

documents d'artistes

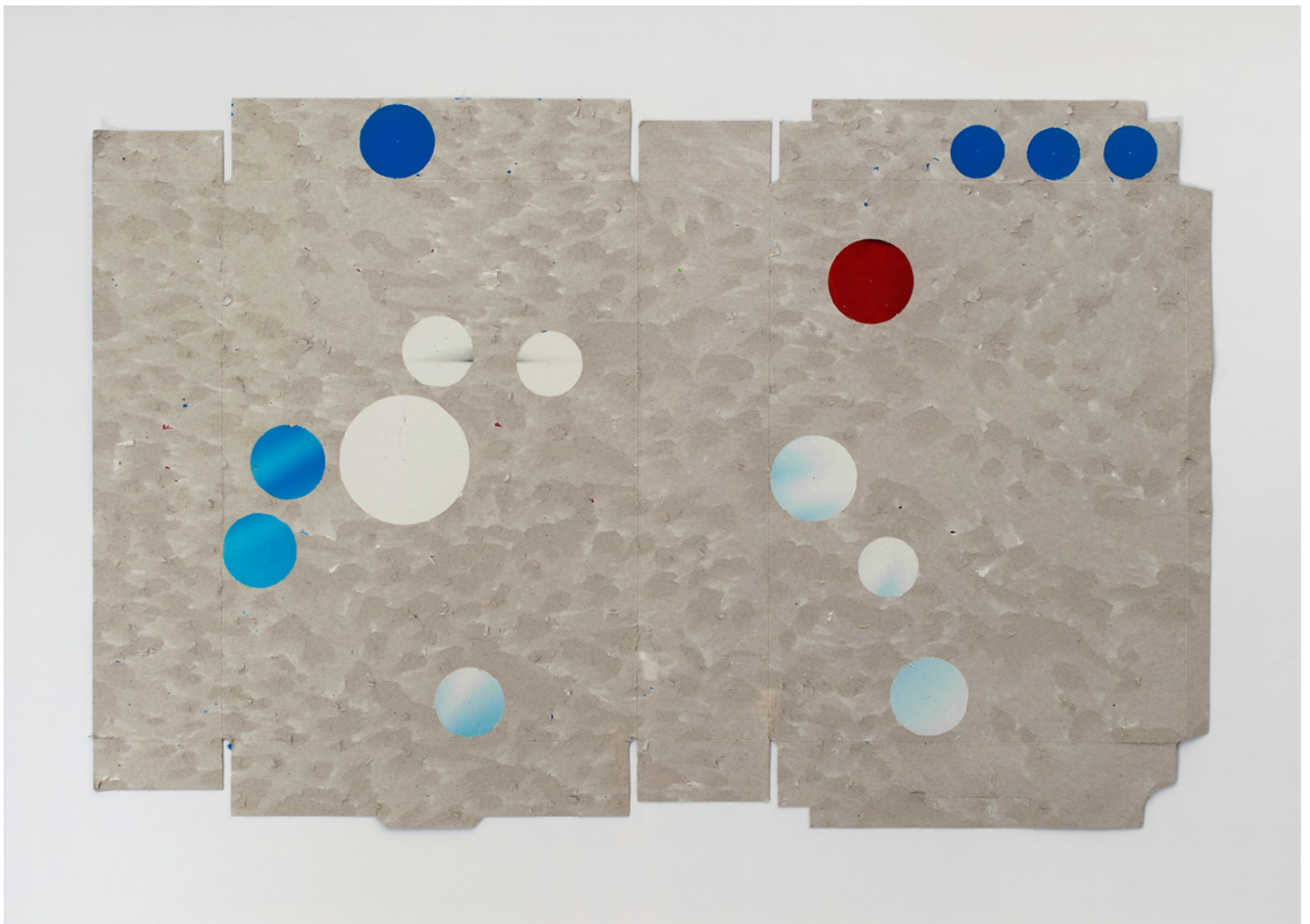
auvergne — rhône — alpes

Jan KOPP

Né en 1970 à Frankfurt
Vit et travaille à Lyon

<http://www.dda-ra.org/KOPP>

Dossier mis à jour le 29/09/20



Mars, 2014
Carton d'emballage épluché, 51,5 x 37,5 cm - © Adagp, Paris

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



***Utopia House*, 2016-2019**

Sculpture flottante, navigable, habitable

Bois, polystyrène, 5 x 15 m, 6 tonnes

© Adagp, Paris

L'aventure *Utopia House* est issue d'une commande artistique initiée et portée par La Kunsthalle - centre d'art contemporain de Mulhouse, avec le Lycée Saint Joseph de Cluny, la Ville de Mulhouse, le Lycée des Métiers du BTP Gustave Eiffel et la Fondation Bullukian. De 2016 à 2019, Jan Kopp mène ce projet itinérant entre Mulhouse et Lyon, en collaboration avec des étudiants et de nombreux partenaires.

Porteurs du projet :

La Kunsthalle Mulhouse - Ville de Mulhouse - Lycée professionnel St Joseph de Cluny, Mulhouse - Lycée professionnel des Métiers du BTP Gustave Eiffel, Cernay - Fondation Bullukian, Lyon

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



Constellation ordinaire #9, nid d'abeilles, 2017

Nids d'abeilles, plaques de verre, Mikados, dimensions variables

© Adapp, Paris

Vues de l'exposition *Capitals*, Galerie Laurence Bernard, Genève, 2017

Photos © : Yann Haeberlin

"Œuvre faite de grappes d'alvéoles de miel soutenues par des Mikados - un jeu de société dans le jeu de l'art - posés sur une table recouverte d'un miroir, se présente comme une ville utopique, un possible avenir pour un système d'habitation jamais vu. Si les deux films passent par le réel tel qu'il est, pour le faire apparaître d'une autre manière, cette construction l'anticipe avec des moyens très fragiles, délicats même, qui ne sont pas sans faire écho à certains projets de Yona Friedman. Ceux-ci auraient trouvé ici une résonance allégorique, non systématique, entée sur une approche inversée du matériau (on part de la nature avec le miel et sa récolte pour aller vers la ville avec sa hauteur et son artificialité), le tout constituant un système non figé, évolutif (le miel continue de couler après sa récolte), une architecture organique à la beauté flagrante."

Thierry Davila, *Capitals* (extrait), 2017

Jan KOPP
Index des œuvres [extrait]



Gespenster, 2004-2015

21 sculptures en terre cuite, dimensions variables

© Adagp, Paris

Vue de l'exposition *Constellations ordinaires #4*, Galerie Laurence Bernard, Genève, 2015

Photo © : Yann Haerberlin

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



Soulever le monde, 2015

Galerie des Enfants, Centre Pompidou, Paris

Poulies, mécanismes de levage, mobiles, techniques et matériaux mixtes

10 x 5,5 x 28 m environ

© Adagp, Paris

Soulever le monde est composée d'une multitude d'objets récupérés ou fabriqués en collaboration avec les élèves d'un collège de Villetaneuse en Seine-Saint-Denis. Inspirée par les dispositifs de pêche traditionnels de la côte adriatique italienne et du théâtre de marionnettes balinais, la structure est suspendue et articulée à l'aide d'un système de poulies, de poids et de contre poids. Les jeunes visiteurs sont acteurs de l'œuvre en perpétuelle transformation à travers leur action individuelle et collective. "Soulever le monde", comme on soulève des questions et des éléments en les sortant de leur contexte, afin de le modifier et le voir autrement.

Production : Centre Pompidou, Paris



***La courbe de la ritournelle*, 2011**

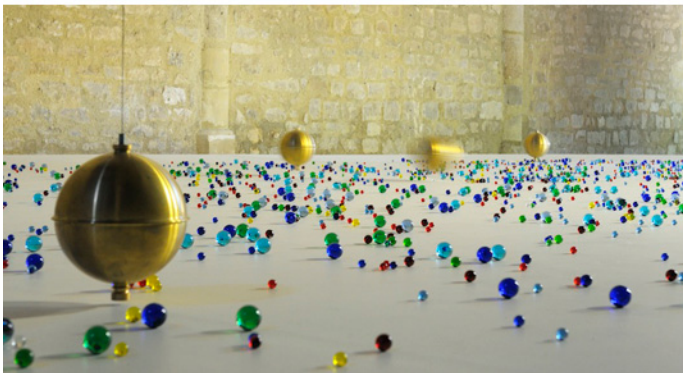
Environ 2700 baguettes de pain : stocks invendus des boulangeries environnantes, 16 x 8 x 2,5 m

© Adapp, Paris

Vue de l'exposition *La Courbe de la ritournelle*, Abbaye de Maubuisson, site d'art contemporain du Conseil départemental du Val-d'Oise, Saint-Ouen-l'Aumône, 2011

Photo : © Catherine Brossais - Conseil départemental du Val-d'Oise

Production : Abbaye de Maubuisson / Conseil départemental du Val-d'Oise



Le Jeu sans fin, 2010

11 Pendules de Foucault, 3000 billes de verre, plateau en bois peint, 16 x 9 m

© Adagp, Paris

Vue d'ensemble : exposition *Das endlose Spiel / Le jeu sans fin*, Kunstraum, Dornbirn, Autriche, 2010 - Photo : © Robert Fessler

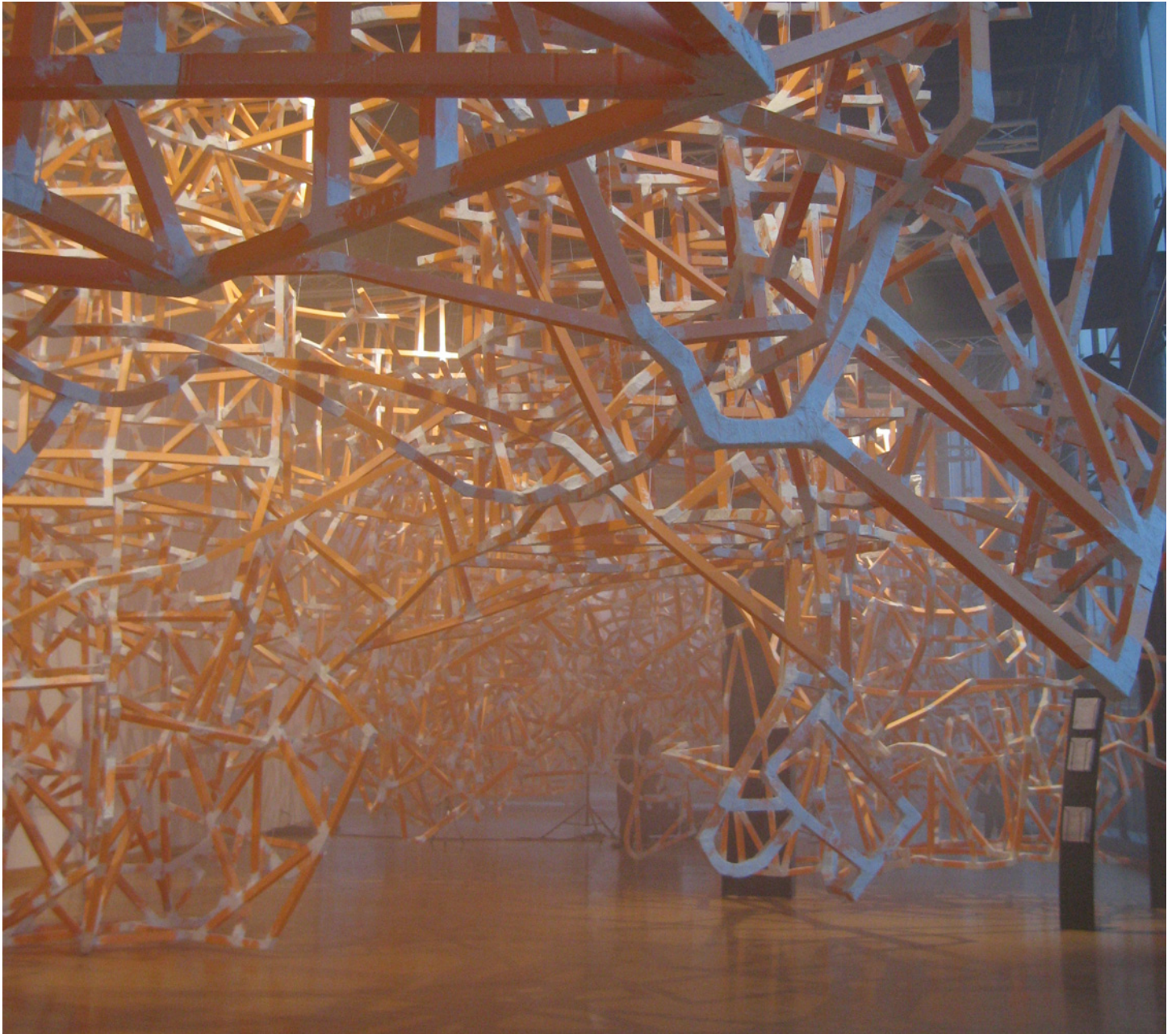
Détails : vues de l'exposition *La Courbe de la ritournelle*, Abbaye de Maubuisson, site d'art contemporain du Conseil départemental du Val-d'Oise, Saint-Ouen-l'Aumône, 2011 - Photos : © Catherine Brossais - Conseil départemental du Val-d'Oise

Suspendus aux poutres de la Grange, onze pendules de Foucault oscillent au dessus d'un socle constellé de billes colorées. Dans un mouvement lent et régulier, chaque sphère adopte une direction particulière. Présenté publiquement pour la première fois en 1851 au Panthéon de Paris, le pendule de Foucault est un instrument conçu pour mettre en évidence la rotation de la Terre. Détournant cet usage particulier, Jan Kopp tend à nous éloigner de toute logique scientifique. Un pendule peut venir croiser la trajectoire d'une bille de manière complètement imprévisible, sans que cela perturbe sa lente oscillation. Jan Kopp nous plonge dans une atmosphère poétique et méditative, au sein de laquelle nous sommes les contemplateurs d'un jeu sans règles, sans but et sans fin.

Production : Coproduction Abbaye de Maubuisson / Conseil départemental du Val-d'Oise, Frac Alsace, Kunstraum Dornbirn, en partenariat avec le Musée des arts et métiers, Paris

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



Ungebautes, 2008

Bandes de plâtre, polystyrène extrudé

© Adagp, Paris

Chantier de 3 semaines, ouvert à la participation du public

Vue de l'installation, FRAC Alsace, Sélestat, 2008

Production : FRAC Alsace

Commissariat : Olivier Grasser

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



Sannectamock, 2001

Vidéo de la performance, 13 min

© Adagp, Paris

Réalisée dans le cadre d'un workshop avec les étudiants de l'École supérieure d'Art de Perpignan en 2001.

Vidéo présentée à l'occasion de l'exposition *Language is a Virus*, Le nouveau Festival, Centre Pompidou, Paris, 2013.

Sannectamock documente les cinq jours pendant lesquels Jan Kopp a enseigné la danse sans en maîtriser aucune des techniques. Il a instauré un mode de communication avec et entre les étudiants qui s'est fait à travers des langues inventées. Le montage de ce documentaire montre les différentes étapes du workshop, de l'étirement à la répétition générale sur un plateau de théâtre.

Production : École supérieure d'art de Perpignan, 2001

Co-production : Le nouveau festival, Centre Pompidou, Paris, 2013

Commissariat : Hilde Teerlinck, Bernard Blistène

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



***Le Jardin des choses nommées*, 1997**

Intervention dans l'espace public, friche urbaine Rue de l'Enfer, Metz

© Adagp, Paris

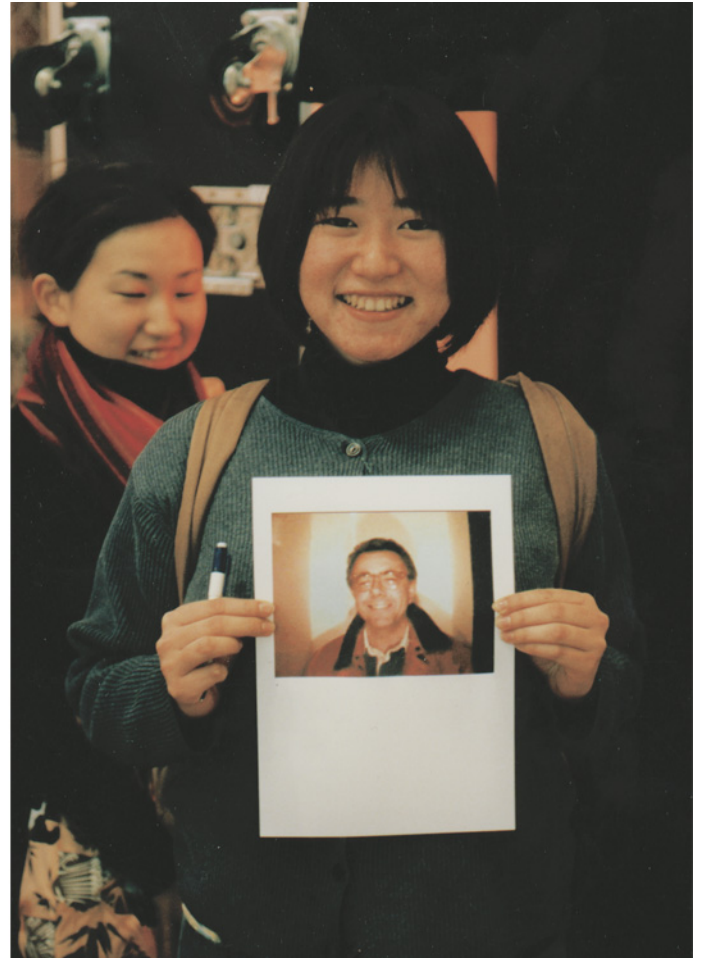
Le Jardin des choses nommées a été réalisé dans le cadre des *Actions urbaines II* organisées par le Frac Lorraine. Il était aménagé sur un terrain vague dans le centre historique de la ville de Metz. Tous les éléments du lieu ont été utilisés, rien n'a été enlevé ni ajouté. Les mauvaises herbes, débris, papiers, vêtements, objets, ont été classés, assemblés et rangés de manière à constituer un jardin organisé. Des affichettes, comme dans les jardins botaniques, étaient placées à côté de chaque élément du jardin pour le nommer. Cet espace, jusqu'alors privé, est devenu un jardin public le temps de l'installation.

Production : Actions Urbaines, Frac Lorraine

Commissariat : Béatrice Josse, Actions Urbaines et Frac Lorraine

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



***Perfectly Strange*, 1997**

2 photomatons (160 x 70 x 180 cm) installés simultanément dans 2 lieux différents, matériel informatique, Internet

© Adagp, Paris

Dispositif inauguré le 8 avril 1997 par une connexion Paris-Tokyo : Centre National de la Photographie, Paris ; ICC, Tokyo

Autres diffusions : Centre Culturel Français, Beyrouth, Liban ; Muthesius Hochschule, Kiel, Allemagne ; Ville de Strasbourg, France ; Kunstmuseum, Thun, Suisse ; Fotohof, Salzburg, Autriche

Production : Icono, ICC Tokyo, Aide individuelle à la création DRAC Ile-de-France

Commissariat : Regis Durand, Hubertus von Amelnunxen, ICC Tokyo, Icono, Claire Schnyder

Jan KOPP

Index des œuvres [extrait]



Das Mohnfeld am Potsdamer Platz, réalisée avec Richard Müller, 1994

© Adagp, Paris

Intervention dans l'espace public, Potsdamer Platz et Minister Gärten, Berlin

70ha, 20 million de graines de coquelicots

Projet réalisé avec le soutien du KUNSFONDS eV.

En mars 1994, des graines de coquelicots sont semées sur une surface en friche d'environ 25000 m², près de la Potsdamer Platz au centre de Berlin. Rendue infertile par l'action des désherbants utilisés le long du mur de Berlin Est pendant plusieurs décennies, cette zone est nettoyée et labourée. Malgré la pauvreté du sol, les coquelicots fleurissent à différents endroits pendant les semaines d'été.

Textes ci-dessous :

Olivier Grasser, *Ungebautes*, 2011 (extrait)

Entretien avec Joris Lacoste, 2011

Textes dans le dossier : Thierry Davila, *Capitals*, 2017 (extrait)

Tanguy Viel, *À la manœuvre ; Explosante Fixe*, 2015

Nadine Atallah, *Soulever le monde*, 2015

Gaëtane Lamarche-Vadel, *La courbe de la ritournelle*, 2011

Julie Portier, *Berceuse philosophique*, 2011

Olivier Grasser, *Le jeu sans fin*, 2010 ; *Ungebautes*, 2008 (extraits)

Charlène Dinhut, *Suspended Spaces depuis Famagusta*, 2010

Carole Boulbès, *Nous ne sommes pas des spécialistes*, 2005 (extrait)

Annie Claustres, *Changer une minute ou le temps des métissages*, 2005

Jacinto Lageira, *Avatars du Savoir Parler (Bien)*, 2005

Ungebautes (extrait), **Olivier Grasser**

Publié dans le catalogue *La courbe de la ritournelle*, Éditions Filigranes, Paris, 2012, à l'occasion de l'exposition à l'Abbaye de Maubuisson, site d'art contemporain du Conseil départemental du Val-d'Oise, Saint-Ouen-l'Aumône, 2011

"Jan Kopp est un artiste protéiforme. Vidéaste, dessinateur, sculpteur, il réalise des installations et fait des performances... et on l'a vu donner des conférences, imaginer des scénographies et enseigner la danse. Attentif aux qualités plastiques et visuelles, il réalise des œuvres composites et poétiques qui induisent une perception active du temps et de l'espace. Quel que soit leur univers esthétique, ses réalisations tendent avant tout à rendre sensibles des possibles du positionnement individuel : elles suggèrent des appropriations de l'espace, suscitent un usage particulier des objets, invitent au mouvement, déplacent le regard, proposent l'invention d'une nouvelle langue... Elles questionnent l'espace public, le lieu commun (au sens propre du terme) et "l'être ensemble". Ce sont autant d'expériences qui mettent en jeu la circulation et l'échange de la parole, l'éphémère d'une présence physique à la fois unique et commune, l'existence d'une communauté." [...]

Entretien avec Joris Lacoste

Publié dans le catalogue *La courbe de la ritournelle*, Éditions Filigranes, Paris, 2012, à l'occasion de l'exposition à l'Abbaye de Maubuisson, site d'art contemporain du Conseil départemental du Val-d'Oise, Saint-Ouen-l'Aumône, 2011

Comment commences-tu un travail ?

Le lieu d'exposition peut inspirer un travail, mais des idées préexistent. Le travail est pour moi un continuum. Une pièce peut être une manière de résoudre des problèmes non résolus dans une pièce précédente. Elle peut aussi être le résultat de l'épuisement d'une idée, au sens où elle apparaît comme la contradiction de la forme précédente. Je travaille aussi à partir d'obsessions. Le temps en est une. Comment puis-je le traduire, le rendre sensible ?

Le jeu sans fin a été réalisé pour une exposition au Kunstraum de Dornbirn, en Autriche. J'avais précédemment réalisé une sculpture flottante de forme abstraite et proliférante, avec l'aide d'une centaine de personnes au Frac Alsace : *Ungebautes*, ce qui signifie *L'inconstruit*. Je voulais poursuivre ce travail évolutif, qui se transforme, prend les marques du temps et met en évidence une mobilité. Je me suis demandé comment cette mobilité pouvait être autonome, comment une chose pourrait être en mouvement sans moteur. Ce qui m'a conduit au pendule. J'ai d'abord imaginé que cet objet produirait du son. J'ai tourné autour de l'idée d'un xylophone géant. Mais j'ai très vite cerné les limites du pendule : l'amplitude de son mouvement est très restreinte. C'est ainsi qu'est apparue l'idée d'en utiliser plusieurs. Par contre, je ne voulais pas faire de démonstration scientifique. La seule chose qui m'intéressait était le mouvement. Plus je m'éloignais de quelque chose qui semblait scientifique, mieux c'était.

Sans finalité, c'est ainsi que je conçois la recherche artistique. Un processus d'organisation qui n'a pas de fin, mais qui est une organisation quand même. Mettre de l'ordre là où il y en a pas, un ordre qui ne fige pas mais qui ouvre, agrandit les possibilités de voir. Je procède donc d'un mélange d'envies et d'expériences liées aux travaux précédents et de contraintes techniques. Il y a de la place aussi pour le hasard, qui fait qu'un projet peut prendre une toute autre forme que celle envisagée au départ.

Ton œuvre frappe par sa très grande diversité de médiums, techniques, de procédures, d'esthétiques. Comment t'arranges-tu de cette diversité ? Y a-t-il des catégories sous-jacentes qui te permettent de relier les pièces entre elles ?

Deux catégories coexistent depuis longtemps : les travaux d'atelier et ceux dans l'espace public. D'un côté un travail *in situ*, contextuel, à l'extérieur, pas forcément repérable en tant qu'intervention artistique, et qui se fait d'emblée avec d'autres personnes, reposant beaucoup sur l'échange, la discussion collective, l'organisation. Et de l'autre, un travail solitaire, plus silencieux, où j'essaie de tout faire seul, même si je n'en ai pas les compétences.

Mais il y a sans doute des rapprochements possibles entre des pièces qui appartiennent à ces deux catégories.

Ces deux mondes s'alimentent. Ils sont toujours en contact. Un contact presque réactif. Parce que je fais l'un, j'ai besoin de faire l'autre. Je crée des catégories pour organiser mon travail dans mon ordinateur, par médium par exemple. Il y a les dessins, les dessins animés, les vidéos, les installations, la performance, etc. ; puis interviennent l'urbain, le jardin, mais j'abandonne très vite ce type de classement parce que ces catégories sont superficielles. Elles apparaissent *a posteriori* et viennent simplement satisfaire un besoin d'organisation, mais elles ne sont pas justes.

Pourrais-tu imaginer avoir des hétéronymes correspondant aux différentes dimensions de ton travail ?

La co-existence de toutes ces formes affirme qu'une même personne peut être à l'origine de tous ces registres. J'ai l'impression d'apprendre chaque fois que je passe d'une catégorie à l'autre, et cette dimension d'apprentissage au sein du travail est très importante pour moi. Je suis dans un désir d'expérimentation. Être artiste signifie pour moi chercher, aller continuellement vers des choses que je ne sais pas faire. C'est aussi une manière de défendre cette pratique comme une liberté. Devenir spécialiste c'est perdre de la liberté.

Ressens-tu le besoin de présenter tout ce que tu as fait de façon globale, de manière cohérente, articulée ? Cette manière de s'attaquer à des choses toujours nouvelles ou que tu ne maîtrises pas, est-ce une manière de fuir la définition, l'identité, le style ?

Je ne pense pas. Passer d'un médium à l'autre me permet simplement de traverser une question de différentes manières. Mon style est peut-être la manière dont je me pose des questions. *Technique Rapolder* est un livre que j'ai réalisé en 2005, faisant le point sur plusieurs années de pratique. Il regroupe un ensemble de travaux aussi différents que des installations, des vidéos, des performances, mais qui sont tous autant de manières de se demander : à partir de quel moment la langue signifie, et si elle ne signifie pas, qu'est-ce qu'elle signifie ? Je me retrouve ainsi régulièrement autour d'un certain type de questionnement. Il y a eu le langage. Aujourd'hui c'est peut-être davantage le temps.

Le style, dans ton cas, serait précisément cette volonté de poser des questions de manière naïve, incompetente, non qualifiée.

Je cherche des systèmes simples et efficaces qui soient accessibles. Je ne suis pas pour autant contre la sophistication. La réalisation du *Jeu sans fin* par exemple a nécessité l'intervention d'un spécialiste du pendule de Foucault, Jean-Luc Chazole du Musée des Arts et Métiers. C'est un équilibre à trouver. Je peux travailler avec un petit appareil photographique pourri pour faire un film d'animation, parce qu'il ouvre la possibilité d'une marge d'erreur qui donne un résultat stimulant. Mes premiers films d'animation réalisés sur calques, parfois photographiés en voyage avec ce petit appareil, avec une lumière naturelle, donc sans raccord, mais qui donne un caractère instable à l'image, reconstituent quelque chose de l'ordre de la sensation que j'ai pu avoir avec le sujet des films, et une certaine disponibilité aussi qui a permis à ces films de voir le jour. Cela me paraîtrait absurde d'être d'un côté dans une grande simplicité de rapports humains, avec les enfants du *Tourniquet* par exemple, et d'aller dans des studios sursophistiqués ensuite pour faire un film qui n'aurait pas un pli. Je suis devenu confiant avec cette manière de travailler. C'est peut-être ça mon style, mais ce serait un malentendu de penser que je recherche l'approximation ou le bricolage dans la réalisation. J'essaie toujours de faire le mieux possible. Je ne cherche pas les effets d'erreur. Je m'impose un certain nombre de règles à l'intérieur desquelles une marge de liberté émerge.

Il y a un travail de Gabriel Orozco que j'aime beaucoup. C'est une série de dessins qu'il réalise les yeux fermés. Il trace une forme linéaire simple le temps d'une respiration (inspiration et expiration) et essaie d'accorder l'intensité du trait à celle de la respiration. C'est plus un exercice physique qu'un travail visuel, une sorte de méditation. Ce que j'aime là, c'est précisément que c'est une production soumise à un protocole relativement rigoureux mais à l'intérieur duquel une très grande approximation apparaît.

L'approximation est aussi une manière de faire advenir l'accident ?

Une pièce telle que *La courbe de la ritournelle* est un piège à accidents. La répétition, l'accumulation de cet objet *a priori* semblable qu'est la baguette de pain, préparée exactement de la même manière que ses cinq milles congénères, fait apparaître les différences. Essayer de construire un bâtiment avec, quelle que soit sa forme, fait apparaître son point faible, que l'écroulement de la structure par endroits est venu cristalliser.

L'illustration la plus simple de cette recherche est le dessin d'une grille de grand format que j'ai réalisé en tirant des lignes au stylo feutre sur du papier. On voit des condensations de lignes, des différences d'épaisseur. Ce sont les aléas du traçage qui produisent cette grille approximative, qui néanmoins reste régulière. Chaque irrégularité fait apparaître les événements qui ont accompagné sa réalisation.

C'est aussi ce qui m'intéresse dans le fait de dessiner moi-même les milliers de dessins nécessaires à la réalisation d'un film d'animation. Il s'agit de la reproduction d'un événement, où s'accumulent des rapports réels avec le sujet initial. Des rapports d'interprétation, de traduction, alimentés par les empreintes de la confrontation avec la reproduction de cette image.

Quand j'enregistre avec ma caméra un événement de 5 secondes, comme un enfant sur une balançoire, et que j'en fais un film d'animation, cela me prend trois mois. Trois mois qui se traduisent physiquement à travers les 1300 dessins du film et le montage. L'empreinte de l'accident se situe dans les dessins. Ils deviennent une accumulation d'irrégularités, et ce d'autant plus dans un film comme *Les balançoires* où la réalisation des dessins a été mise en partage avec des personnes, d'âges et de savoir-faire différents.

L'erreur, l'approximation, m'intéressent parce que ce sont des comportements empreints d'une profonde singularité. Ce sont des endroits de fragilité, difficilement avouables, précieux à mon sens parce que nous y sommes vrais, authentiques dans la relation que nous établissons avec le monde. Dans un tableau tiré à la règle, je suis dans une relation au monde dont j'exclus tout rapport sensible.

Dans *Le jeu sans fin*, l'accident est aussi au cœur de la pièce, mais ici ce n'est pas une irrégularité du processus : il est mis en scène, il est représenté.

Avec le dessin, on peut dire que c'est moi (ou celui qui dessine) qui se fait piéger. Dans *Le jeu sans fin*, l'accident se situe à l'extérieur de moi. Mais c'est la même logique. Il s'agit d'inventer des dispositifs producteurs d'événements dont les aléas composent des formes.

La rencontre des pendules et des billes dans *Le Jeu sans fin* ne donne pas vraiment l'impression du hasard. Chaque événement donne l'impression de l'imprévisible mais aussi d'une fatalité. Peut-être parce que "le spectacle" auquel on assiste est très ordonné, très structuré. On a l'impression d'être devant un mouvement déterminé, allant vers de plus en plus de chaos, mais selon des règles qui peut-être nous échappent, que nous ne pouvons pas anticiper. Et ce qui produit le désordre, c'est finalement un mouvement beaucoup plus vaste : la rotation de la terre. Le pendule n'est que l'outil ou la matérialisation de cette puissance cosmique.

Mon intention n'est pas de pointer une dimension cosmique. Néanmoins elle est en jeu. Quand j'ai commencé à travailler sur cette pièce, je cherchais à réaliser quelque chose qui soit en mouvement. Une sculpture ou un tableau ou un objet qui n'aurait jamais la même forme, où le spectateur serait devant une situation différente de celle que le spectateur précédent ou suivant aurait découverte. Un processus ou une transformation. Donc quelque chose qui serait forcément en mouvement, mais en mouvement comme un spectacle ou une pièce de musique, quelque chose qui se vivrait comme une performance. Et où le mouvement ne serait pas généré par un mécanisme ou un moteur par exemple. C'est comme cela que la rotation de la terre est apparue, en tant que mouvement primaire. À partir de la rotation de la terre, le temps se mesure et par extension quelque chose qui implique la vie. La rotation de la terre est prise ici en tant que mouvement initial qui permet de décliner toutes sortes d'autres apparitions de mouvement ou d'activité. J'avais en souvenir le pendule de Foucault que j'ai dû voir pour la première fois quand j'avais douze ans. J'ai le souvenir d'une expérience hallucinante. Le fait de prendre conscience que c'est nous qui tournons autour de l'axe du pendule présente un renversement de perspective spectaculaire qui a bouleversé pendant un moment mon rapport au monde.

Si ton projet avait été de rendre visible la rotation de la terre, tu aurais pu le faire d'une manière plus économique, avec un système de traçage par exemple.

C'est le projet des musées des sciences. Ici il y a une autre dimension qui entre en jeu, c'est l'effet de la rotation de la terre sur des créatures, sur des singularités que représentent les billes. Cette pièce peut se lire comme une animation, un film d'animation. Le plateau en ellipse correspond à l'idée d'un paysage modélisé, une réduction, la forme abstraite d'un paysage.

Tes films d'animation sont-ils une manière de poser cette question du temps à partir de ta pratique du dessin ?

La production d'une image est toujours une coupe dans l'expérience du temps. Dans *Le jeu sans fin*, la seule coupe, le seul événement qui vient faire coupe, c'est la rencontre accidentelle des pendules et des billes. C'est un événement non chronométré qui s'oppose au balancement des pendules qui correspond au temps de l'horloge. Il y a deux

conceptions du temps qui se font face.

L'oscillation des pendules, la construction en baguettes ou le dessin de toutes les images d'un dessin animé ont chaque fois à voir avec la répétition.

Oui, la répétition m'intéresse dans la mesure où elle fait apparaître l'accident.

Un film d'animation néanmoins, ne correspond pas tout à fait au phénomène de la répétition dans la mesure où les images sont toutes différentes...

Il y a la répétition du geste de dessiner, mais aussi le fait de décomposer un événement en unités. Un film, c'est techniquement un certain nombre d'images par seconde, et d'une image à l'autre, la différence est infime. C'est précisément l'accumulation de cette infime différence qui donne l'illusion du mouvement.

De ce point de vue, c'est en effet la même chose : c'est l'infime différence dans la répétition qui produit l'événement, que ce soit l'écroulement de la structure de pain ou le mouvement de la balançoire du dessin animé.

Dans les deux cas, la réalisation est manuelle. C'est important. Non pas que je sois attaché à l'artisanat. Ce qui m'intéresse, c'est de traverser physiquement une expérience, qui par définition consomme du temps.

Est-ce aussi le cas dans la sculpture de pain ?

Les premières baguettes ont été collectionnées plus d'un an avant la réalisation de *La Courbe de la ritournelle*. Cette sculpture est aussi en lien direct avec une certaine activité humaine. Une baguette c'est un repas quotidien, c'est l'activité des boulangers. Ce pain récupéré c'est le résultat en négatif de ce qui a été consommé, c'est à l'image de la vie d'une population. Le pain est l'image relativement simple d'une nourriture archaïque quotidienne qui renvoie à cette occupation du temps qu'est la vie. Ce mur en pain est aussi un calendrier qui grandit avec le temps qui passe, avec le pain qui arrive hebdomadairement selon ce protocole de collecte des pains non vendus, matérialisant aussi l'année de l'exposition.

Dans l'entretien filmé qui accompagne l'exposition à l'abbaye de Maubuisson, tu dis au sujet de l'animation que c'est le contraire d'un film. Pourrais-tu préciser cette idée ?

Ce que je voulais dire par là c'est que l'animation n'est pas l'enregistrement mécanique d'une scène. Ce n'est pas la reproduction en temps réel d'une scène qui a eu lieu. L'idée d'élargir un événement de cinq secondes sur une durée de trois mois de réalisation a quelque chose d'absurde qui est de l'ordre de la résistance, en termes de production d'images.

Le fait de démultiplier le nombre de dessinateurs et d'étirer la production sur plusieurs mois n'est-il pas une manière, précisément, de dé-mécaniser l'enregistrement du réel ?

Le rapport d'évidence, la dimension indicielle, automatique, de la caméra ou de l'appareil photo qui enregistre ce qui est là, sont complètement défaits par l'activité subjectivée du dessin. Ça remet une distance, un flou, on pourrait dire, d'une certaine façon, que ça "dé-documentarise".

Oui, le terme est juste. Chaque dessinateur a ses particularités et sa manière d'investir ma proposition. L'événement qui a été enregistré par la caméra et que nous reproduisons avec le dessin devient la base d'une expérience partagée qui engage des rapports humains. À travers ce processus un passage vers autre chose s'effectue.

As-tu envisagé de travailler avec des scènes que tu n'aurais pas filmées toi-même ?

J'expérimente actuellement avec des films d'archives, notamment ce document très connu de Conrad Schumann (soldat de la RDA chargé de surveiller la construction du mur de Berlin) sautant au-dessus des barbelés et jetant sa Kalachnikov pour passer à l'Ouest.

Le film d'archive m'intéresse particulièrement dans cette perspective de transformation du réel à travers l'intervention de ma propre personne. En complétant le parcours du soldat par exemple. C'est d'ailleurs plus intéressant de s'appuyer sur des documents déjà existants. Je m'aperçois qu'enregistrer des images ne m'intéresse pas tellement.

Résistes-tu à l'idée de rajouter des images ?

D'une certaine manière oui. Ce qui est étrange, c'est qu'en réalisant ces films d'animation, je n'ai pas l'impression de produire des images... Évidemment j'en produis, mais c'est comme si je ralentissais ce processus-là. C'est une production en négatif. D'une manière générale, la notion de production en négatif me fascine. Je cherche un mode de

création où il s'agit plutôt d'enlever que de rajouter. C'est une forme d'anti-monumentalité ou de tentative de ne pas se renfermer dans une matérialité. Or le film en général me paraît terriblement monumental.

J'ai l'impression que ce que tu fais dans les films d'animation, c'est d'une certaine manière défaire cette arrogance de la caméra à prétendre témoigner de ce qui a eu lieu. Il s'agirait au contraire de montrer que finalement le témoignage est forcément pluriel, subjectif, forcément incomplet, lacunaire, troué, et qu'il n'y a pas d'évidence.

J'entends régulièrement la critique se référer à la notion d'*effet de réel*. À chaque fois, je pense que pour ma part, produire des effets de réel ne m'intéresse pas. Quand bien même mes films reproduisent quelque chose de reconnaissable, ce que je cherche est plutôt du domaine de l'abstraction. C'est sans doute la raison pour laquelle je recours à la répétition qui opère une forme de détachement du sujet.

Tu veux dire que c'est comme dans la prière, on répète les mots jusqu'au moment où ils n'ont plus aucun sens ?

Peut-être. La répétition permet d'ouvrir sur un autre état de perception, de conscience, de sensibilité.

On perçoit néanmoins qu'il y a une source dans tes films, que le dessin n'apparaît pas à partir de rien. Mais on perçoit aussi qu'il manque quelque chose, qu'il y a un prélèvement subjectif, une focalisation. De ce point de vue aussi ils sont anti-documentaires.

Il y a un texte de Serge Daney je crois, sur le cinéma de Godard, mais surtout sur la production documentaire, où il évoque la notion d'*image manquante*. Ce que dit ce texte c'est que ce qui nous intéresse dans un film, et surtout dans un film documentaire de portée politique, ce n'est pas tant ce qui est montré que ce qui manque. L'image invisible est souvent celle qui porte la charge politique la plus sensible. Je pense que c'est vrai de toute production visuelle. Faire confiance à la chose qui manque est pour moi une vraie ligne de travail. J'essaie toujours d'éviter de compléter. Cela peut même être assez littéral, comme dans une sculpture ou un assemblage ajouré, où l'idée d'intégralité est constamment sollicitée. C'est le cas dans le film *Les balançoires* où je n'ai gardé que le motif des enfants et leurs mouvements et fait disparaître tout le reste de la scène.

Ceci nous conduit à la question de la composition. Quand tu parles de la manière dont tu travailles, des choix que tu opères, par exemple dans une pièce assez complexe comme *Kammerspiele*, on a l'impression que la multiplication des essais est dirigée par le constat qu'il manque quelque chose, que l'élément suivant va chercher à rectifier. Comment organises-tu la co-existence des différents éléments qui composent cette pièce ?

Il y a une image qui me vient assez spontanément pour évoquer comment s'organise cette apparente discontinuité, c'est celle de la table. Sur une table de cuisine ou de salle à manger par exemple, on trouve un certain nombre d'objets, dont la nature et les fonctions ne justifient pas a priori la co-existence. Il n'y a aucun sens à ce qu'une tranche de jambon soit à côté d'un ordinateur, d'un vêtement, d'une feuille de papier, etc. Et pourtant, dans le moment où l'on regarde la table, on pourrait expliquer précisément pourquoi chaque chose est là, et comment chacune est justifiée par une activité particulière, peut-être autonome, mais non exclusive.

Je pense que dans l'ensemble de mon travail, je procède ainsi. J'aime construire des situations qui fonctionnent comme des "tables" pour les objets que je crée ou convoque. Comme dans cette courte vidéo, *Im Treibhaus*, où j'ai réduit la taille des personnes filmées à Amman en Jordanie et les ai ensuite "montées" sur un étalage de pains. La table devient alors une sorte de ville maquette. Elle permet la rencontre d'éléments a priori disjoints, tout en produisant une image qui les unifie et donne sens à leur interaction ou à leur composition.

Est-ce une sorte de théâtre ? Une scène ?

Probablement, oui. La figure de la table est aussi pour moi très liée à une autre pratique par laquelle j'initie un travail, qui est la rédaction de listes. Ces listes fonctionnent comme des micro-encyclopédies personnelles, des accumulations de mots par lesquelles j'essaie d'épuiser l'ensemble des éléments qui peuvent m'intéresser ou des questions ou des matériaux autour desquels je gravite. La liste constitue un genre d'état des lieux très large de mes préoccupations, à partir duquel je cherche à dégager des catégories. Et puis ces listes finissent par devenir des fins en soi, une activité autonome et auto-suffisante. Je commence en me donnant pour tâche de nommer simplement dix choses qui me semblent intéressantes, et puis la liste finit par se rallonger, par générer elle-même de nouveaux contenus, par se déborder. La liste intervient aussi à un moment particulier du travail, pour répondre à un état d'urgence. Il faut dresser une liste, poser des mots sur la page, des objets sur la table, c'est un début nécessaire. Souvent, le travail qui suit n'a rien à voir avec les mots de la liste, mais c'est égal.

Ce sont des listes négatives en fait ?

Oui. J'aime aussi lire les listes des autres. J'ai toujours aimé les encyclopédies approximatives. Il y a à l'origine de *Kammerspiele* mon goût pour les livres de Buffon et sa tentative d'établir une science universelle, un recensement total de chaque chose rencontrée. Certains textes sont absolument étonnant, notamment ceux des "Histoires naturelles" dont sont extraites certaines des phrases que dit Stéphanie Béghain dans *Kammerspiele* à propos des lions. Dans le même ordre d'idée, j'aime les encyclopédies à destination des enfants. J'aime la manière dont on peut réduire si spectaculairement certains phénomènes complexes, tel l'atome.

***Kammerspiele* est une pièce complexe : quatre écrans, plusieurs médiums ou plutôt plusieurs types de films. Quelle est sa genèse ?**

C'est la réponse à la commande d'un collectionneur qui s'est spécialisé dans les oeuvres vidéos sur écrans multiples. Je n'aurais pas eu moi-même l'idée de ce format, mais cette contrainte m'intéressait.

L'as-tu accepté en raison des possibilités musicales qu'il offrait ?

C'est exactement ça. Ce format m'a donné l'idée d'une vidéo qui pourrait fonctionner comme un canon visuel. Travailler quatre fois avec le même thème et agencer des décalages, faire varier des rythmes, imaginer des superpositions. Pour moi, le canon était lié à cette pratique d'écriture de listes et j'en ai écrit une avec "On dit que...". Cette amorce énonciative m'a permis de rassembler des thèmes très disparates mais qui tous m'intéressaient. Une sorte de catalogue empruntant à des sources bibliographiques diverses, scientifiques ou para-scientifiques, des textes anciens dont la validité scientifique n'avait plus cours mais témoignant encore d'un désir de compréhension du monde. C'est devenu une forme de litanie, ou de chanson qui pourrait ressembler à *A hard rain's a-gonna fall* de Bob Dylan.

Il y avait aussi le désir de travailler avec Stéphanie Béghain, pour ce qu'elle réussit à produire avec sa voix, son jeu d'actrice. Ça c'était un vrai point de départ : quelqu'un avec qui j'ai envie de faire quelque chose.

Comment les lions sont-ils apparus ?

Je ne sais plus exactement. Je les ai vus par hasard avec mes enfants dans un parc de félins. J'ai eu envie de les filmer avec l'idée de l'allégorie d'une société sauvage. Ça a constitué mon premier paysage.

Le deuxième paysage est urbain. Joue-t-il pour toi le rôle de contrepoint ?

Oui. La cité, l'habitat, mais un habitat pas forcément localisable. Avec une très grande densité. Pas un brin de nature, pas de publicité, pas de monuments, pas d'église, pas de temple. Rien que de l'habitat.

Et l'enfant ?

L'enfant qui joue à la balle est l'image la plus simple. Avec l'impact de la balle de basket associé à une note de musique, et le jeu de rebondissement entre les écrans, je retrouvais l'idée de canon qui m'avait orienté dans les débuts du travail. L'enfant est une forme d'épilogue, une manière de clore la composition et d'équilibrer l'introduction composée des phrases énoncées par l'actrice.

Je pense que l'on peut faire en général une distinction entre deux sortes de choix : d'un côté des choix pratiques, qui procèdent d'autres choix ou d'éléments déjà présents dans le processus, et d'un autre côté des choix compositionnels, plus en surplomb, témoignant d'une nécessité de rééquilibrer l'ensemble, de rouvrir le sens, de créer des ruptures. Pour ma part, je me méfie des seconds car je sais qu'ils relèvent davantage de critères esthétiques (ou d'inquiétudes à l'égard de certains critères esthétiques). Le danger est qu'ils ne fassent que reconduire des schémas déjà connus. Les premiers choix relèvent en revanche de critères pragmatiques : il s'agit de trouver des solutions à des problèmes, d'inventer des rapports, et c'est de cette manière que des formes se créent. Est-ce que tu reconnais cette distinction ? Il me semble que ce que tu décris pour le choix de la vidéo de l'enfant est une logique différente de la logique qui te fait passer des lions à la ville par exemple. C'est une logique à l'échelle de la composition globale.

L'enfant est arrivé parce qu'il me manquait en effet quelque chose, quelque chose de l'ordre de l'ouverture, de l'optimisme par rapport à l'univers très sombre des autres panneaux. Mais sa fonction ne se limite pas à une recherche d'équilibre. Il me permettait aussi de reposer la question de la musicalité et du canon.

Ces questions se sont posées tout au long de la réalisation de *Kammerspiel*. Il existe une première version, sans la ville, qui ne me satisfaisait pas. J'ai travaillé en modifiant un paramètre à la fois. J'ai ajouté la ville, j'ai retiré les lions, j'ai passé l'image de l'actrice en noir et blanc, j'ai rajouté la musique de Schönberg, j'ai supprimé l'image de l'actrice pour ne conserver que sa voix qui formait un genre de commentaire aux vidéos adjacentes. Mais ça ne

fonctionnait toujours pas, c'était illustratif. J'ai enlevé la musique qui accompagne les images de l'enfant au ballon, sans plus de succès. Après tous ces essais, je suis revenu à une version quasi initiale. Cela a été un véritable casse-tête de composition. Ce jeu incessant de retraits et rajouts reposait sur des considérations de poids et de contrepoids. Au final, au lieu de modifier à l'intérieur d'un ensemble à trois éléments, le meilleur choix était d'en ajouter un quatrième.

***Kammerspiele* fait plutôt figure singulière dans ton travail. Tes pièces sont habituellement plus unifiées, on perçoit davantage une procédure. Ce quadriptyque correspond à un mode de composition très particulier... Tu dis que c'est une pièce qui déroute les spectateurs, mais j'ai l'impression qu'elle te déroute aussi.**

D'une certaine manière, oui. Dans le même temps, elle résume assez bien plusieurs aspects de mon travail. Pas seulement en termes de pluralité de médiums, mais aussi en termes d'imagerie. Les animaux, la ville, l'idée de communauté, jalonnent mes dessins et collages depuis longtemps. J'aimerais retravailler avec ce dispositif et que la musique en soit le sujet même.