

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

[flv:<http://www.arpla.univ-paris8.fr/~canal19/lmd/wp-flv/giraud.flv> 180 144]

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006

Conférence de l'Observatoire des Nouveaux Médias

<http://www.ciren.org/ciren/conferences/201206/index.html>

«L'abandon intime n'est pas l'abandon dans la forme. Tenir le lâcher-prise, voilà peut-être une juste définition [du] jeu [de Fabien Giraud].»

Retranscription de la conférence

1.

Circonstances, 2005

Maxime: J'ai rencontré Fabien Giraud au Fresnoy, j'ai fait aussi de la vidéo, je suis aussi commissaire d'expositions. J'ai organisé une exposition à Main d'œuvres, qui s'appelait *Horizons synthétiques*. Fabien m'a invité pour qu'on discute avec lui de son travail.

Fabien: Il y a deux ans, j'étais aux Arts Déco, j'ai eu un cursus assez mouvementé en passant par le graphisme, le multimédia pour finir en section vidéo. J'ai été ensuite au Studio des arts contemporains du Fresnoy, dont je suis sorti au mois de juin 2006. J'ai apporté ici des images du projet *Circonstances* que j'ai fait en dernière année des Arts Déco, pour faire une boucle. C'est un travail que j'ai réalisé dans le bureau du directeur de cette institution. C'était une performance qui avait eu lieu pendant toute une journée dans le bureau où nous avons greffé cette structure qui était constituée de deux rails de travelling avec deux petites caméras qui étaient vraiment tendus d'un mur à l'autre, avec des systèmes de ventouses qui les tenaient en l'air. En même temps, un support venait se greffer sur le mobilier de ce bureau. Les caméras faisaient un grand mouvement vide d'un mur à l'autre, très rapidement elles allaient se cogner sur un mur puis repartaient vers l'autre mur, à l'infini. Les images captées par les caméras étaient retransmises sur l'écran d'ordinateur du directeur qui était donc là. Toute une journée, les gens pouvaient voir la performance, envahir le bureau qui est un endroit qu'on ne voit pas forcément et assister à ce spectacle répétitif. <http://www.arpla.univ-paris8.fr/~canal10/fujii/index.html>

Maxime: C'est ce que tu as présenté comme travail pour ton diplôme.

Fabien: J'étais donc en section vidéo et je me posais beaucoup de questions sur comment produire des images et en fait je n'en ai pas vraiment produit. J'ai produit une machine à produire des images vides, puisque c'était ça, le champ et le contrechamp des caméras et je voulais créer une plus grosse image qui était celle d'insérer une machine à l'intérieur du bureau.

Maxime: Tu convoquais du public dans le bureau du directeur.

Fabien: À la base du projet, c'était ça, ce qui m'intéressait c'était un lieu qui devenait tout d'un coup visible, qui était tout d'un coup squatté par des gens, qui venaient voir quelque chose qui tournait un peu à vide. C'est ce premier mouvement-là qui m'avait intéressé dans ce travail.

Maxime: C'est quelque chose qui va se retrouver dans ton travail, dans l'idée d'insérer une machine, une mécanique ou un dispositif dans une structure existante, dans des structures de pouvoir, des endroits qui sont

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

vus un peu comme des lieux-clés, des noyaux ou des sources ou des générateurs de pouvoirs, ou des endroits qui sont le centre d'un système.

Fabien: Je ne le voyais pas comme quelque chose qui ait à voir avec le pouvoir, ou alors de manière souterraine, je n'y avais pas pensé directement, mais j'avais trouvé cet endroit comme le plus adapté à montrer cette image qui produisait juste un processus qui renvoyait à la production même d'une image, comment faire, montrer quelque chose où l'image est en train de se faire. C'était vraiment ce processus matériel qui m'intéressait. Mais ensuite, il y a cette question que je développe dans d'autres projets, comment insérer une structure, là en l'occurrence, c'est une structure fermée, et y arriver avec un mécanisme, ou en effectuant des réglages à l'intérieur d'un mécanisme précis pour voir ce qui se passe, développer un protocole expérimental, où, en affectant les paramètres internes d'un objet ou d'un mécanisme ou en insérant un autre objet à l'intérieur de ce mécanisme, on voit comment cette chose est affectée, jusqu'ou elle va, est-ce qu'elle impluse?

Maxime: L'idée ici était de faire apparaître la structure champ contrechamp, le face à face entre le directeur et le visiteur

Fabien: L'idée que j'avais un peu naïvement, c'était celle d'une visibilité complète.

2.

The Straight Edge

Maxime: Ce qui est intéressant, c'est de voir le projet de première année au Fresnoy. C'est un film vidéo qui s'appelle *The Straight Edge*. Parlons du protocole de production. On en voit beaucoup d'éléments dans le film lui-même. Il n'y a pas cette idée de scénario, de se proposer un tournage où on essaie de rejouer quelque chose qui a été écrit pour le scénario, il y a plutôt une logique de protocole, de dispositif, de le rendre visible et d'en faire aussi une performance, de faire que ce soit un événement encore une fois pour celui qui filme, qui doit produire des prises de vue et aussi un événement pour ceux qui y participent.

Fabien: Même avant d'avoir l'idée de travailler avec ces gens qui sont des Punk Straight Edge végétariens, c'était vraiment des questions que je me posais, à propos de production d'images ou de mises en scène, qui était de prendre un milieu, de prendre un événement qui soit le plus récalcitrant à l'image, aux contraintes que je voulais lui imposer en voulant produire des images. J'ai travaillé avec ces gens avec qui j'ai organisé un événement de toutes pièces. J'avais écrit une espèce de partition de tous les mouvements collectifs, individuels ou tous les gestes qui ont lieu dans ce genre de concert punk, hardcore. Je l'ai écrit en partition et je leur ai demandé de rejouer les gestes en changeant chaque fois les paramètres à la fois sonores, de vitesse, en leur demandant de danser plus lentement et en affectant tous les paramètres qui régissent la situation. Cette communauté Hardcore Straight Edge, est un mouvement qui est né au début des années 80, en réaction à la déchéance punk, qui prônait une vie saine et juste une dépense énergétique.

Fabien: C'est un mouvement communautaire californien. Henry Rollins, (Black Flag) en est une des grandes figures. <http://www.rhapsody.com/blackflag/more.html>, http://en.wikipedia.org/wiki/Henry_Rollins, qui prônait une espèce de situation d'immanence du concert où il n'y a plus de star, où tout renvoie à la situation immanente des corps qui s'entrechoquent, qui sont pris dans une intensité pendant la durée d'un événement. C'est ce qui me plaisait. Il y avait là une situation en apparence totalement chaotique avec cette énergie et de voir comment avec cette énergie difficilement maîtrisable, voir comment moi, je pouvais essayer de tester la résistance de cette communauté à mes propres contraintes et de voir ce qui allait se passer. Il y avait vraiment un projet qui était une performance à la base, plus qu'un projet de film.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Maxime: Il y a les deux, il y a l'idée de se donner une performance avec des contraintes, une résistance physique que ces gens vont opposer à un projet de documentation. Il s'agit de mettre un peu plus de contraintes que juste la simple reconstitution d'un événement, d'un concert, juste pour le plaisir de le filmer. Il y a de se donner dans le protocole d'écriture, l'obligation à prendre en charge la réalité physique des corps, de leur chorégraphie, de leurs mouvements, leur écriture habituelle. Ce qui est intéressant dans le fait que tu aies organisé le tournage, l'action, c'est que ce que d'autres artistes auraient pu faire, c'est prendre des vidéos de concert (SE_04.jpg) de punks, et travailler sur l'imagerie, la vidéo.

Fabien: L'idée, c'était d'envisager la foule avec tout ce qu'elle a de complexe, comme un matériau, son intensité, toute la joie qui en ressort, sa violence même, d'imaginer ça comme un matériau sur lequel j'interviendrais. Dans l'art contemporain, beaucoup de gens ont travaillé sur cela, notamment à partir de documents. Dan Graham, Douglas Gordon* ont travaillé, notamment en ralentissant. Mais là, c'était presque de le faire littéralement, puisque j'ai demandé de ralentir les gestes, de simuler, de faire ce qu'on a déjà vu, tous ces effets vidéo, de les faire sur ce matériau qui était la foule.

Maxime: Déplacer les procédés d'analyse du magnétoscope, arrêt sur image, ralenti, retour en arrière, et l'appliquer à la foule même. La vidéo, c'est une installation, c'est une boucle qui dure 13 minutes. C'est un peu bizarre de la montrer en projection. C'est donc un cycle, c'est un peu étrange de le voir comme ça, parce qu'il y a un début, une fin... le démarrage de la danse, puis le ralenti. Normalement on peut le saisir par n'importe quel point.

2.1

Une situation chaotique

Maxime: Après avoir vu le film, parce que quand tu dis, Punk Hardcore végétarien, ça ne dit pas grand-chose, c'est de dire qu'il y a dans le film des figures, une chorégraphie, même si je pense que l'aspect chorégraphique, ce n'est pas ce qui t'intéresse le plus, plutôt l'aspect graphique, l'écriture. Comment s'écrivent les mouvements d'une foule. Comment as-tu procédé par rapport à des figures que tu n'as pas inventées, qui sont des choses qui existent, des figures typiques ou récurrentes...

Fabien: Ce qui m'a vraiment intéressé dans le Hardcore Straight Edge, par rapport à d'autres situations de rock qu'on a pu rencontrer, c'est la différence entre le Hardcore et le Metal, en tant que les configurations dans l'espace et le mouvement sont complètement différentes. Il y a dans le Metal quelque chose qui est de l'ordre de la messe pyramidale vers le chanteur, puis la dérive Metal du show, comme cela s'est fait dans les années 70-80. Le Hardcore a inventé une situation complètement immanente où on est devant et où la référence n'est pas la messe, mais l'émeute. On le voit à l'image lorsqu'ils sont face à face, c'est vraiment la figure de l'émeutier contre le CRS, où chacun est le CRS de l'autre dans la situation du concert. Tout renvoie à la situation. On n'est pas dans quelque chose où il y aurait une ligne de fuite vers le chanteur, ou vers les stars. Les groupes renvoient toujours à la situation physique de la salle. C'est là-dessus que je voulais travailler, en construisant cette espèce de plateau.

Maxime: Tu as tourné dans une salle de concerts, au Point éphémère, à Paris, sans groupe, il n'y avait pas de musiciens ?

Fabien: Il y a les deux. Il y a eu trois groupes français de Hardcore. Voici comment on a construit l'événement. J'ai travaillé avec des amis qui sont dans ce milieu-là. Puis on a créé un site internet, tout un réseau, pour cet événement qui était un peu festif. Mais les gens ne savaient pas exactement à quoi ils se rendaient. Ils savaient qu'il y avait des caméras, mais c'était annoncé comme un concert assez classique. On a travaillé avec les groupes

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

qui jouent de temps en temps, puis qui s'arrêtent et avec des bandes enregistrées de musique. Donc, tout ce qu'on voit dans la vidéo est fait en live, il n'y a aucune post-production. Au niveau sonore, tout est joué. Quand la musique est coupée, on demande aux gens de continuer à danser, donc de simuler. Donc la manière de procéder, c'était des tentatives de formes que j'ai faites pendant 9 heures d'affilée, des formes qui jouaient sur différents paramètres de la situation.

Maxime: Il y a un rapport à la direction de la foule, à la direction d'acteurs au sens très large. Est-ce que tu es là avec un mégaphone?

Fabien: C'était assez compliqué, la manière dont on a procédé. J'ai travaillé avec des agents. La base de ce travail, c'est de me dire qu'on pouvait diriger une foule par des logiques internes et non pas en donnant des directives du haut, mais en lançant des mouvements avec des personnes qui seraient très au courant, et lancer des mouvements qui seraient plus ou moins suivis.

Maxime: C'est-à-dire que tu as des agents, des complices, à l'intérieur de la foule même.

Fabien: Et en essayant de travailler sur ces logiques de contamination, de prolifération d'un mouvement. C'est comme ça que ça s'est passé en partie, parce qu'il y a des choses qui ont été complètement mises en scène où la chose était reprise collectivement. Par exemple, quand on a ce qu'on appelle Le mur de la mort, The Wall of death, le face-à-face, ça c'est quelque chose qui est totalement scénographié. Sinon, il y avait vraiment cette idée d'essayer de voir comment pour les formations de oiseaux, comment une forme se crée par logique virale.

Maxime: Ce que je trouve intéressant, c'est d'avoir des agents à l'intérieur, c'est d'avoir cette posture à l'extérieur, tu documentes, tu filmes, tu ne fais pas de post-production, tu ne simules pas la joie, l'énergie, la surexcitation du concert. On ne simule pas, on documente ce qui se passe. Il y a un regard distant, on voit les creux, on voit les manipulations, on entend les arrêts du son, la reprise du son, on entend parfois les directives de quelqu'un qui dit: «Allez, allez...»

Fabien: Des directives qui ne sont pas les miennes..., mais celles des agents qui sont à l'intérieur et qui essaient de lancer cette forme-là particulière.

Maxime: Il y a cette distance extérieure d'observation, on est en état d'observation, mais en même temps on est à l'intérieur même de la foule, de ses énergies, de son mouvement. C'est ce que je trouve assez fort dans ce film, c'est qu'on peut être à l'extérieur et à l'intérieur. Tu réussis par le greffage d'une mécanique, la mécanique du magnétoscope ou du filmage de cet événement, du concert ou de la foule, avec les mouvements d'appareil, les travellings, le côté qui théâtralise beaucoup : les panoramiques latéraux qui retournent dans le noir qui créent comme des chapitres ou des levers de rideau. Il y a un côté très artificiel, le fait d'assumer une grammaire très écrite, très composée dans le filmage et cette question de la grammaire du filmage, c'est-à-dire arrêt sur image, pause, ralenti, retour en arrière, couper le son, remettre le son, qui sont les choses qu'on fait en audiovisuel, de greffer ces gestes, cette mécanique du magnétoscope sur la foule, sur un corps collectif. Ce qui est intéressant, c'est qu'il y a vraiment une mécanique, je ne sais pas si elle est greffée, ou si elle est insérée dans un corps collectif, ou si au contraire tu la révéles cette mécanique, si elle est déjà là, par ton intervention.

2.3

Un protocole strict

Fabien: Je ne sais pas si c'est le terme mécanique qui convient. Plus précisément, c'est cette idée que lorsqu'on applique une grille de contraintes sur une situation, comme tu l'as dit, d'écriture et de mise en scène qui viennent

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

se greffer là, comment est-ce que la situation réagit. Est-ce-qu'elle se rompt, les gens partent en disant on n'a rien à faire là, ou est-ce qu'elle a une élasticité, une résistance du matériau, et elle mute, elle devient autre chose. C'est ce qui se passe. Moi-même j'étais très étonné, quand je demande aux gens de ralentir leurs mouvements, ce qui se produit, c'est que d'autres mouvements — la contrainte étant de ralentir des mouvements qui se font spontanément dans un pogo très vite— et de les ralentir, je me suis rendu compte que ça produisait d'autres effets, d'autres gestes, quand on ralentit, on ne ralentit pas le même geste mais on produit d'autres gestes à l'intérieur, qui viennent d'ailleurs, qui n'ont plus rien à voir avec la situation. Il y a des glissements... Dans la figure du ralenti, il y a plein de clichés de ralenti, qui viennent du cartoon, qui viennent s'insérer là, que les gens imitent, mais ça, je ne l'avais pas prévu. Il y a une mutation que je n'avais pas prévue. Ou quand tout d'un coup, que le concert puisse glisser vers un cours d'aérobic. En faisant glisser la chose, en la travaillant, le concert glisse vers son dehors. Le cours d'aérobic n'a rien à voir avec le hardcore.

Maxime: Ou ça devient burlesque. C'est la question de l'élasticité, on étire des situations, des corps,

Fabien: Après, il y a l'idée que je ne prévois pas, je ne sais pas ce qui va se produire, mais avec une notion de risque..

Maxime: Ça se voit... Il y a plein de choses que tu obtiens, qui sont des petites pépites documentaires, comme plein de cinéastes rêveraient d'en avoir... Tu as une situation qui produit des sourires, de la rigolade, de la complicité, des choses inattendues pour les personnes et pour toi-même. Donc, il y a quelque chose qui était inprogrammable et qui apparaît. Tu obtiens des prises de vues intéressantes, ce n'est pas juste un dispositif, ce n'est pas juste la performance. Le fait que ce soit filmé et qu'on le regarde, et que ce soit intéressant à regarder parce qu'il y a une matière vivante qui est tout simplement enregistrée, pas remontée ou simulée par des rajouts ou de la post-prod.. c'est ce qui fait l'intérêt du geste et de l'équilibre entre les choix et les interventions.

Alexis: En tant que réalisateur, peux-tu parler de ce qui se passait sur l'instant ?

Fabien: J'étais à cette hauteur-là par rapport à la foule. Je la voyais de haut. Il y avait tout un dispositif de caméras, avec une équipe assez lourde, des agents, des systèmes de communication. J'étais en hauteur pour assumer cette position totalement extérieure avec la partition de dessins de ces formes collectives, des formes de cercle, circle pits, ou des walls of death, toutes ces figures qu'on voit. J'étais dans une situation extérieure, assez proche, quelque chose apparentée à un protocole assez scientifique. Tenter de mettre du son et d'enlever, je m'intéressais à la musique comme un matériau qui pousse les corps, qui exerce une pression et ensuite qui la retire. On peut voir la musique comme ça, la musique également, comme des éléments matériels. Je jouais avec ça, d'où cette position extérieure à la situation.

Maxime: Un principe de régisseur expérimental

Fabien: Ou même de sociologue un peu fou, parce qu'on teste des choses et on voit comment ça tient.

Maxime: Par rapport à la musique, à ces termes d'arrêter, de relancer. Pour moi, le terme de mécanique est intéressant par rapport à des corps, à une foule. Il y a un principe d'engrenage, qu'est-ce qui entraîne quoi. La musique ré-entraîne le mouvement, tu arrêtes la musique, le mouvement continue, il s'essouffle un peu... après, il faut une stratégie pour faire revenir le mouvement. Soit on enchaîne sur une autre figure, soit on arrête. On fait une pause, on relance une autre prise et une autre figure. Il est toujours question de l'origine du mouvement, lancer un mouvement, voir ce qu'il devient. Voir s'il existe sans qu'on l'entraîne au départ.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Jean-François: Une question sur l'installation?

Fabien: En fonction des lieux, je l'ai présentée de différentes manières. La première fois que je l'ai présentée, au Fresnoy, je l'ai présentée dans une cave, on était très proche de l'écran. Quand je dis installation, c'est une vidéo monobande qui tourne en boucle, avec laquelle on n'a pas du tout le même rapport que lorsqu'on est assis, comme dans cette salle.

Jean-François: Ma question porte sur le rapport entre le spectateur et la taille de l'image.

Fabien: J'ai essayé de ne pas m'en préoccuper, au sens de ne pas jouer, ce que j'avais fait la première fois que je l'ai présentée, à mon sens ratée, qui était à mon sens l'illusion d'une échelle 1, donc du rapport du spectateur directement avec les corps de la vidéo et qui est quelque chose qui ne m'intéresse pas du tout par ailleurs. Donc la vidéo, si elle a des rapports intensifs avec le spectateur, ça se passe ailleurs que dans des histoires d'échelle, qui sont souvent de l'ordre du trompe-l'œil.

Maxime: Ce sont des choses qui ne t'intéressent pas, mais il y a un côté pictural, un côté Jérôme Bosch ou Brughel, des foules super iconographiques.

Fabien: Le côté pictural, ces références aussi à la peinture romantique m'intéressaient plus dans le sens d'imposer une représentation à une situation organique ou chaotique comme j'en ai parlé tout à l'heure. C'était plus dans ce sens-là. Après que ça produise des tableaux, c'est un effet, mais c'est directement intégré dans le dispositif : Faire une composition sur quelque chose qui n'est pas a priori composable.

3.

Le projet *Friendly Fire*

Maxime: On peut passer à un autre projet qui est *Friendly Fire*. Je pense qu'il y a un lien entre les deux: créer un dispositif à partir d'un corps collectif, une communauté à laquelle tu t'attaques qui est l'armée, le corps militaire.

Fabien: Ce n'est pas vraiment le corps militaire. Ce sont des joueurs.

Maxime: Disons d'avoir un corps collectif et de faire émerger des corps individuels à travers ce corps collectif et de voir comment ça frotte ou ça grince ou d'essayer de faire apparaître l'élasticité entre le corps individuel et le corps collectif auquel il veut appartenir ou il joue à appartenir.

Fabien: On parle d'un projet qui est en cours... Je réalise le film, au printemps. Je vais en montrer une étude. Ce projet est fait avec des gens qui pratiquent l'Airsoft, qui n'est pas le Paintball, qui se caractérise par le souci d'un hyperréalisme militaire extrême. Ce sont des jeux où l'on a des fusils à bille, des mitraillettes, on se tire dessus sur des terrains, avec des scénarios souvent inspirés de films de guerre ou même de l'actualité. Je travaille sur ce projet avec Raphaël Siboni. L'idée, c'est de travailler, comme pour le concert, sur ces paramètres internes du jeu et de voir comment la situation va être affectée ou va réagir à ces modifications et notamment le titre de ce projet c'est *Friendly Fire*. C'est une notion qui est vraiment emblématique d'une problématique pour ce projet: le *friendly fire*, c'est un terme militaire américain qui caractérise le fait de pouvoir être shooté par son propre camp, le fait d'être tué par son équipier.

Maxime: Recevoir une balle amie.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Fabien: La balle amie qui est accidentelle ou non. Au Vietnam, ça se pratiquait, d'éliminer un colonel qu'on considérait comme fou... c'était pratiquer un friendly fire sur quelqu'un. Le friendly fire, c'est une notion passionnante, parce qu'elle amène à l'intérieur du jeu ou du conflit guerrier réel, une espèce de paroxysme, elle suspend toute possibilité parce qu'il n'y a plus d'ami, ni d'ennemi, tout le monde est ennemi de tout le monde. On rentre dans un état paranoïaque, qui en même temps est la logique guerrière poussée à son paroxysme. Ce qui me plaît dans ce terme-là, qui est quelque chose d'important dans d'autres projets, ou dans mon travail en général, c'est cette question de comment quand une logique est poussée à son maximum, à un surrégime, comment est-ce qu'elle rejoint le point mort. Elle se suspend : Quand le friendly fire est poussé à son extrême, on ne peut plus se battre, il n'y a plus de possibilité. Le friendly fire, c'est aussi une notion dans les jeux vidéo de type *Counter Strike* et *First Person Shooter*. C'est une option de réalisme, tu peux rajouter cet élément extrême, comme possibilité d'une couche réaliste. C'est la base de ce projet, d'organiser une bataille géante de 400 personnes dans la Beauce, qui est un désert entre Paris et Orléans, où les questions d'échelle sont complètement distordues, puisque 500 m2 est équivalent à 50 m2 quand on est dans un désert, visuellement pour le cinéma. C'est justement de jouer là-dessus.

Maxime: Tu organises le tournage. Tu organises l'événement pour les gens, pour les joueurs.

Fabien: C'est un événement qui est majeur pour les joueurs. C'est comme pour le Hardcore. C'est dire qu'on va se retrouver à 400 pendant deux jours, dans une plaine. C'est quelque chose d'assez excitant, parce que ça n'arrive jamais pour eux. L'idée, c'est de refaire jouer la partie, en changeant les paramètres, notamment les paramètres spatiaux. On joue la partie sur 500 m2, puis on la rejoue sur 50 m2. Voir ce qui s'y passe. Ce sont des scénarios très complexes, avec des scènes de torture... Qu'est-ce qui se passe quand une scène de torture est jouée sur 500 m2, puis sur 50 m2. Il y a une distorsion de la fiction.

Maxime: Pour être plus précis, tu t'inspires de scénarios...

Fabien: On a passé commande auprès de la communauté, de scénarios, en disant: on fait un pot-pourri. On se lâche, on fait un scénario où tout est possible. Les zombies attaque le GIGN qui attaque le CRS qui attaque les Marines. C'est une accumulation de fictions possibles et voir comment cette fiction tient quand on en affecte les paramètres physiques.

Maxime: Le jeu d'altération et de modification est sur l'espace.

Fabien: Et sur des règles, des options qui sont activées ou pas. On regarde. Ce sont des photos de repérage. Ce sont des tenues de camouflage, La Beauce.

3.1

Friendly Fire (placebo)

Fabien: Ce que je pensais montrer, c'est une vidéo que j'ai réalisée avec Raphaël Siboni, où on a demandé à deux jeunes pratiquants de ce loisir de rester éveillé pendant 24 heures. On les a emmenés ensuite dans un studio de cinéma. On leur a demandé de rester éveillé alors qu'on leur donnait des somnifères et des placebo de somnifères. En fait, ce n'était que des placebo, mais ils ne le savaient pas. Ce sont des gens pris dans une zone complètement floue, à savoir est-ce que j'ai pris un somnifère, est-ce que la fatigue que je ressens est réelle parce que je n'ai pas dormi ou est-ce qu'elle est amplifiée chimiquement parce que j'ai pris un somnifère, ou est-ce qu'elle est psychologique parce qu'on m'a fait croire que j'ai pris un somnifère... Il y a des multitudes de strates qu'il m'intéressait de mettre en scène, dans une grande simplicité, puisque c'est un plan fixe.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Maxime: Le côté scientifique est encore plus fort, direct, frontal.

Fabien: On filme en continu pendant 4 heures, on voit ce qui se passe et en leur donnant des indications très minimales de mise en scène du type: «Simule le sommeil». Quand on est très fatigué et qu'on joue le sommeil, on finit par vraiment s'endormir. Ça rajoute une strate, si on demande à quelqu'un qui n'est pas acteur de jouer la fatigue alors qu'il est très fatigué, il est en train de mal jouer quelque chose qui est vraiment en train de lui arriver. Projection.

3.2

Deux corps en guerre

Fabien: C'est une boucle présentée sous forme d'installation. Je l'ai présentée en Espagne sur un grand écran plasma. Ça tournait en boucle. Ce film dure une dizaine de minutes.

Fabien: Sur quatre heures, on a prélevé 5 séquences. Ça s'est fait en un week end. Tourné en studio, sur fond bleu, avec de la post-prod pour le fond noir et les effets de fumée.

Maxime: Là, poussé à un point plus extrême qu'avec les danseurs, il s'agit de confronter deux corps dans leur fiction, qui jouent leur fantasme de guerre, d'héroïsme, de bataille, d'action, sauf que tu leur enlèves tout ce qui peut être le plaisir, c'est-à-dire l'action, le geste, le scénario, le récit, le paysage, le collectif, la camaraderie et on reste sur un quelque chose squelettique de deux gars qui sont obligés de tenir debout, qui sont juste des colonnes vertébrales qui sont confrontées au poids matériel de leur jeu. Tu n'as pas dit que ce plaisir de jouer à la guerre se fait avec tous les attirails réalistes...

Fabien: Et même les poids réalistes. Il y a tous les éléments d'une guerre, jusque dans les plus petits détails, jusqu'aux lunettes nocturnes qu'ont les Marines en Irak. Il manque juste un élément, c'est la balle, la vraie balle. Il n'y a pas d'aboutissement à ce jeu, puisque l'ultime aboutissement serait une vraie balle, par rapport à tout cet attirail et ces costumes, qui sont de réelles combinaisons guerrières, et de voir comment dans ce circuit clos, qui est forcément clos puisqu'il ne peut pas aller vers un aboutissement guerrier, il est forcément fermé, il a des limites, comment il y a une surenchère de l'hyperréalisme. On est dans une amplification, une boursoufflure du conflit guerrier, de son aspect mode ou vestimentaire, ou tout à coup la chose s'amplifie en interne. Et ça, c'est la base de cette vidéo, puisqu'il n'y a plus rien, plus de conflit, plus de jeu, mais des costumes, puisque la base du jeu, c'est de s'habiller comme ça. Le protocole était une guerre immobile contre le sommeil avec une complexité de rapport entre fiction et réalité et costumes. Les costumes sont des costumes réels, les gens qui pratiquent ça peuvent être eux-mêmes des militaires de l'armée de terre. Il y a plein de strates qui se tiennent dans ce truc clos qu'on avait créé.

Maxime: Pour moi, il y a un fort lien entre ça et la télé réalité, dans le sens où on a un dispositif et on joue mal des choses qu'on ressent vraiment. Il y a ce jeu de documentaire fiction et on ne sait jamais la limite. On bascule de l'un à l'autre dans un sourire. En un fragment de seconde, on passe de la simulation à la conscience de la simulation. Il y a ce jeu de conscience, d'inconscience, d'alternance qui fait partie du jeu chez eux et qui produit aussi des états de spectateurs intéressants, parce qu'on est tout le temps en train de glisser d'un état de spectateur à un autre, d'un état de croyance à un état de suspicion, de recul total, de distance amusée. Sans arrêt, on rebascule dans la croyance : quand on focalise sur un visage, une attitude, on se retrouve soi, comme devant les images qu'on a vues de films américains, soi-même quand on est un garçon qui a joué à la guerre, on ressent totalement ce que ça peut être à l'intérieur quand on joue le héros super fatigué.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Fabien: Il y a quelque chose qui nous intéressait sur la question de la croyance, ou de croire à un jeu, de voir si on amplifie complètement le jeu, ça devient extrêmement réaliste, et pourquoi pas des explosions. À quel moment on décroche. À quel moment je ne crois plus à ce jeu-là, parce qu'il est passé à autre chose, parce qu'il devient autre chose que le jeu. Comment tenir cet équilibre-là, le fait d'intégrer des éléments et que la chose n'implose pas. C'est ce qui nous intéressait dans la notion de *Friendly Fire*, parce que c'est une limite qui est interne au jeu.

Maxime: Il y a cette vidéo et le projet en devenir

Fabien: Le projet sera présenté à Marseille en juin 2007. Tournage au printemps dans la Beauce. La Beauce nous intéresse, parce qu'elle est proche des Fun Maps, les décors ou la situation du jeu. Ce sont des décors où il n'y a presque rien et où le but est le carnage. Ce sont des situations faites pour un carnage complet, on joue juste sur les paramètres et après ce qui compte c'est amplifier le carnage...

Maxime: Dégommer...

4.

Sans titre (Rodage)

Maxime: Passons à un troisième projet réalisé: *Sans titre (Rodage)*. Là, on passe à un autre degré de stratégie dans la programmation, de mise en scène et d'organisation de la performance. Dans *The Straight Edge*, on était avec une foule. Dans *Friendly Fire*, on était avec deux individus. Et là on en est réduit à manipuler juste des machines, des pocket bikes, des minimotos. C'est une installation qui a été présentée récemment au Palais de Tokyo, dans un des modules de la nouvelle saison de programmation, une œuvre coproduite par le Fresnoy et le Palais de Tokyo. On va en voir un extrait de captation parce que c'est à la fois une sculpture qu'une performance temporelle. Les motos démarrent dix minutes une fois toutes les heures.

Fabien: L'installation fonctionnait de telle manière que la plupart du temps on était devant une sculpture inerte ou un podium de type salon de la moto, salon automobile, très imposant. C'est comme ça que je l'ai conçu très laqué, très brillant, très show of, et en même temps ces motos qui sont des motos autonomes, des motos de course à cette échelle-là. Les gens font des courses avec ces motos qui vont à 140 km/heures et qui sont très puissantes. Ce sont des motos italiennes. C'est un jeu d'adultes, une activité, un loisir qui est très sérieux. Elles font 95 cm de long, 30 cm de haut. Elles ont toutes les caractéristiques esthétiques et mécaniques d'une moto. C'est juste que cela est tenu dans une petite forme. Il y avait un aspect nanifié, qui tient de la nanitude.

Maxime: Juste un extrait de la captation. On les écoute une minute. [extrait sonore] On perçoit l'aspect sonore de la pièce qui n'a rien à voir avec ce qu'on peut vivre dans l'installation, et l'aspect déceptif de tout cela sur un événement à venir : les motos vont démarrer, elles vont produire une forme, on ne sait pas laquelle, et qui est toujours cette idée que le protocole est que les motos sont contrôlées informatiquement et essaient de s'harmoniser entre elles. Elles ont cette volonté. Elles partent de manière totalement chaotique, elles tirent des dés, au niveau du régime de leur puissance, le son est un effet de leur puissance.

Fabien: Elles sont programmées pour démarrer de manière chaotique et au fur et à mesure d'un cycle qui dure 7 à 8 minutes, être à l'écoute de plus en plus les unes des autres et arriver soi-disant à cet idéal hypothétique d'un synchronisme, d'une unité entre elles trois. À tour de rôle, elles démarrent, il y en a une, deux, au fur et à mesure il y a les trois en même temps (STRO2.jpg). Elles sont fixes mais elles peuvent se lever. Elles sont engluées sur le podium. C'est l'idée que ces petites motos apparemment inoffensives puissent tout d'un coup dégager une puissance, surtout en s'alliant, terrifiante, hors de leur échelle. Il y a dans ce projet-là, une espèce d'équilibre que j'ai essayé de tenir entre un aspect risible et en même temps le côté effrayant de ces machines qui deviendraient

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

soi-disant autonomes, puisqu'elles chercheraient à créer une communauté synchronisée. Il y avait cette fiction, qui en elle-même est une fiction un peu drôle et ces motos qui en même temps dégagent une puissance à l'intérieur du musée où on voit rarement des motos en fonctionnement [Chris Burden et la moto comme motif récurrent de Marc-Olivier Walther]. Elles ont une présence et une intensité spatiale qui contredit cet aspect miniature, drôle de toute l'installation.

Maxime: Il y a un côté risible et absurde quand on voit ces motos faire un bruit aussi énorme. Mais en même temps, il y a un côté touchant, on a l'impression de voir des petits animaux qui veulent se prendre pour des très grands.

Fabien: C'est quelque chose que j'ai vraiment essayé de faire: est-ce qu'on peut rendre ces motos, disons, touchantes, dans leur désir d'être plus grandes. Je voyais ces motos comme un état antérieur à une moto comme on les connaît.

Maxime: On revient en amont de la moto, un objet inanimé qui va peut-être devenir animé.

Fabien: Tout en étant totalement constitué comme une moto. Il y avait vraiment cette idée-là. C'est pour cela que je l'ai appelé *Sans titre (Rodage)*, avec une notion un peu étrange du rodage que j'ai moi-même, de ce côté de faire une installation avec des objets totalement constitués, des choses qui renvoient à l'univers des salons mais qui soient en même temps embryonnaires ou larvaires. Les motos sont prises dans des forces d'expansion, d'émancipation, elles sont en devenir. Et à la fin de chaque cycle de 7, 8 minutes où elles auraient appris à se comporter entre elles, elles s'endorment, elles éteignent leurs moteurs pour 45 minutes, 1 heure, ensuite, elles doivent tout réapprendre, je n'ai pas voulu qu'il y ait une mémoire de cet apprentissage. À chaque fois, le même destin est rejoué. Il y a un potentiel un peu tragique sur ces motos.

Maxime: Je n'avais pas compris au début, mais ce qui m'a plu, après avoir vu et réfléchi, c'est le terme de rodage que tu as utilisé comme titre ou sous-titre, que j'associe plus, en ayant vu la performance, en ayant vu l'œuvre exister dans le temps. Dans la composition temporelle que tu as réalisée en programmant les motos, il y a vraiment un aspect performatif. Il y a des objets mécaniques qui sont dans la performance. Le côté rodage, je l'associe à la notion de préliminaire. Il y a cette idée, tu parles de forme embryonnaire, d'en rester au début de la surexcitation. On n'est pas du tout dans la performance de la course, dans la recherche du record, comme avec la performance sportive de la moto, mais on est plus dans l'idée de faire venir en soi, sentir venir la puissance, comme un sportif qui s'échauffe, avant la course. Dans tous ces jeux d'intensité, de montée, de ralenti, de ralentissement, puis le son redémarre un peu plus fort, et puis ça se calme, il y a toute une écriture. Métaphoriquement, il y a quelque chose d'érotique dans l'écriture du temps, dans la gestion des intensités. C'est ça qui nous fait sourire, on retrouve une espèce d'allant, d'énergie, qui commence à démarrer, qu'on contrôle, qu'on veut garder au tout début.

Fabien: C'est un vrai problème avec cette pièce, c'est que je n'ai jamais voulu qu'elle soit métaphorique. Comment les choses sont-elles perçues, vis à vis de cette communauté de motos, que ce ne soit pas une métaphore de séduction entre des motos. Même s'il y avait ça, dans la programmation avec les ingénieurs avec qui j'ai travaillé, j'ai essayé de dire des choses qui sont complètement absurdes : est-ce qu'on peut imaginer qu'il y a des processus de vexation entre des motos et d'essayer de programmer ça. Il y avait ces notions qui sont d'ordre anthropomorphique que j'essayais d'appliquer à un mécanisme.

Maxime: En deça de l'anthropomorphisme, comme tu gères des énergies dans le temps, des intensités, il y a forcément de l'érotisme au sens général, au sens de rétention, de lâcher prise, de reprise de contrôle.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Fabien: C'est un trait important quand je parle de cette esthétique des salons, il y a quelque chose de sexualisé. Toutes ces formes sont des formes de pulsion, intègrent en elles des espèces de pulsion contemporaine, de désir.

Maxime: Justement dans ton travail, dans les trois travaux qu'on a vus, il y a toujours l'idée, le souci de préserver l'intensité, l'énergie, l'énergie sexuelle qui peut poindre et de ne jamais la faire éclater, de ne jamais l'épuiser, de ne jamais être dans la dépense, d'être toujours au moment où ça pourrait éclater, où ça pourrait partir en vrille ou en dépense complète totale. Tu essaies toujours de préserver cette limite, ce degré, de ne pas aller à ce degré-là, dans une élasticité de l'excitation, du préliminaire, du préambule, de voir jusqu'à quand on peut tendre des formes, tendre une foule, faire tenir debout deux garçons, ou ici garder en haleine des spectateurs sur des motos qui vrombissent, sans être dans l'explosion spectaculaire.

Fabien: Ces motos avaient une série de comportements, il y avait un aspect spectaculaire. Il y avait l'idée d'un spectacle miniaturisée, mais qui avait une puissance, puisque les motos pouvaient se lever, faire des wheelings, des burns avec leurs roues arrière.

[http://www.dailymotion.com/tag/burn/video/x1ghfj_burn-dans-le-salon].

Elles avaient toute une gamme de comportements que j'avais écrits avec le programmeur et c'était ces comportements qui étaient joués, des choses assez simples, qui étaient pris dans des processus d'imitation. Les motos s'imitaient entre elles, dans un rapport social d'imitation, avec des séries de comportement, du behaviorisme simplifié appliqué à la mécanique.

5.

Accélération

Maxime: En parlant de mécanique, de surchauffe ou de refroidissement, tu m'as parlé hier d'un projet à venir qui rejoint ces questions d'érotique de dilatation, de surchauffe, de refroidissement, de basculement, d'être pris dans quelque chose et tout de suite de le calmer soit par un éclat de rire, soit par une prise de conscience....

Fabien: J'essaie de faire un partenariat avec Peugeot de travailler avec un moteur pour une exposition en Suisse, qui s'appellerait *Accélération* et qui est sur ce thème-là. L'installation consiste à travailler avec les ingénieurs: prendre un moteur de voiture de manière brute, de faire ralentir son régime, son cycle d'explosion à quelque chose de l'ordre de 30 tours/minute. Ce qui fait une pulsation toutes les 6 secondes? Au plus bas, les moteurs vont à 500 tours/minute. Ramener ce moteur à juste ce qu'il est de manière structurelle, juste une explosion, qui a lieu tant de fois par minute, par seconde et là de prendre cette explosion juste une fois toutes les six secondes. Un moteur totalement distendu, totalement étiré, un moteur très puissant, mais de faire que cette explosion-là puisse résonner dans l'espace, s'étirer, faire un moteur un peu zombie...

Maxime: Un moteur dilaté, le principe du moteur, c'est de compresser au maximum l'énergie.

Fabien: Là, c'est de la dilatation complète. C'est compliqué techniquement et d'essayer de conserver cette vitesse de croisière comme une pulsation infinie. Ce moteur ne s'arrête jamais. Avec toute une structure de peaux racine, ces peaux qui sont utilisées sur les motos pour amplifier la puissance sonore des moteurs, qui là en l'occurrence amplifient juste son unité, l'explosion. Le moteur devient une espèce de gong qui rythme l'espace.

Maxime: Ça se présenterait sous la forme d'une sculpture, le moteur avec les tuyaux amplificateurs.

Fabien: Par rapport à ce projet, je me suis intéressé à la notion de catalepsie, un terme qui décrit un trouble nerveux, qui fait que quand on est dans une situation d'intensité très forte de type dépression ou fou rire, ou

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

orgasme, dans une intensité extrême, le corps peut entrer dans une forme de paralysie complète des muscles. Le corps rentre dans une veille. C'est quelque chose qui m'intéressait par rapport à tous les boulots dont on a parlé ce soir, une espèce de bouclage du surrégime, l'orgasme sur une paralysie complète, du surrégime du moteur avec son point mort. Est-ce que ce paradoxe peut avoir lieu? Quand les choses sont poussées à leur maximum, est-ce qu'elles rejoignent une espèce de suspension complète de l'énergie? Dans le projet avec Peugeot, c'est vraiment l'idée de construire ça, cette espèce de suspension très puissante dans l'espace.

Maxime: Ça rejoint ce qu'on peut voir dans *The Straight Edge*, ça s'amplifie et puis il y a un arrêt total dans le mouvement.

Fabien: Dans *The Straight Edge*, c'était vraiment l'idée de tenir entre le mouvement poussé à son paroxysme avec la musique au maximum et des moments d'arrêt qui étaient complètement étirés dans le temps. On le voit quand ils attendent, et de voir comment ces choses-là se rejoignent.

5.1

L'exploration des pulsions de société

Maxime: Ton travail est vraiment sur une recherche de faire venir l'énergie, il y a une sorte de côté galvaniseur, faire pomper la machine, pour sentir la puissance qui vient, et laisser exister le potentiel de puissance. Ce sont des choses qui font penser à des artistes américains, comme Chris Burden, des années 70, où il y a un rapport assez spontané de certains artistes au grandiose, à la puissance, à des éléments du spectacle, de façon très brute et en même temps documenté de manière très directe, très simple. Je ne sais pas si ce sont des choses qui t'intéressent, qui t'influencent, ou qui sont un peu déplacées.

Fabien: Les artistes américains du type Chris Burden ou d'autres comme Kelley ou McCarthy, je ne m'en sens pas du tout proche dans l'esthétique ou dans ce que je développe mais proche par cette idée d'explorer des pulsions de société. C'est vraiment le travail de McCarthy ou Mike Kelley qui essaient de pousser les pulsions contemporaines. Kelley a commencé dans une analyse de tous les mouvements, lui-même faisait partie d'un groupe de rock. Son travail est sorti de là, comme une extension des pulsions de société. Moi je m'intéresse de plus en plus à des espèces de rituels contemporains qui font comme des nœuds aujourd'hui. Ça, je ne sais pas si c'est français ou américain de s'intéresser à ça, les questions de mécanique m'intéressent de plus en plus. Ce n'est pas forcément français, parce qu'il y a une véritable culture du moteur aux États-Unis, une culture de la mécanique.

Maxime: Une culture d'essayer de mettre en forme la performance physique. C'est une chose à une autre échelle, comme le travail de Matthew Barney. Ça me semble plutôt américain d'avoir un rapport décomplexé à des formes de culture populaire, d'assumer le potentiel spectaculaire que ça a, d'utiliser les énergies d'attente de la part des gens qui le font, des gars qui jouent à l'armée ou des spectateurs. Nous, lorsque nous sommes devant tes pièces, il y a toujours une attente spectaculaire, une excitation face au spectacle, à ces jeunes gens qui dansent, face aux motos. Il y a un glamour de la situation, du show of, du plaisir de la parade, de choisir des sujets pop qui sont des points d'intérêt médiatique spectaculaire envers des communautés un peu en marge..

Fabien: Pour moi, c'est important que cet élément sensationnel soit intégré dans le travail. Cette visibilité-là est importante au premier abord, de travailler sur ce que tu appelles le show of, ce désir-là qui a lieu, de travailler avec ça, et par ça, de continuer à le produire en travaillant de l'intérieur, ces formes qui sont désirables. C'est quelque chose que j'aimerais continuer dans le travail.

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

Maxime: Disons pour conclure, il y a ces formes, ce potentiel sensationnel, énergétique et en même temps la production d'un objet, une sculpture ou un film. Mais il y a toujours des formes qui font que l'énergie que tu as mise en place, elle peut devenir objet. En tant que spectateur, on se promène dedans de manière tout à fait relaxée. C'est comme si on pouvait regarder un spectacle super intense, et en même temps on peut le regarder avec toute l'intensité des gens qui y participent mais en même temps on peut le regarder avec un détachement total presque anthropologique, comme si on était extérieur à ces choses-là.

Fabien: On peut boucler avec ce qui était à la base du projet avec Peugeot dont j'ai parlé. Ce rituel qui a lieu en Floride à Daytona Beach. C'est le lieu de rassemblement des Harley Davidson au mois de mars, chaque année. Un dimanche, un événement a lieu, où l'on sacrifie une moto japonaise, avec quelque chose qui est très ritualisé et qui devient un protocole de sacrifice humain, où la moto japonaise est démarrée. On perce son réservoir, puis on la pousse au maximum de son régime, plein gaz. On la bloque dans cette position de régime. On bloque la poignée des gaz et on fait monter la moto dans les airs très haut, à cette puissance-là et la moto fume... et on la laisse en l'air pour qu'elle meure, à la fois ou par manque d'essence ou par serrage —quand il est au maximum de sa puissance, le moteur serre le piston se dilate à l'intérieur de la chambre— et la moto fait un bruit monstrueux et serre sur elle-même à 20 mètres du sol et après, elle est lâchée par terre. Elle explose. C'est très écrit, mais quand on le voit en vidéo, c'est très dur de le voir, on a l'impression d'un rituel mais en même temps de quelque chose d'improvisé : on a pris une moto, on avait une grue et on a fait ça.

Maxime: Il y a quelque chose de la décharge,

Fabien: du défoulement collectif sur une machine, sur un moteur. Et là, il y a quelque chose d'assez insondable pour moi, que je ne comprends pas forcément, mais me questionne, me passionne. C'est qu'est-ce qui a lieu là comme pulsion, comme désir, dans ce rituel-là, et comment moi, en tant qu'artiste, je peux travailler avec ça.

Maxime: Cet équilibre entre violence et rituel, décharge et écriture rituelle.

11.

Questions

Alexis: Le programme qui est employé pour les motos, est très maîtrisé. Tu ne t'autorises plus de changement dans le processus.

Fabien: Ah non, ce n'était pas une partition. Il n'y avait pas d'écriture temporelle d'une suite, d'une série. Ce n'est pas une time-line établie. Dans Max/MSP, ce n'est pas ça qui se déroulait mais plus une temporalité qui était liée à une écoute plus ou moins fine d'une moto à l'autre. Et donc à une imitation. Ce qui était écrit, c'est quelle moto va imiter quelle autre, et comment cette chose-là circule. Il y a une écriture de ça, mais il n'y a pas une écriture de la gestuelle des motos. Il n'y a pas de chorégraphie a priori des motos, à part ce catalogue de comportements, de choses « innées », qu'auraient les motos, qu'elles feraient, dans lesquels elles choisiraient.

Jean-François: Je remercie chaleureusement Fabien et Maxime pour cette conférence... Applaudissements.

Notes

*. Douglas Gordon : (À propos de Douglas Gordon, Bootleg (Big Mouth), Bootleg (Stoned), installation vidéo avec six écrans, 4e biennale de Lyon, 1997, page 183. «Entre transe et traumatisme». «Ces images tirées d'archives psychiatriques et d'enregistrements illégaux de concerts de rock s'étirent, se succèdent en fondus enchaînés et se

«Un protocole strict et une situation chaotique»

Fabien Giraud dialogue avec Maxime Thieffine -20 décembre 2006, OdNM, Ensad.

répètent à l'infini, créant un espace de contrainte psychologique qui se situe au-delà de toute mesure réelle. Dans cette installation, on assiste à la rencontre oppressante du corps placé dans l'impossibilité d'oublier et du désir de trouver une amnésie extatique dans la stimulation corporelle, tous deux formant un kaléidoscope de couleurs ternes et sombre, entre pathologie, religion et musique rock. Gordon est un artiste des années 90 à part entière; il emploie les méthodes des DJ de la musique techno, s'approprie certains matériaux, varie les tempi, échantillonne, mélange, mélange la culture noble et la Trash-culture. Pourtant, s'opposant à une monotonie hédoniste, il trace, au sein de la jungle, des messages, des pistes de sens pleines d'ambivalence. De son travail de manipulations sur les matériaux il ne résulte pas une régression dans un Nirvana a-critique, mais bien plutôt, dans une sincérité des plus fascinantes, une conscience du temps plus aiguë encore. Ralf Beil "Zu Douglas Gordon's Zeit-Bilder", Kunst-Bulletin, décembre 1996; traduit de l'allemand par Laurent Bonzon).

http://www.artnet.com/Artists/LotDetailPage.aspx?lot_id=83DC23302E4F83DF

http://www.migrosmuseum.ch/ausstellung/fs_main.php?object=werke&key=27&lang=de&back=../home/index.php

Montage de la vidéo et édition sous flash: Étienne Boissier