

MÉMO

THOMAS BRAUN

D'aussi loin que je me souviens, c'est au lycée Pierre Bayen, à Châlons-en-Champagne, que mon engouement pour les arts plastiques a commencé à se manifester. Là-bas je suivais un cursus pour le moins atypique. Une filière littéraire couplée à une section ABIBAC, une spécialité en arts plastiques et une option en musique. De plus, ce lycée est parmi les premiers de France à proposer une classe pour les arts du cirque : Châlons-en-Champagne abritait le CNAC, le Centre National des Arts du Cirque. J'avais la chance de côtoyer de nombreux élèves circassiens et de me rendre à leurs spectacles. Leurs prouesses de force et de grâce m'émerveillaient. Leurs représentations convoquaient tellement de médiums à la fois, c'était un véritable art total ! À mes yeux, c'étaient des héros. Des gens qui avaient travaillé dur et sans relâche pour atteindre des sommets. J'étais aussi, et le suis toujours, batteur, et j'avais la sensation que c'était là, ma discipline. Tout comme eux je m'exerçais quotidiennement pour mon instrument en cherchant à être meilleur à chaque fois. Je n'avais pas de batterie à ma disposition à l'internat du lycée, mais je continuais à m'entraîner en frappant sur mes cuisses. Si bien qu'au fil des années, après un nombre incalculable de bleus et d'ampoules, c'est de la corne qui s'est formée sur mes jambes et mes mains.

Un jour, plusieurs de mes enseignants aux Beaux-Arts m'ont demandé quel avait été le déclencheur de ma création. J'ai longtemps hésité. J'aurais très bien pu leur parler du film *Alien* de Ridley Scott, sorti en 1979 et pour lequel l'artiste Hans Ruedi Giger s'est vu décerner l'Oscar des meilleurs effets visuels. La découverte de l'œuvre de Giger, ainsi que l'univers qu'elle contient, fut pour moi une révélation artistique puissante. Son travail surréaliste, principalement graphique, contient une certaine narration riche et foisonnante, dont l'iconographie a pu être renseignée au travers de nombreux domaines artistiques tels que le cinéma, le jeu-vidéo ou la musique. Étant très inspiré par la littérature surnaturelle et les récits initiatiques, par la musique allant *blues* au *metal* et aussi par les jeux-vidéos, on aurait naturellement pu s'attendre à ce que je parle du film de science-fiction horrifique et de l'œuvre de Giger, leur esthétique se retrouvant dans tous ces domaines.

***Complétionnisme** : terme emprunté de l'anglais et issu des jeux-vidéos, qui désigne un joueur qui s'adonne au *completionism*, activité qui consiste à accomplir tous les objectifs proposés par un jeu, en opposition aux joueurs qui se contentent seulement de réaliser ce qui est suffisant pour gagner.

Mais au lieu de ça, j'ai préféré parler d'un autre film et plus particulièrement d'un extrait de ce dernier. Ce film, c'est *Whiplash* de Damien Chazelle sorti en 2014 et l'extrait dont je voudrais vous parler s'intitule *Good job*. Le film retrace le parcours d'un jeune batteur, Andrew Nieman, qui se donne du mal pour atteindre la classe hautement ambitieuse et prestigieuse de Fletcher Laurence, professeur de l'école de jazz Shaffer. Fletcher lui fera vivre un enfer en ayant recours à la violence et à de l'emprise psychologique. L'extrait se situe vers la fin du film, lorsque Fletcher et Nieman se retrouvent autour d'une table dans un bar, quelques mois après que Fletcher se soit fait renvoyer de l'école Shaffer. Nieman a dénoncé ses méthodes mais Fletcher n'en sait rien. Il tient un discours à son ancien élève qui nous ferait presque oublier ses atrocités. Il lui raconte l'histoire de Charlie Parker, illustre saxophoniste de jazz, et comment il a gagné son titre de « *Bird* ». Parker avait été humilié lors d'une session musicale par le batteur Jo Jones parce que ce dernier ne le trouvait pas assez bon. Après ça, Charlie Parker s'est reclus chez lui et s'est entraîné intensivement. Un an plus tard, il est remonté sur scène et aurait joué le meilleur solo de saxophone du monde, d'après les mots de Fletcher. Selon lui, le contentement n'est pas une option pour les musiciens. Ils doivent se surpasser, pratiquer et pratiquer pour mériter leur titre.

D'une certaine manière, ses mots m'avaient marqué et quand je voyais mes camarades circassiens s'entraîner aussi dur et quotidiennement, je me disais que je n'avais aucune excuse pour ne pas en faire autant. Si je voulais faire partie des grands, si je voulais passer du joueur de batterie au batteur, il fallait que je fasse passer mon activité de loisir à discipline. Je n'ai jamais réellement compris comment on pouvait juger ou évaluer l'art. Pour moi, quoi qu'on en dise, ça ne pourra jamais être que des avis subjectifs. Mais la valeur de l'effort, du travail, quand elle est là, elle, est indéniable. Tout comme les héros de mes histoires, je suis passionné et déterminé, un « complétionniste »* dans tout ce que j'entreprends. Quoi que j'entreprenne, si je ne l'ai pas terminé maintenant, je compte bien l'achever plus tard.

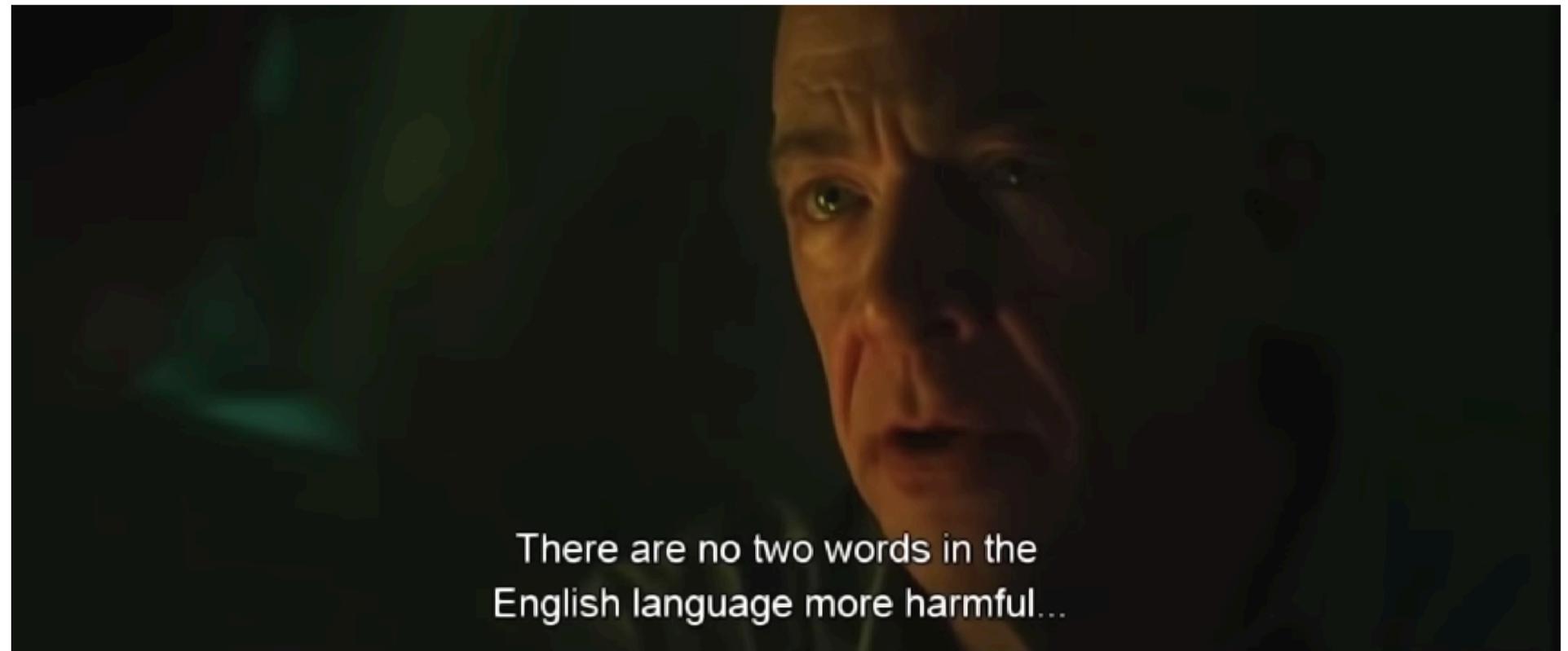


Image tirée du film 'Whiplash' de Damien Chazelle

MONDES MERVEILLEUX

Depuis le collège j'ai imaginé un univers singulier. Avec ses lois et ses principes, sa faune et sa flore, sa cosmogonie. Au début, il se rapprochait d'un grotesque plagiat des dernières sagas que j'avais pu lire. Et puis, à mesure que je me suis intéressé au cinéma de genre, à la littérature et à des artistes, il s'est affiné. J'avais le rêve de rendre compte de ce monde par le biais d'une grande épopée racontée en bande-dessinée. J'ai écarté cette idée, jugeant cela trop ambitieux pour être accompli pendant mes études. Je me suis alors contenté de rendre compte de ces histoires de façon morcelée en travaillant sur des projets en apparence différents, mais qui, de manière cachée, relèvent d'une appartenance à cet univers plus vaste. Cela est rendu possible via des bribes de récits annexes disséminées dans chacun d'eux.

Le premier que j'ai réalisé dans cette idée (et le premier aussi que j'ai réalisé à l'école des Beaux-Arts) est le *Labyrinthe*. C'est à ce jour encore mon projet le plus ambitieux puisqu'il m'aura fallu six mois pour le faire. C'était encore un temps trop long pour être raisonnable mais je ne savais pas dans quoi je m'embarquais lorsque j'entamai le premier chemin de ce dédale. J'ai commencé sa création lors du reconfinement, en novembre 2020. À cette époque je n'avais pas la possibilité d'utiliser des médiums nécessitant beaucoup de place ou salissants chez moi. Je m'étais donc penché sur mon ordinateur. C'est alors que j'ai lancé le jeu-vidéo Minecraft. En me replongeant dans ses mécaniques, je me suis souvenu d'à quel point ce jeu était permissif. Très vite l'envie m'est venue de créer quelque chose à l'aide de ses nombreux outils. Je me suis souvenu du cours de mathématiques que j'avais suivi en classe préparatoire sur les labyrinthes et me suis essayé à en fabriquer un en suivant scrupuleusement la méthode. Après quelques essais, je me sentais suffisamment à l'aise pour quelque chose de plus exigeant. Et n'écoutant que ma passion, j'ai commencé à dessiner les plans d'un labyrinthe de 246m². Très vite je compris qu'une telle entreprise me prendrait trop de temps en jouant normalement, c'est pourquoi j'ai décidé d'installer une extension (ou *mod* en anglais) bien connue sur Minecraft : World Edit.

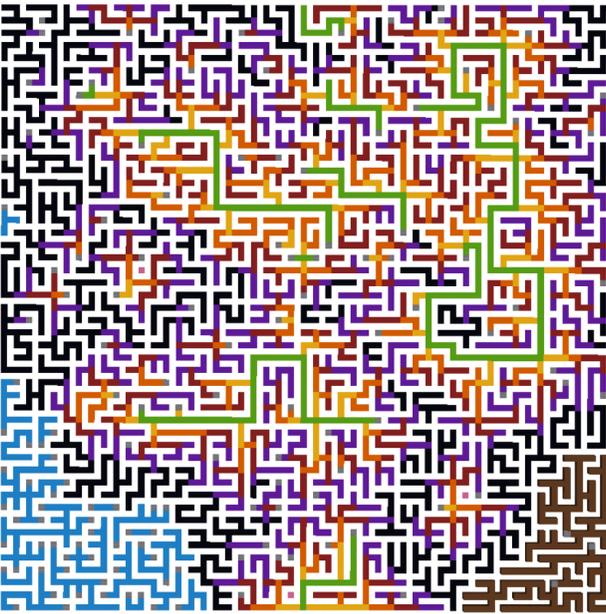
Minecraft initialement est bien un jeu-vidéo, un jeu dit de type « bac à sable » ou *sandbox*, c'est-à-dire un jeu qui propose des activités au joueur sans lui imposer de ligne directrice ou de scénario, laissant libre court à son imagination pour faire ce que bon lui semble. Minecraft est aux jeux-vidéos ce que les Lego sont aux jouets. Il offre au joueur des blocs, sorte de briques, qui empilées et mises bout à bout, permettent de créer tout sorte de choses. Ces blocs, comparés à la taille de l'avatar que contrôle le joueur, mesurent virtuellement 1m³.

Néanmoins, au travers de ses nombreuses mises à jour et de ses nombreux ajouts, Minecraft est aujourd'hui considéré par beaucoup, autant comme un logiciel que comme un jeu, tant il permet de faire de choses. Minecrat est devenu un jeu-vidéo sur lequel on peut créer des jeux-vidéos. Par ailleurs, le jeu possède son propre langage de code qui, bien maîtrisé, peut changer la nature profonde et les outils proposés de ce dernier.

Mon labyrinthe propose au joueur de se déplacer dans un complexe tortueux et sombre, duquel il ne pourra ressortir que très difficilement. Ce travail était aussi pour moi, aussi, une forme d'exutoire, car la meilleure image que je pouvais donner au reconfinement qui a entamé ma première année. C'est un endroit dans lequel on se perd, dans lequel on est enfermé pour un temps indéfini et dont on ne sait pas si on en sortira un jour. C'était ça que je pouvais éprouver pendant cette période : le sentiment d'enfermement, d'isolement, de solitude. Mais ce projet signifie plus que ça. Lorsqu'il est présenté, mon labyrinthe est mis à l'essai. Les spectateurs peuvent y jouer sur un téléviseur, manette en main, confortablement installés dans un fauteuil. Le tout dans un coin imitant l'intérieur d'un jeune étudiant. À cette échelle aussi se joue la question de l'enfermement. Il n'est pas seulement à l'écran dans un labyrinthe mais aussi dans une chambre dont on ne sort jamais à force de jouer aux jeux-vidéos. Car le médium a été pour beaucoup de jeunes de mon âge, au moment du confinement ou du reconfinement, une source d'apaisement qui a pu se changer en prison.

Pour dessiner les plans d'un labyrinthe, il faut d'abord dessiner une grille. La mienne était carré et faisait 49 cases de côté. Chaque case faisait 16m². Ensuite il faut tracer le chemin menant à la sortie en le faisant passer par plusieurs cases de la grille. Il faut imaginer ça comme un damier ou un plateau de jeu. Ensuite, tracer de nouveaux chemins à partir du premier, dans des cases encore inoccupées. Ces nouvelles allées seront des impasses et elles ne doivent pas se rejoindre, aucune boucle n'est possible. À partir de l'extrémité de ces impasses, tracer deux ou trois nouvelles impasses, selon les cases encore disponibles, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases soient occupées. Cela peut être comparé aux branches d'un arbre, les chemins sont arborescents.

En suivant cette méthode, on comprend que plus on allonge le chemin menant directement à la sortie, plus il occupe de cases, et moins il en restera pour créer de longues impasses. Le labyrinthe sera donc plus simple à terminer car il sera moins probable de se tromper et moins possible de se perdre. C'est ce que j'ai constaté en faisant quelques tests préliminaires. Et je n'avais aucune envie que ce labyrinthe soit simple. Au contraire, je souhaitais que personne ne parvienne jusqu'à sa sortie. Je voulais faire un jeu *« kaizo »*.



Plan des impasses du rez-de-chaussée du 'Labyrinthe'

Déjà, pour ajouter de la difficulté, j'ai bâti ses plans sur une grande grille. Ne jugeant pas cela suffisant, j'ai rajouté un étage. Ainsi le labyrinthe comporte 4802 cellules et seulement 320 constituent le chemin menant vers la sortie, soit 6,66 % de toutes les cellules. En d'autres termes, vous aurez 93,34 % de (mal)chances de vous engouffrer dans une impasse qui sera largement assez longue pour vous faire perdre vos repères. Il n'y a qu'un moyen de savoir si vous reculez : le bâtiment est constitué de plusieurs quartiers dont les intérieurs sont arrangés et décorés différemment. Si vous apercevez un nouveau type de décor, c'est que vous avancez. En revanche, si vous revenez dans un décor que vous avez déjà traversé, vous êtes parti dans la mauvaise direction. Cela peut paraître plus simple, compte tenu de ces indications mais la difficulté ne s'arrête pas là. Pour atteindre la sortie, vous devrez traverser 7 quartiers. Mais en réalité, il y en a 9. Deux ne sont pas accessibles normalement, ce sont des pièges. Car si vous suivez la bonne voie vous finirez par tomber sur une cellule ne comportant qu'un petit piédestal avec deux boutons. Appuyer sur les boutons vous téléporte, mais un seulement vers la suite du parcours. L'autre vous renvoie en arrière dans les impasses d'un quartier que vous aurez déjà traversé. Et ce n'est pas la seule cellule de ce type que vous devrez rencontrer. D'autres contiennent plus de boutons et vous devez vous téléporter 3 fois pour parvenir à la sortie. C'est en pressant certains de ces boutons que vous pouvez être envoyé dans les deux quartiers restants. L'un ne respecte pas les propriétés mathématiques du labyrinthe et est constitué de nombreuses boucles, de chemins qui se croisent sans cesse en passant de l'étage au rez-de-chaussée. L'autre est plongé dans le noir total.

Au-delà de tout ça, le labyrinthe reste une épreuve à traverser qui demande une certaine force mentale à tout héros qui s'y confronte. Dans cet endroit lugubre, il y a ceux qui cherchent encore la sortie, ceux qui ont baissé les bras et ceux qui sont devenus fous. C'est en tout cas ce que peuvent laisser entendre les textes et objets d'anciens voyageurs que l'on peut trouver en se promenant dans le dédale. Si son intérieur est décoré en fonction du quartier dans lequel on se trouve, et s'il comporte aussi autant de détails narratifs, c'est aussi pour renforcer l'immersion et pour le rendre plus ludique. C'est un jeu. Même difficile, il fallait trouver un moyen de faire en sorte qu'il soit attractif pour retenir le joueur dedans.

^[1] *Kaizo : Jeu-vidéo ou niveau de jeu-vidéo extrêmement difficile, comprenant souvent des pièges indétectables, et pouvant paraître injuste

La seconde fois que j’ai voulu donner une image de mon univers, c’était au travers d’une performance, *Monstre Hadal*^{*}. Le projet avait été initié lors d’un workshop, par l’artiste Simon Girault-Têtevide. Nous devons confectionner un costume qui soit en quelque sorte la chair de notre création, de sorte à ce qu’en le portant, nous incarnions l’essence même de nos créations.

Mon costume était assez simple : j’étais vêtu de noir de la tête aux pieds avec, notamment, un long manteau, et je laissais tomber mes longs cheveux bruns foncés sur mon visage. Je portais aussi des gants, ainsi qu’un col, de sorte à ce qu’aucun pan de ma chair ne soit visible. Comme si j’étais pleinement recouvert par cette peau. Ce principe m’a été inspiré par le film *Under the Skin*, de Jonathan Glazer, sorti en 2013, qui est une adaptation du roman du même nom de Michel Faber, publié en 2001.

La créature que je devenais, en enfilant le costume était mise en scène dans un contexte performatif. La performance me permet de convoquer plusieurs types de médiums en une pièce et donc de m’étendre davantage sur ma pratique de manière générale, de sorte à mieux répondre à l’énoncé. Ça a été pour moi une bonne occasion de travailler à nouveau des formes auxquelles j’étais habitué mais que je n’avais pas utilisées depuis longtemps.

Cette performance s’est déroulée dans l’obscurité totale d’une pièce large. Au milieu de la pièce était suspendue, à environ 1m70 du sol, une lampe à filaments, qui émettait une lumière jaune. La lumière était trop faible pour qu’on puisse distinguer les murs, le plafond et le sol de la pièce. Le spectateur ne pouvait distinguer que ce qui se tenait proche d’elle, à moins d’un mètre approximativement. Avec mon costume, je me confondais parfaitement dans l’environnement et j’effectuais un jeu d’apparition et disparition en m’approchant et en me reculant de la lampe. J’avais aussi préparé un montage sonore qui était joué en stéréo sur deux enceintes placées dans des coins opposés de la pièce. La performance durait le temps de cette production sonore, à savoir 4 minutes et 30 secondes.

Cette dernière est constituée d’un bourdon réalisé à partir d’une vocalise gutturale (précisément la *inhale scream technic*^{*}). Ce bourdon entame le montage, puis un mixage de vocalises diphoniques^{*} s’ajoute par-dessus. Ces vocalises se répètent en boucle et se décalent. Le mixage leur ajoute de la réverbération. Un rythme de batterie récurrent fait peu à peu son apparition en *crescendo* vers le milieu du montage sonore. Ce rythme se répète d’abord sur de longues intervalles puis double et quadruple sa fréquence. Au sommet du *crescendo*, la batterie et les vocalises diphoniques cessent après un coup de cymbale percutant. Après quoi, nous n’entendons plus qu’un battement de cœur profond. Le bourdon persiste puis se tait pour ne plus laisser qu’entendre le battement. Il s’arrête à son tour une minute plus tard. En même temps que le son était diffusé, j’effectuais directement des vocalises gutturales^{*}.

Avec cette performance, je souhaitais travailler l’obscurité à travers différents prismes : spatial, sonore et visuel. Je me suis inspiré d’un milieu réellement noir et encore très inconnu de l’Homme : les abysses. Dans des profondeurs si obscures que les rares créatures qui y vivent sont obligées de créer leur propre lumière, comme certains poissons munis de photophores. Ces photophores éclairent suffisamment pour attirer leurs proies mais pas assez néanmoins pour que ces dernières puissent apercevoir qu’elles proviennent de leur prédateur. C’est de là que m’est venu l’idée de la lampe.

Les chants que je réalise en direct ont aussi rapport avec la profondeur puisqu’ils se produisent plus bas dans la gorge que les chants normaux. Les vocalises issues du montage ressemblent à des enregistrements sous-marins, comme des cris d’animaux au loin. (Pour rappel, le son se déplace plus loin dans un environnement liquide et il est tout à fait possible d’entendre une baleine alors qu’on est à des kilomètres d’elle.) Ces sons nous immergent dans une faune, pourtant indiscernable dans ces ténèbres. Les battements graves de cœur soulignent la présence d’organismes. Couplés aux rythmes qui s’accélèrent, j’espérais rendre l’environnement vivant et viscéral.

Le spectateur n’a pas d’autre choix que de se tenir dans la pièce pour observer la performance. Il faut qu’il comprenne ce que procure la sensation de ne pas savoir où il se tient ni où je me tiens par rapport à lui ; que je peux être à l’autre bout de la pièce comme tout près. Tous ces effets servent à l’immersion de la pièce. Elle ne fonctionne et se comprend que si l’on plonge dedans.



Image tirée du film ‘Under The Skin’ de Jonathan Glazer

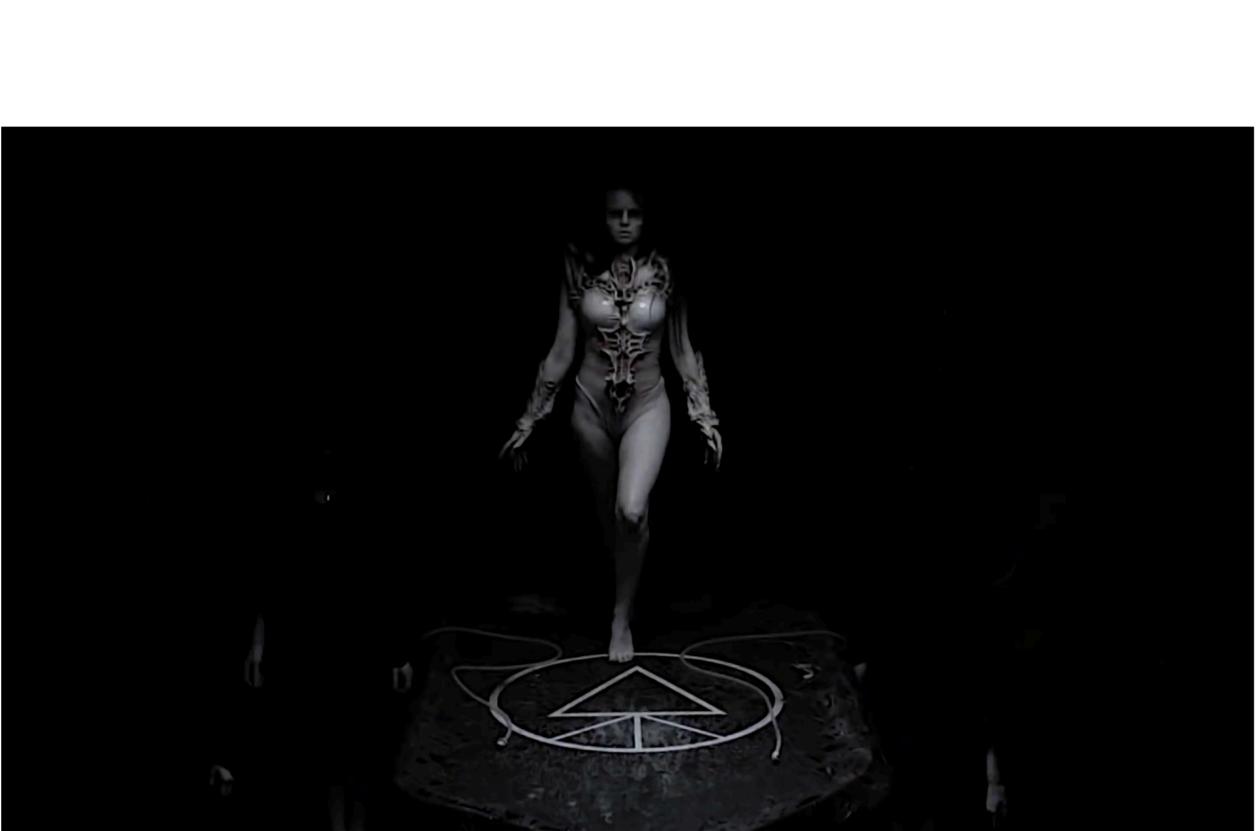


Image tirée du clip musical du morceau ‘Messe Noire’ du groupe Behemoth

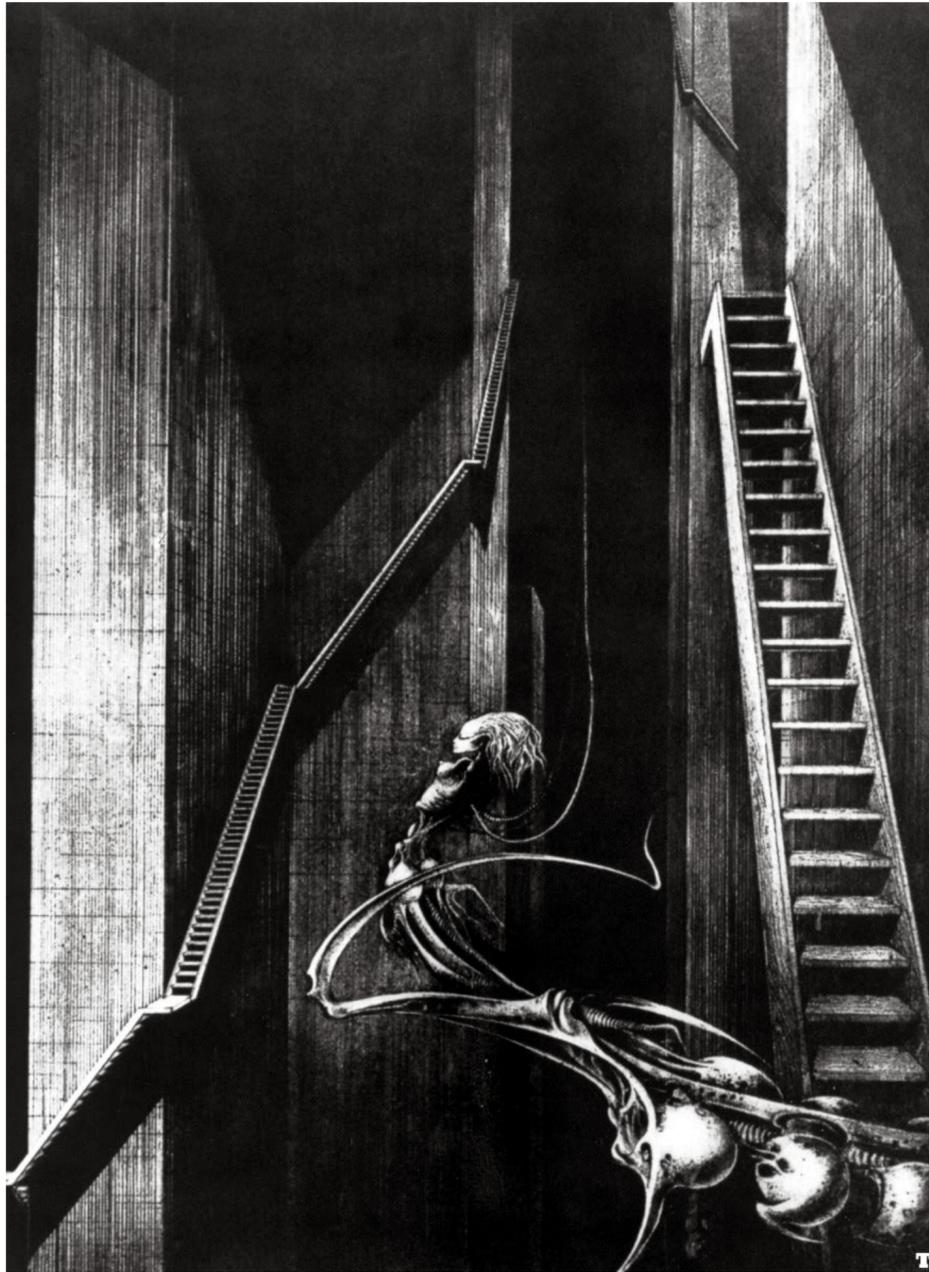
^{*}**Hadal** : en océanographie, désigne une profondeur de plus de 6 000m. Aussi, relatif à Hadès.

^{*}**Inhale scream** : Sous-catégorie du chant guttural pour laquelle l’air est inspiré et non pas expiré.

^{*}**Chant diphonique** : technique vocale d’origine mongole qui consiste à produire deux notes à la fois, une à l’aide des cordes vocales et l’autre à l’aide du larynx.

^{*}**Chant guttural** : technique vocale répandue dans la musique metal, consistant à compresser le débit d’air expiré à l’aide du diaphragme, pour contracter les muscles de la gorge et ainsi utiliser le larynx plutôt que les cordes vocales. Le son obtenu est rauque, rocailleux et de forte intensité.

TÉNÈBRES



'Shaft', Hans Ruedi Giger, 1966. Une des œuvres qui m'a inspiré le projet

Dans la suite de mon envie de développer des histoires surnaturelles, l'obscurité, la pénombre, les ténèbres se sont vite imposées à moi comme des éléments fondamentaux des récits fantastiques et gothiques et un bon moyen de susciter le doute et l'imagination des spectateurs. Le projet qui entama cette recherche est une série photographique intitulée *Souvenirs obscurs* et comprenant 19 éléments. Il m'a été inspiré par le photo-roman *La jetée* de Chris Marker sorti en 1962. Dans ce court-métrage le narrateur cherche à identifier un souvenir qui l'a marqué alors que beaucoup de photos de son passé ne lui évoquent plus rien.

Gardant cela en tête, j'ai moi-même sélectionné quelques photos-souvenirs parmi toutes celles que j'avais précieusement sauvegardées. Une fois ma sélection faite, je les ai retouchées. Je les ai d'abord converties en noir et blanc, puis j'ai précisé des zones d'ombre dans chacune d'elles, en les intensifiant de sorte à créer des clair-obscur. Le clair-obscur est pour moi, une notion plastique qui s'associe particulièrement bien avec l'idée de mémoire, de souvenir ou de savoir. Il suffit d'écouter les mots que l'on emploie pour en parler : il y a des mystères que l'on élucide, des lacunes que l'on met en lumière et des souvenirs dont on se rappelle très clairement ; mais il arrive aussi, au contraire, qu'il y ait des parts d'ombres, des facettes cachées ou des secrets bien gardés.

Ainsi j'espérais désigner la difficulté de se remémorer d'instantanés reculés, dont des morceaux auraient échappé à notre mémoire. Mais aussi, avec ce clair-obscur, ces photos prenaient une dimension fantastique. Plus qu'une simple partie oubliée, qu'il faudrait retrouver, c'est comme si quelque chose se cachait, tapi dans cette pénombre. Ici, l'obscurité est un vecteur d'imagination, de fascination et peut-être d'effroi. On est amené à combler soi-même le manque sur l'image. Ces photos font ainsi le lien entre mon univers lugubre et imaginaire et des choses plus réelles. Par ailleurs, elles sont accrochées de sorte à dessiner un chemin labyrinthique avec l'espace qui les sépare et qui laisse apparaître le mur blanc.



'Le chat', la photo qui commença cette série

Je suis revenu sur le noir avec une seconde série photographique plus fournie un an plus tard. Cette fois il s'agit 35 photos de ruelles de Bordeaux prises de nuit. Le projet avait été initié par une de mes professeurs et porte le nom de *Bordeaux By Night*. D'habitude j'apprécie commencer un projet en sachant bien ce que je veux faire, quitte à retenir quelques petits choses ou détails que j'aurais découverts en cours de création et que j'aurais jugés intéressants de garder. Pour ce projet en revanche, je n'étais pas bien sûr de ce que pouvait m'inspirer Bordeaux de nuit, sachant que c'était la première année que je passais dans cette ville, habitant avant dans la périphérie. C'est en sortant et en me perdant dans les ruelles du centre, dans les quartiers de la Victoire, Saint Michel et Sainte Croix, que j'ai trouvé réponse. Au début j'avais l'idée de prendre en photo la misère sociale et retranscrire l'insécurité que l'on peut ressentir en se baladant de nuit. La peur de croiser quelqu'un aux intentions douteuses. Mais je me suis rendu compte que ces rues avaient une force évocatrice nettement plus intense lorsqu'elles étaient vides de monde. En me souvenant de ma précédente série photographique, j'ai remarqué que l'obscurité et le manque d'informations qu'elle engendre, pouvaient avoir un autre effet sur le spectateur que simplement imaginer ce qui pourrait s'y cacher et combler les parts d'ombres. Elle peut aussi créer la peur, la crainte, être synonyme d'inconnu.

Voir ces rues, d'ordinaire fréquentées même à des heures tardives, complètement vides, nous fait perdre nos repères. On est finalement plus sereins lorsqu'on peut identifier un danger car on peut s'y préparer. Mais tant que la rue est vide, tout peut encore nous arriver. Ce sentiment oppressif d'un danger imaginaire est intensifié par le nombre de photos que comporte cette série et leur similitude flagrante. On serait amené à dire que certaines sont en double et pourtant aucune d'elles ne se répète. Toutes ces images ainsi rassemblées donnent à voir, une fois de plus, quelque chose qui se rapprocherait d'un labyrinthe, en inspirant la détresse que l'on peut ressentir lorsqu'on se sent perdu et seul. Ces rues donnent l'impression de se prolonger à l'infini dans le noir. Pour renforcer cet aspect, j'ai retouché les photos pour effacer les lampadaires quand cela était possible _aussi pour ne pas distraire l'œil vers une source trop lumineuse.

***Creepypasta** : (formé de *copy**paste* : *copy & paste*, et de *creepy*) Légende urbaine ou récit effrayant diffusé sur internet dont l'objet principal est bien réel mais détourné.

***Mème** : Un mème désigne premièrement un élément relatif à la culture humaine et se reproduisant par répliation. Aujourd'hui, le terme est surtout employé comme ellipse du mème Internet, qui consiste en un fichier multimédia présentant ce dit élément, modifié, détourné et incorporé dans une œuvre nouvelle (souvent associé à du texte) et diffusé largement sur Internet, surtout via les réseaux sociaux.

***Noclip** : Désigne le fait de traverser des murs ou des surfaces solides, dans un jeu-vidéo, de façon imprévue, due à des bugs de collision.

***Thread** : Fil de discussion.

Le nombre de photos et leurs similitudes procurent un sentiment étrange de déjà-vu, de familiarité. Quelque part, je savais que les images, que j'avais produites, ne venaient pas de nulle part. Que ce sentiment que j'éprouvais en les regardant, je l'avais déjà ressenti avec d'autres photos. C'est un ami qui me l'a finalement rappelé en me partageant ce à quoi lui faisait penser le projet : les *Backrooms*. Quelque chose qui avait dû me marquer sans que je m'en aperçoive.

Les *Backrooms* sont une *creepypasta*^{*} créée de toutes pièces par les internautes de plusieurs réseaux sociaux et forums. Initialement, c'est un mème^{*} posté sur le forum *4chan*. C'est donc un projet virtuel et collaboratif. Le mème originel consistait en une image d'un intérieur de bureau vide. La moquette et le papier peint ont l'air moisis. Le lieu paraît vraiment inhospitalier. Le texte qui l'accompagne dit :

« *If you're not careful and you noclip^{*} out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in*

God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you »

Ce mème énonce l'intention et la sensation procurée et les usagers du site ont complété le *thread*^{*} en partageant d'autres images leur inspirant cette même sensation. Et c'est d'après toutes ces photos qu'ont été imaginées les *Backrooms*. Comme le dit le texte, il s'agirait d'une partie cachée du monde réel dans laquelle on pourrait tomber s'il nous arrivait de *noclip*.

Les *Backrooms* sont des espaces répétitifs, disposés de façon algorithmique et aléatoire. Avec de nombreux couloirs dont on ne peut présager la suite qu'en se tenant soi-même en face, en les empruntant directement. En étant soi-même exposé au danger finalement. C'est à peu près ce que j'avais pu ressentir en me baladant la nuit. La nécessité de s'avancer pour voir quelque chose. Une sorte de bataille mentale entre la curiosité, la crainte et la prudence. Tout comme ces espaces, les ruelles de Bordeaux étant toutes similaires, on finit par ne plus savoir si on est déjà passé par l'endroit que l'on voit.

Ces photos, qui ont servi de base à cette narration, ont des points communs et le projet a pris tellement d'ampleur qu'elles ont acquis un nom pour désigner leur esthétique : les *liminal spaces*.

Mes photos reprennent donc cette esthétique, qui se caractérise principalement par :

- des espaces, souvent urbains, vides, sans personne, ni parfois sans les objets que l'on s'attendrait à y trouver comme, par exemple, des rayons de supermarché sans aucun article ;
- un éclairage artificiel, des lumières parfois fluorescentes, dont on ne peut souvent pas déterminer la source ;
- une pénombre qui peut être partielle ou quasi-totale, des lieux peu éclairés, capturés de nuit ou souterrains ;
- l'aspect liminal des ces images qui leur donne ce nom, le sentiment troublant de déjà-vu et des espaces qui sont des entre-deux, comme des passages dans lesquels on ne s'attarderait pas.



If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in

God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you

Mème originel posté sur le forum 4chan qui a lancé les 'Backrooms'



Photo préliminaire pour la série 'Bordeaux By Night'

TRAVAUX D'ÉQUIPE

Ce dont je retiens le plus de bénéfique après trois années passées dans cette école, c'est l'aspect social. Le partage avec les autres étudiants, du même niveau ou d'années supérieures. La pédagogie profite à ces rencontres : nous avons tous une pratique personnelle et rarement dictée par des enseignants. Ce faisant, les échanges que j'ai pu avoir avec des camarades étaient d'autant plus riches et fructueux. Et j'ai eu l'occasion, à plusieurs reprises, de collaborer avec plusieurs d'entre eux pour des projets.

Parmi ceux-là, un projet de mèmes réalisé à trois. Contrairement aux *Backrooms*, les mèmes, servent le plus souvent à créer des blagues en détournant une image en y ajoutant un court texte, parfois une simple phrase. Le projet avait quelque chose de très ludique et je me suis rendu compte que l'humour n'était pas une matière évidente à travailler. À travers ces mèmes, nous voulions exprimer nos galères d'étudiants en art de façon critique avec un ton décalé. Ce projet nous a permis d'avoir une réelle liberté d'expression.

Il a été entamé au second semestre de notre deuxième année. Autant dire que nous étions, à ce moment-là, familiers de l'école. Ce qui n'était sûrement pas vraiment le cas à notre entrée dans cette dernière. Les écoles d'art sont assez complexes à identifier. C'est vrai ; que peut-on bien y enseigner ? Quelles sont les débouchés ? Qu'est-ce qu'on y fait ? Autant de questions que se pose le grand public, tout comme encore la plupart des étudiants qui y sont déjà. Car tout n'est pas expliqué dans les livrets d'orientation. Toutes les subtilités de l'apprentissage de l'art, chose singulière par nature, et de son expérience (singulière elle aussi) ne pourraient y tenir. Elles doivent se faire sur le tas, avec leur lot de découvertes surprenantes, joyeuses ou de désillusions. C'est pour remédier à ça que nous avons décidé de rendre compte de nos expériences très singulières avec cette forme d'humour bien connue de notre génération. Tel était donc le projet : faire un débrief de ce qu'on ne sait pas des écoles supérieures d'art publiques avant d'y entrer et de la vie de leurs étudiants et ce, à l'attention des futurs jeunes étudiants. Ainsi naquit le compte Instagram, de mèmes, @french_art_school_debrief.

Pour rendre ce projet possible, nous avons dû d'abord rechercher et collecter les images originelles les plus connues et détournées dans des mèmes. Ensuite, nous avons écrit les blagues et redessiné les images, dans des styles différents, pour pouvoir mieux identifier le travail de chacun.

Bien sûr, les images n'ont pas été sélectionnées au hasard. Le principe du mème étant de mimer une situation par l'image pour que l'on puisse mieux s'y identifier.



Capture d'écran du compte Instagram @french_art_school_debrief

Pendant ces trois années, j’ai tenté à plusieurs reprises d’incorporer ma pratique instrumentale au sein de mon travail. Souvent autour de projets collaboratifs. Mais j’étais rarement satisfait de ce que ça produisait et les contraintes du travail à plusieurs n’ont sûrement pas aidé. J’en ai néanmoins retenu un. Il s’agit d’une performance réalisée avec une amie. Ce projet était bien loin de ce que je pouvais imaginer en tentant d’introduire la batterie dans ma pratique aux Beaux-Arts.

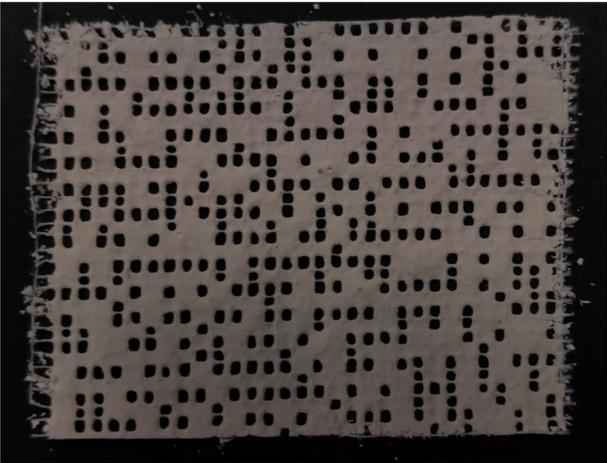
Mon amie et moi voulions traduire un morceau de bande plâtrée en partition, car elle nous inspirait une feuille de boîte à musique. Étant le musicien du duo, je me suis chargé de la traduction. Le morceau de bande plâtrée était un carré de trente mailles de côté. Certaines mailles, plus larges que d’autres, n’ont pas retenu de plâtre et ont laissé se former un trou. En en faisant une représentation en tableau de trente lignes et trente colonnes, j’attribuais une même note à jouer à la main droite à chaque trou rencontrer ; en lisant les colonnes, de haut en bas et de gauche à droite. Puis une note à jouer à la main gauche, mais en lisant les lignes cette fois-ci, toujours de haut en bas et de gauche à droite. Pour finir, lorsque les deux mains jouaient leur note respective en même temps, je décidais de jouer une troisième note différente en les unissant. Une fois la partition écrite, il a fallu que je l’apprenne. Mais elle ne pouvait pas être jouée de n’importe qu’elle manière. Pour ça, nous avons créé un instrument sur mesure : une percussion constituée des matériaux primaires qui composent la bande plâtrée. Ces matériaux étaient les trois notes jouables sur cet instrument. Pour le construire nous avons réemployé plusieurs matériaux et objets dont certains issus de la récupérathèque* de l’école. Les trois matériaux étaient placés dans des bacs en plexi-glas transparent pour être aperçus. Ces bacs étaient disposés en ligne sur une sorte de table. La table en question était constituée d’une grande et épaisse plaque de plexiglas posée sur deux pieds, chacun constitué de trois parpaings empilés. La notion de récupération se jouait à deux échelles différentes : d’abord à celle du morceau de bande plâtrée, comme un objet à s’approprier et à détourner, et ensuite à celle de l’instrument et du dispositif, qui sont faits de matériaux recyclés.

Le bac situé au milieu de la table était rempli d’eau. Celui à ma droite (à gauche pour les spectateurs qui se tenaient en face de l’instrument) était rempli de molleton de ouate. Celui à ma gauche enfin, était rempli de morceaux de pierre calcaire, très friable et facilement soluble. Mis-à-part l’eau et le molleton, tous les matériaux ont été récupérés pour notre utilisation et après notre utilisation. Étant donné que le projet comportait un volume à monter, il fut mon premier à me faire m’intéresser plus sérieusement aux pratiques artistiques écoresponsables.

Les préparatifs terminés, j’ai pu jouer la partition avec mes baguettes de batterie. Les notes étaient des croches et le tempo était d’environ 120 bpm*. À ce tempo, la performance aurait dû durer environ sept minutes et trente secondes mais nous avons finalement décidé de n’en jouer qu’un extrait, faute de temps pour l’apprendre en entier correctement. J’étais vêtu d’une blouse blanche pour préciser l’aspect expérimental de cette musique. Aussi je portais des lunettes de protection pour éviter les éclats de pierre. En effet, en jouant, les matériaux ont été en partie projetés hors de leur bac respectif et se sont mélangés. Mes baguettes, ayant déjà beaucoup servies, leur bois n’était plus aussi lisse et de nombreuses échardes dépassaient, ce qui accrochait le molleton comme des scratches.

Les matériaux finissaient par se mélanger et produisaient peu à peu un son différent. J’avais quelque part l’impression d’agir comme un alchimiste qui, avec ses baguettes magiques, tenterait d’assembler ces matériaux pour reformer la bande plâtrée originale. Cela avait quelque chose d’un peu rituel.

La performance se déroulait dans le noir avec comme seul éclairage la lumière d’un évêscope qui projetait la bande plâtrée sur le mur, derrière moi et au-dessus de ma tête. L’évêscope était posé devant moi aussi comme un projecteur.



Bande plâtrée originelle

Au début de ma seconde année, j’ai participé, avec une dizaine d’autres étudiants, à un workshop pour introduire et lancer La Boîte à Sardines, récupérathèque de l’école. Je ne sais pas si on peut proprement parler de projet ici, car pour moi, La Boîte à Sardines a plus l’air d’une entreprise avec ses propres projets. Par ailleurs, je m’occupe de faire des appels à projet pour redynamiser l’activité de la récupérathèque. Le travail d’équipe est primordial puisque ce n’est qu’un des nombreux rôles à tenir pour que cette entreprise fonctionne. Nous comptons également dans notre équipe un secrétaire, plusieurs chargés de communication, des flâneurs*, un trésorier etc. L’équipe s’est restreinte depuis le workshop de lancement et nous avons dû chacun contracter plus de rôles pour compenser le manque de membres. En plus de faire des appels à projets, je suis glaneur*, chargé de logistique et quelques fois de communication.

La Boîte à Sardines est une récupérathèque très fonctionnelle. Les étudiants s’y rendent fréquemment et nous avons beaucoup de partenaires commerciaux et culturels qui nous cèdent leur rebus et matériaux inutilisés. Si bien que dès sa mise en route, nous avons mis en place un système altruiste permettant aux étudiants de retirer plus de matériaux qu’ils ne devaient en donner en échange pour compenser nos arrivées fréquentes et massives. (L’économie des récupérathèques est basée sur le troc et fonctionne avec une monnaie locale et propre à chacune.) Mais cela n’était pas suffisant. Le bouche à oreille faisant son effet, de plus en plus de commerçants nous contactaient, intéressés par notre démarche et nous avons fini par ne plus pouvoir répondre à leurs faveurs. Notre stock était saturé.

C’est pour y remédier que j’ai lancé le projet de « vide-conteneur », le *Récupérômax*. Pour ça, toute l’équipe s’était mobilisée : pour trouver le matériel dont nous avons besoin, pour préparer les mets et boissons et pour faire une campagne de communication avec l’aide de la personne chargée de communication de l’école.

Il fallait impérativement renouveler nos stocks. Pour ce faire, nous devions proposer nos matériaux gratuitement. C’était l’occasion de les sortir des conteneurs et de les rendre visibles (un conteneur n’ayant pas de vitrine, impossible pour les étudiants de savoir ce qu’il y a dedans avant d’y entrer). Je dois rajouter que nous ne faisons pas de permanences et que ce sont des élèves représentants de chaque classe de l’école qui peuvent ouvrir les conteneurs pour leurs camarades quand ils le veulent. Ce qui ne permettait pas aux curieux de passer ponctuellement pour voir ce que nous avons. Donc, quelque part, cet évènement était notre première permanence.

Nous avons pu pleinement tirer profit de l’emplacement des conteneurs, qui se situent devant l’entrée de l’école, pour attirer plein d’étudiants _les gens passant obligatoirement devant pour entrer ou sortir de l’école.

Le *Récupérômax* a commencé à 13h et s’est terminé à 18h, sur une plage horaire assez étendue, de sorte à ce que même les étudiants ayant cours en après-midi puissent passer. Pendant tout ce temps, les conteneurs sont restés ouverts. Devant leurs portes, dehors, des tables étaient installées, sur lesquelles nous avons disposé plusieurs objets et matériaux. L’évènement se tenait donc à l’extérieur et nous avons bien sûr choisi la date selon la météo. Des crêpes et du vin chaud étaient préparés sur place. Des guirlandes étaient accrochées. Nous voulions faire quelque chose de chaleureux à l’image des marchés de Noël.

L’opération fut un franc succès. Cela faisait des années que les gens de l’école (étudiants et personnel) ne s’étaient pas autant rassemblés. Nous avons pu faire de la place dans nos conteneurs en faisant le bonheur de beaucoup d’étudiants.

Il nous restait évidemment beaucoup de choses mais nous pouvions désormais récupérer ce que nous proposaient nos partenaires. Probablement qu’à l’avenir nous devons réitérer l’expérience car ce n’est qu’une question de temps avant que nos stocks soient de nouveau plein.

C’était aussi l’occasion de réexpliquer comment profiter des services de La Boîte à Sardines, car bien que très utilisée, elle souffrait encore d’un manque de compréhension de son fonctionnement au sein de l’école. Aussi tout le monde a pu enfin identifier clairement notre équipe ce jour-là, car nous étions tous vêtu d’un bleu de travail sérigraphiée de notre logo.

^[1] *Récupérathèque : espace collaboratif dédié à l’échange de matériaux et d’objets de récupérés, fonctionnant avec sa propre monnaie, souvent au sein d’une communauté de créateurs et ayant pour ambition de promouvoir un modèle économique et écologique soutenable

^[2] *BPM : Beats per minute ou battements par minute

^[3] *Flâneur : En parlant de récupérathèque : personne qui flâne, qui se promène dans les locaux de son lieu de travail, pour trouver des matériaux inutilisés ou des projets abandonnés à introduire à la récupérathèque rattachée à ce lieu

^[4] *Glaneur : En parlant de récupérathèque : personne qui glane, qui va chercher les chutes de commerçants ou d’instances culturelles pour les introduire dans une récupérathèque

Même après plusieurs années de création, à parler de plusieurs projets comme si je savais tout de leur conception, j'ai encore appris d'eux et de moi-même en rédigeant ce mémo. Mes trois années à l'école des Beaux-Arts de Bordeaux n'ont pas été sans difficultés. J'ai changé de classe à plusieurs reprises, j'ai fait des allers-retours entre l'art et le design ; j'ai vraiment cherché ma place. Ce n'était pas toujours simple de trouver encore du plaisir à créer mais cet enseignement particulier m'aura au moins permis de voir beaucoup de choses. Je constate aujourd'hui à quel point je me suis détourné de la création pure pour me consacrer à des projets plus tangibles, auxquels je trouvais plus d'utilité. J'ai fini par trouver que mes productions étaient vaines, car elles ne réjouissaient que moi. Je voulais plus apporter mon aide je crois. C'est en sortant de ma bulle, de mon enfermement, et en commençant à travailler avec d'autres que je m'en suis rendu compte. D'abord en exprimant des ras-le-bols vis-à-vis de l'enseignement artistique par les mêmes, puis en me sensibilisant aux pratiques artistiques écoresponsables, avant de finalement me mettre au service de La Boîte à Sardines et donc au service des étudiants. L'aspect social s'est présenté peu à peu à moi comme une évidence de ce que je désirais réellement accomplir. Je pourrai toujours remettre en cause l'utilité de ce que je fais pour moi mais jamais je ne pourrai remettre en cause l'utilité de ce que je fais pour les autres.



Photo de moi faisant des crêpes lors du 'Récupérômax', prise par Florian Aimard Desplanques.

SOURCES ET INFLUENCES

Alien, Ridley Scott, 1979

Necronom IV, Hans Ruedi Giger, 1976

Shaft Dreams, Hans Ruedi Giger, 1966

Whiplash, Damien Chazelle, 2014

La Jetée, Chris Marker, 1962

Under the skin, Jonathan Glazer, 2013

The Backrooms (Found Footage), Kane Parson, 2022

Labyrinthe, Robert Morris, 1974

Performance Place du Palais Royal, L'Atlas, 2011

Building Black Civilization, Ekow Nimak

Est-ce que tu mêmes ?, François Jost, 2022

_Underscore, Quentin Boëton & Gilles Stella, 2022

Mr Bean's invisible drum kit solo, Mr Bean, 1991

Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things, William McDonough & Michael Braungart, 2002

Labyrinthe, Robert Morris, 1974

House of Stairs, M. C. Escher, 1951