

NIVEAUX, DE DÉTAILS

ENTRE DES CRISTAUX DE PIXELS
ET DES CRISTAUX DE CÉRAMIQUE

MAUD MAFFEI

Comment déplacer le montage cinématographique dans l'espace d'un jeu vidéo ?
Comment faire saisir ce qui s'y joue au niveau des mouvements de l'unité de base de
l'image numérique, à savoir, le pixel ? Tel est le point de départ des recherches de
Jean-Baptiste Lenglet pour l'exposition « Niveaux de détail ».

*En entrant dans l'espace des Instants Chavirés,
il vous est proposé d'aller directement dans l'installation
principale, ou de pénétrer dans la salle de projection sur la droite.
Vous choisissez d'aller à droite et entrez dans la salle.*

Dans l'obscurité, un paysage 3D est projeté sur l'écran. Une manette, posée sur un socle, vous invite à déplacer la caméra et à naviguer dans un univers virtuel. Vous vous trouvez dans *Niveaux de détail, La Seine-Saint-Denis en dix lieux et mille images*. Conçue par l'artiste, il s'agit d'une exposition virtuelle des collections photographiques du département de la Seine-Saint-Denis. L'œuvre se déploie à partir du parc Georges Valbon, dont la reconstitution 3D accueille une mise en espace de photographies d'archives, de sites archéologiques et d'œuvres contemporaines. En naviguant dans le parc, et dans ses prolongements tels le stade Bauer ou l'église de Tremblay-en-France, vous découvrirez ainsi diverses photographies spatialisées sur les sites de leurs prises de vues.

Par exemple sur le lieu de l'ancienne usine Babcock & Wilcox, la reconstitution 3D des bâtiments s'imbrique dans les archives photographiques qui lui correspondent, présentant la transformation du site au fil du temps. À travers ce travail monumental à partir de différents types d'archives photographiques issues des collections du département de la Seine-Saint-Denis, Jean-Baptiste Lenglet pense un nouveau mode d'expérience des archives où l'imbrication des photographies dans les modélisations 3D des paysages et des architectures apporte une compréhension vivante des sites et de leurs histoires.

*Vous ressortez de la salle de projection
et vous vous engagez dans l'installation.*

Une première colonne se dresse sur votre chemin. Le plan de salle vous indique qu'elle s'intitule *Le Temps Incertain*. Réalisée en collaboration avec l'artiste Jessica Boubetra, elle est composée de modules en céramique découpés, d'abord imprimés en 3D puis ensuite sculptés à même leur volume. Les découpes se prolongent dans des tracés picturaux qui ornent la surface des modules.

*Le traitement de l'émail de la colonne présente
des similitudes avec celui du tabouret sur votre droite,
que vous apercevez à côté du mur.*

Posé sur le tabouret, vous trouvez un petit livre blanc sur la couverture duquel est inscrit « Imminent ». Il s'agit d'un roman de l'écrivain Jérôme Guitton. Vous vous asseyez et le feuillotez. Par intermittence, spatialisée dans l'espace de l'installation, vous entendez résonner une voix, il s'agit de celle de l'écrivain. Vous comprenez que cette voix est émise par trois vidéoprojecteurs.

*Vous vous rapprochez du premier,
situé à quelques mètres devant vous.*

Disposé sur une table basse sculpturale, constituée de plaques de verre et de cylindres en céramique, le vidéoprojecteur diffuse l'enregistrement d'une partie de jeu-vidéo. Sur le mur, le fantôme d'un joueur erre en vue subjective à l'intérieur d'une maison.

*Vous écoutez maintenant plus attentivement
la voix monotone qui scande les images :*

*Une terre cuite sècherait. Des poussières se disperseraient,
supposé que le plafond du séjour les arrêât. Qu'une particule tombât ;
qu'une fenêtre s'ouvrît en coulissant.*

Vous continuez d'observer la captation vidéo. La caméra déambule dans des couloirs virtuels, arpente des chambres. Elle s'arrête par moments et zoome sur des détails. Les descriptions récitées par la voix ne semblent pas correspondre. Vous comprenez que si l'image et le son proviennent de la même source, les deux sont dissociés, désynchronisés. Le joueur scrute maintenant une fenêtre et derrière les vitres, à l'arrière-plan, vous discernez une rivière. Sur celle-ci, se succédant dans un flot continu, des modèles 3D glissent les uns à la suite des autres. Ce sont des scans 3D des sculptures en céramique que vous voyez autour de vous, en tournant le regard, dans l'espace des Instants Chavirés.

Vous reprenez votre visite de l'exposition.

Vous dénombrez quatre autres colonnes et instinctivement vous vous dirigez vers les plus proches. Vous vous trouvez face à *Pluie*, composée d'une suite verticale de soucoupes volantes aux tons céladon, puis vous arrivez à *She*. Son titre vous interroge. Qu'a-t-elle d'une figure anthropomorphe, avec ses courbes sinusoides ? Peut-être simplement l'étrangeté de sa présence, le face-à-face qu'elle convoque, telle la série de sculptures *Here* (1950-1966) de Barnett Newman ?

Votre attention se porte sur les « ombres » de ces colonnes, posées au mur.

Ombres ? Oui, il paraît que c'est ainsi que s'appellent ces deux peintures monochromes sur plaque de verre, qui dédoublent la silhouette de la colonne *She*. En vous en approchant, vous voyez qu'elles réfléchissent l'espace environnant, tels des miroirs noirs. Elles apparaissent comme des portes, vers on ne sait quelle dimension.

*Vous vous retournez et vous trouvez face à la colonne Perles.
Vous vous sentez happé par la douceur d'une matière intemporelle.*

L'émail vous évoque une peau, ses tâches, des grains de beauté parsemés à l'infini. Plus abstraite qu'une momie égyptienne, moins effrayante mais pas moins énigmatique que la rectilinéarité du monolithe de *2001, l'Odyssée de l'espace*, ses contours ronds et imparfaits suggèrent une sculpture des temps immémoriaux.

Enfin, avec ses incisions, la dernière colonne convoque moins l'anthropomorphe qu'une architecture modulaire. Intitulée *Diffraction*, vous reconnaissez dans le creux de ses découpes les silhouettes des colonnes *Pluie* et *She*. Derrière, une vidéoprojection recouvre le mur du fond. Une caméra virtuelle y effectue un travelling le long de la rivière aperçue dans la projection précédente. La caméra suit le cours de l'eau, et filme les sculptures qui voguent, portées par un courant simulé. Vous voyez un des modules de *Diffraction* qui se trouve à votre côté dans l'exposition. La caméra s'en approche jusqu'à ce qu'il occupe la totalité de l'image, puis le traverse, révélant ainsi son immatérialité digitale (numérique ?). Vous contemplez à nouveau les colonnes de l'installation. Sont-elles les reflets de ces images virtuelles ? Ou serait-ce l'inverse ? La matière captivante de ces céramiques serait-elle un pivot, une sorte de seuil, pour passer d'une dimension à une autre ? Réalisées en impression 3D, ces colonnes ont originellement été modélisées en 3D sur un ordinateur. Dans l'exposition, les colonnes se présentent sous trois aspects : sous la forme d'une réalité virtuelle, à travers les captations du jeu-vidéo, sous la forme de la réalité pondéreuse tridimensionnelle de la céramique, et enfin sous celle de la réalité bidimensionnelle de leurs silhouettes peintes aux murs.

*Un son échantillonné de rivière se fait entendre.
Il sonorise l'ensemble de l'exposition, venant comme se superposer
au travelling de la caméra virtuelle.
Vous réécoutez la voix, diffusée par les vidéoprojecteurs :*

*Et, tandis que cette ligne tirerait jusqu'au-dehors, des poussières
se disperseraient, supposé que le plafond du séjour les arrêât.
Que même un homme de la rue pût s'en émouvoir.
À moins qu'il ne fût comme entré. Que la lumière se montrât
comme une onde ; qu'une pellicule poudreuse ne se déposât.
Ensuite, qu'un noyau centrât un atome.*

C'est à présent plus clair : la narration de cette voix se reconfigure à l'infini, à l'image d'un codage procédural. Parallèlement au jeu-vidéo élaboré par Jean-Baptiste Lenglet, l'écrivain Jérôme Guitton a en effet pensé un récit cristallin où des blocs de phrases s'agencent à chaque fois différemment. Il en résulte une narration à la limite du vraisemblable, oscillant entre le conditionnel, le présent et le passé simple. Les événements auraient pu avoir lieu, ont lieu, eurent lieu. Ceci vous fait penser à la nouvelle *l'Immortel* (1947) de Jorge Luis Borges, où les récits d'un tribun romain s'enchevêtrent avec ceux de personnages de *L'Iliade* et *L'Odyssée* pour faire émerger une histoire fictive nouvelle, à partir du réagencement des multiples faits et événements de chaque histoire. Borges montrait alors que ce qui comptait avant tout, c'était la construction de récits, peu importe qu'ils aient de sens ou non. Le terme même de fiction l'indique puisque le *figere* latin signifie à la fois « façonner » et « feindre ».

*Vous revenez à l'écoute de la voix et à l'observation des vidéoprojections :
peut-on parler ici de « narration procédurale » ?*

Toujours est-il que la logique est la même que celle du texte de Borges. Vous ne trouverez pas de message ultime, mais des éléments sans cesse recombinaisonnés, qui vous somment d'être attentif aux relations qu'entretiennent les différents médias convoqués. Tous agissent par jeux d'analogies et de résonances, rien ne semble jamais stabilisé. En regardant à nouveau les enregistrements en vue subjective de l'errance à travers la maison, vous comprenez que l'aléatoire du codage procédural se trouve comme « solidifié » par l'enregistrement vidéo : il s'agit en somme d'une représentation au sein même de la déambulation en codage procédural.

*Vous vous asseyez au sol et contemplez l'installation.
Maintenant, vous remarquez la réverbération des projections
sur les plaques de verre : encore un autre reflet.*

Cela fait beaucoup de mises en abyme et vous avez la sensation d'être dans le film *L'Année dernière à Marienbad. Pluie / She / Perles / Diffraction* : l'eau / l'humain / un mollusque / un phénomène visuel. Vous pourriez continuer à trouver encore d'autres significations symboliques à ces colonnes. Cependant, ne serait-ce pas décevant de vouloir décrypter les rémanences qu'elles peuvent porter ? L'important reste leur présence et l'attraction de leur matière gravitationnelle. Elles demeurent paisibles, prêtes à traverser les temps et semblent cristalliser les mouvements de travelling qui traversent la maison virtuelle. Qui sait, peut-être poursuivent-elles leurs traversées entre des dimensions de $n - \infty$ à $n + \infty$ en deçà et au-delà des murs ?

Dans le langage des jeux-vidéo, le « niveau de détail » (*Level Of Detail*) correspond à une technique d'optimisation infographique permettant un temps de calcul moindre des images 3D, où grâce à la contraction des pixels, un objet apparaît net et précis lorsqu'on s'en approche, puis flou par l'expansion des pixels lorsqu'on s'en éloigne.

Dans l'exposition de Jean-Baptiste Lenglet, le niveau de détail se trouve déconstruit et confronté à une autre réalité que celle du numérique.

Les cristaux de pixels s'y transforment en cristaux de céramiques et les cristaux de céramiques font émerger de nouveaux cristaux de pixels. Les matières semblent s'entrecroiser dans un mouvement continu, tel le flux d'une rivière. Elles se diffractent à travers le prisme de l'installation.

Texte écrit par
MAUD MAFFÉI en avril 2022
à l'occasion de l'exposition
NIVEAUX DE DÉTAIL
JEAN-BAPTISTE LENGLET
30 AVRIL / 12 JUIN 2022

Exposition réalisée avec le concours du **DICRÉAM**,
de l'**AIDE INDIVIDUELLE À LA CRÉATION (DRAC ÎLE-DE-FRANCE)**
et du **PLAN DE REBOND SOLIDAIRE ET ÉCOLOGIQUE**
EN SEINE-SAINT-DENIS.

**INSTANTS
CHAVIRÉS**
ANCIENNE BRASSERIE BOUCHOULE
MONTREUIL

WWW.INSTANTSCHAVIRES.COM

L'ASSOCIATION MUZZIQUES / INSTANTS CHAVIRÉS BÉNÉFICIE DU SOUTIEN
DE LA VILLE DE MONTREUIL, DU CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE SEINE-SAINT-DENIS,
DU MINISTÈRE DE LA CULTURE (DRAC ÎLE-DE-FRANCE),
DU CONSEIL RÉGIONAL D'ÎLE-DE-FRANCE.