



HAL
open science

Horizons perdus : comment le cinéma expérimental et la sculpture ouvrent à l'installation

Jean-Baptiste Lenglet

► **To cite this version:**

Jean-Baptiste Lenglet. Horizons perdus : comment le cinéma expérimental et la sculpture ouvrent à l'installation. Art et histoire de l'art. Université Paris sciences et lettres, 2017. Français. NNT : 2017PSLET003 . tel-01703387

HAL Id: tel-01703387

<https://theses.hal.science/tel-01703387v1>

Submitted on 7 Feb 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

THÈSE DE DOCTORAT

de l'Université de recherche Paris Sciences et Lettres
PSL Research University

Préparée à
L'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts

Horizons perdus

Comment le cinéma expérimental et la sculpture ouvrent à l'installation.
Trois études : Phnom Penh, Tokyo, Lhassa

Ecole doctorale n°540

Ecole transdisciplinaire Lettres - Sciences

Spécialité SACRe, arts visuels

Soutenue par
Jean-Baptiste LENGLET
le 24 mars 2017

Dirigée par **Alain BONFAND**

COMPOSITION DU JURY :

M. AUMONT Jacques
Paris 3, EHESS, Rapporteur

M. BONFAND Alain
Beaux-Arts de Paris, Membre du jury

Mme. BURKI Marie José
Beaux-Arts de Paris, Membre du jury

M. DE BAECQUE Antoine
ENS, Président du jury

M. DE CHASSEY Eric
INHA, Rapporteur

M. LECCIA Ange
Palais de Tokyo, Membre du jury

M. PAUL Frédéric
Centre Pompidou, Membre du jury



à ma mère, Béatrice Liogier,
et à mon grand-père, Serge Lenglet,
pour leurs peintures.

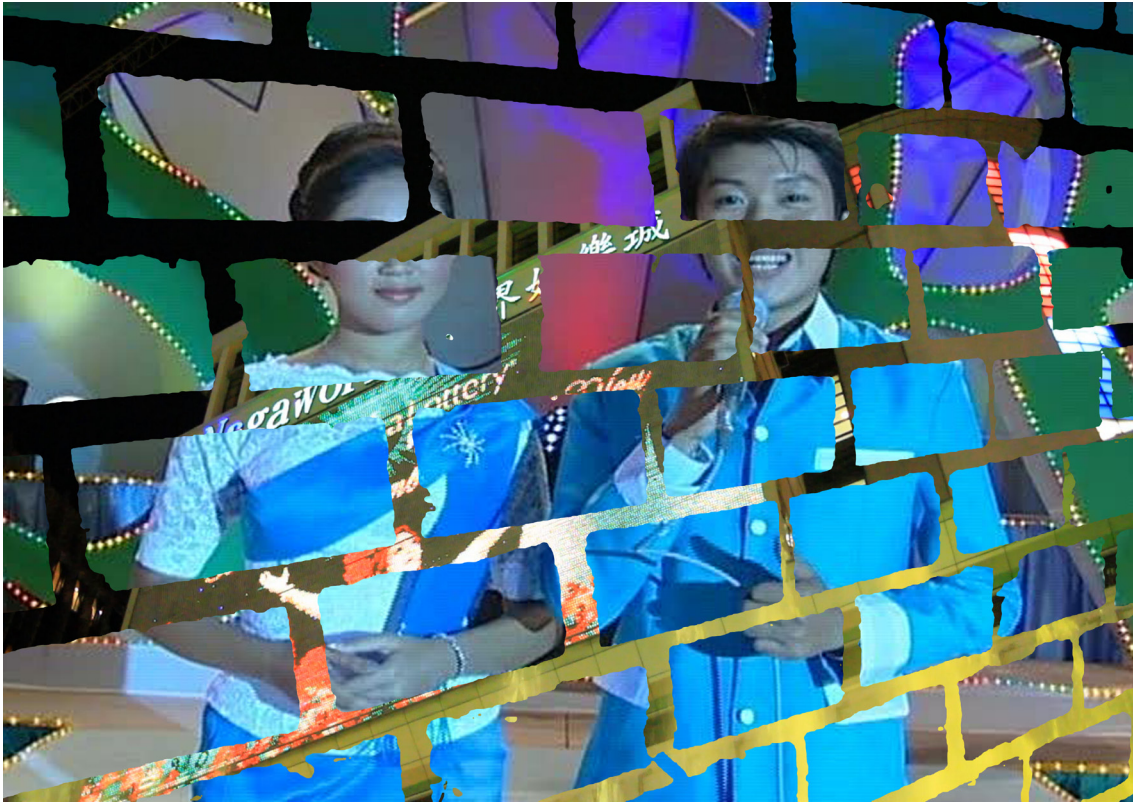
One can assimilate a work of art, or, let us say, just a work, to the information we can put on a document, seal in a bottle which we will throw into the middle of the ocean. Will it ever be found ? When and by whom and how will it be read, interpreted ?¹

¹ Iannis Xenakis, « Preface to the Pendragon Edition », in *Formalized Music*, New York, Pendragon Press, 1992, p. xiv



Sommaire

Introduction	page 15
Plan de la thèse	page 25
<i>Entretiens avec Thomas Fort</i>	
Entretien 1	page 37
Entretien 2	page 45
Entretien 3	page 55
Entretien 4	page 65
Entretien 5	page 75
Entretien 6	page 85
Entretien 7	page 95
Références	page 109
Annexe : vues de l'exposition «Horizons perdus»	page 121
Colophon	page 138



Livres blancs du développement et de l'aménagement de Phnom Penh

Scénarios de croissance économique de Phnom Penh à l'horizon 2020

Année	Scénario 1 (Tendance)	Scénario 2 (Croissance Services et Textile)	Scénario 3 (Arrêt textile + Tendance services)	Scénario 4 (Arrêt textile + Croissance services)	Scénario 5 (Industrie alternative + services)
1997	1000	1000	1000	1000	1000
2001	1200	1200	1200	1200	1200
2005	1500	1500	1500	1500	1500
2009	2000	2000	2000	2000	2000
2013	2500	2500	2500	2500	2500
2017	3000	3000	3000	3000	2500
2021	3500	3500	3500	3500	2500

Scénario 4 : Arrêt du développement de l'industrie textile et décollage des services

Par l'effet conjugué de l'arrêt du développement de l'industrie textile et du décollage des services, l'économie de Phnom Penh se tertiarise très rapidement. Les services représentent près 50% du PIB en 2020. La croissance est solide. La productivité du travail augmente rapidement dans les services. L'explosion de l'emploi dans ce secteur compense la réduction de l'emploi industriel. Le chômage et l'emploi informel se réduisent. Le PIB et le revenu par habitant augmentent à un rythme soutenu et doublent en 20 ans. Les investissements sont très élevés.

L'économie de Phnom Penh est en profonde transformation.

Scénario 5 : Emergence d'une industrie alternative et croissance des services

Portée par le développement d'une industrie alternative à l'industrie textile et par celui des services, la croissance est solide. L'économie de Phnom Penh se tertiarise progressivement, le PIB des services allant jusqu'à représenter 74% du PIB de Phnom Penh et l'industrie 25%.

La croissance de l'emploi dans les services mais également dans l'industrie est soutenue, malgré l'amélioration de la productivité du travail. Le chômage et l'emploi informel se réduisent. Le PIB par habitant et le revenu s'accroissent à un rythme qui reste modeste. Les investissements sont importants en raison de la mutation de la structure de l'économie de Phnom Penh : émergence d'une nouvelle activité industrielle et développement des services.

L'économie de Phnom Penh est en mutation.

226
Municipalité de Phnom Penh, Bureau des Affaires urbaines
Ambassade de France au Cambodge, FSP Assistance à la maîtrise d'ouvrage en gestion et développement urbain au Cambodge (2002-2005)

Introduction

Le « Ciné-œil »

La thèse de doctorat « Horizons perdus : comment le cinéma expérimental et la sculpture ouvrent à l'installation » est un ensemble d'œuvres de natures diverses. Entamé en juillet 2012 avec un voyage au Cambodge, le projet se termine aujourd'hui en novembre 2016, bien que certaines parties restent en chantier, ouvertes à d'éventuels développements.

Le « Ciné-œil » c'est :

je *monte* lorsque je choisis mon sujet (en choisir un parmi les milliers de sujets possibles),

je *monte* lorsque j'observe pour mon sujet (réaliser le choix utile parmi les milles observations sur le sujet),

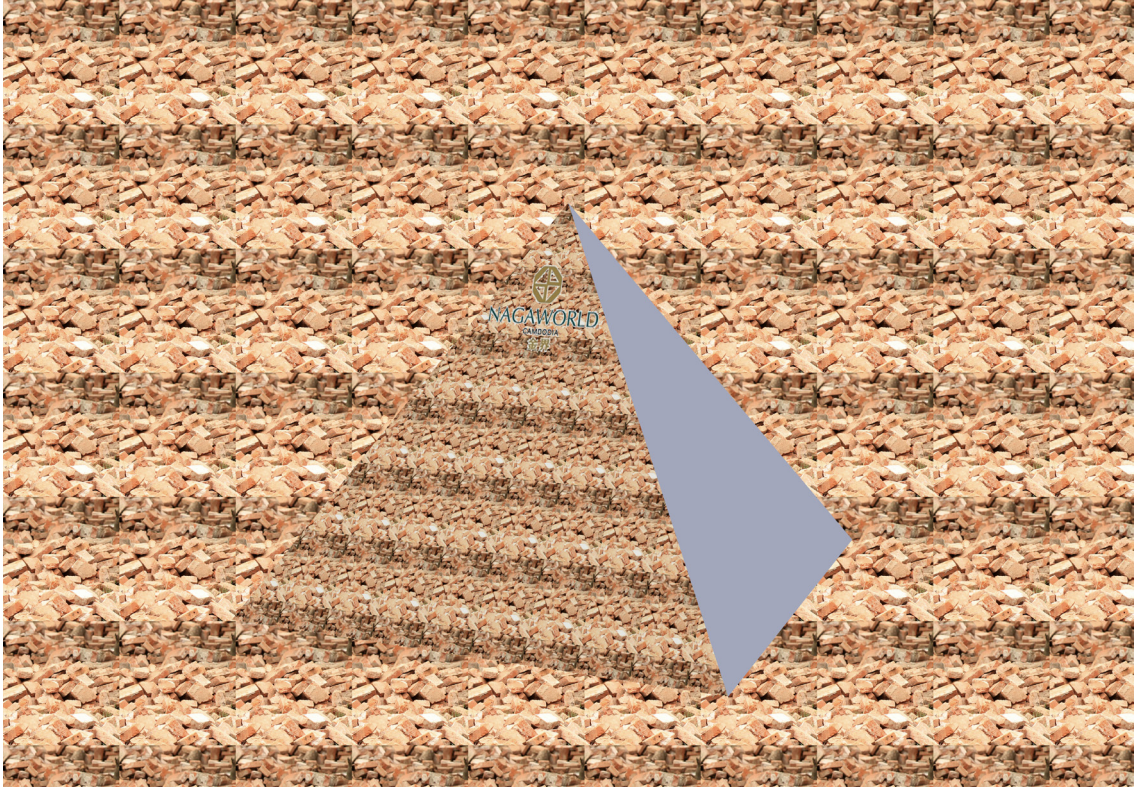
je *monte* lorsque j'établis l'ordre de passage de la pellicule filmée sur le sujet (s'arrêter, parmi mille associations possibles d'images, sur la plus rationnelle en tenant compte aussi bien des propriétés des documents filmés que des impératifs du sujet à traiter).²

1) Contexte

Dans le contexte des programmes doctoraux ARP et SACRe, l'enjeu de ma recherche est de déplacer l'investissement théorique d'une thèse traditionnelle dans une pratique artistique contemporaine. Or si la forme de la thèse est codifiée par des conventions d'écriture et de mise en page, une des missions de l'art est d'échapper aux règles (de le redéfinir, de les repenser)³. Comment dès lors, dans le cadre de ce doctorat, concilier pratiques théorique et artistique ? Les programmes ARP et SACRe, en axant la recherche sur un travail artistique, autorisent aux doctorants des libertés inédites dans l'université française. Ce champ de possibles m'a amené à considérer la thèse comme une forme artistique propre, et à envisager mon projet en tant qu'œuvre à part entière.

² Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, trad. fr., Paris, Les Cahiers du cinéma, 1972, p. 131

³ Cette remarque concerne l'acte de création en général, qui consiste à ré-agencer une règle pour produire quelque chose d'inédit. Dans le cadre de la thèse de doctorat, les conventions universitaires portent sur la présentation du travail, soit en d'autres termes sur la forme même, qui est par excellence le champ d'intervention d'un artiste. Les programmes ARP et SACRe ont cette souplesse de décaler les conventions, et de permettre aux artistes d'intervenir directement sur la présentation de leur thèse.



2) Méthodologie

En réponse à ce contexte, j'ai choisi d'élaborer ma recherche en reprenant le modèle d'une thèse classique. Cette décision fonde conceptuellement mon projet, en l'ancrant dans une matrice universitaire. Tout d'abord, un plan en trois parties structure le travail. J'ai planifié ma recherche en trois pôles. Chacun est centré sur une pièce d'art vidéo, puis, gravitant autour de celle-ci, viennent divers livres d'artiste et projets d'installation.

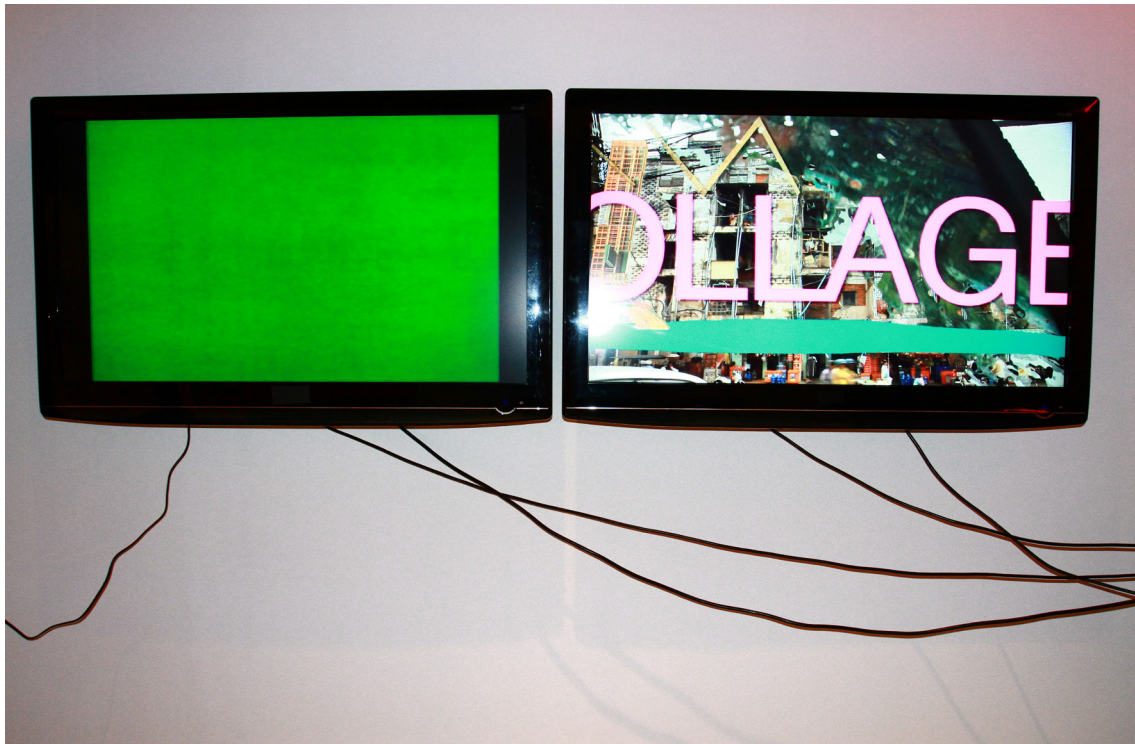
3) Problématique

Une question traverse cet ensemble : *comment animer un collage ?* Autant injonction programmatique que désir plastique, cette interrogation pourrait correspondre à la problématique de ma recherche. *Comment animer un collage ?* signifie comment mettre une composition en mouvement. Cette considération est avant tout de nature cinématographique. Elle décrit le passage à l'image animée. Ma recherche ressasse ce moment où le cinéma s'amorce, lorsque la caméra enregistre, lorsque le film est projeté. D'une certaine manière, chacune des œuvres part de cette situation, et en varie l'interprétation. *Comment animer un collage ?* sous-entend la présence d'un collage prêt à être animé. Cette formulation donne le collage comme acquis, alors qu'il est une problématique en soi. Pourtant le long de la thèse, il s'agit bien de réfléchir à ce qu'est un collage. La question de l'animation est donc une manière de remettre au premier plan la pratique du collage et de l'envisager selon un angle nouveau.

4) Hypothèses

Trois hypothèses de travail en découlent. Décisions artistiques, elles déterminent la genèse des œuvres. Qu'est-ce qu'un collage ? Dans son acception minimale, c'est une composition d'éléments hétérogènes. Avant de faire un collage, il faut donc avoir préparé les éléments que l'on va mettre en rapport. Si ma problématique est d'animer des collages, ma première hypothèse fut d'en inverser la proposition : plutôt que d'animer des surfaces fixes, j'ai choisi de coller des images animées⁴. Cette hypothèse a une incidence de nature méthodologique sur la recherche, en systématisant l'origine des pièces dans des images filmées.

⁴ Faire un collage de séquences vidéo est aussi une manière de déjouer la linéarité du montage, qui ne s'effectue plus uniquement dans la succession des plans, mais aussi dans la juxtaposition des découpes.



En effet elle induit que toutes les œuvres, même abstraites, se rapportent à une première phase de filmage. Plusieurs voyages en Asie ont fourni la substance de ce travail. C'est ma deuxième hypothèse : constituer la matière des collages en allant filmer le Cambodge, le Japon et le Tibet, qui représentent ici trois facettes de l'Asie contemporaine⁵. Enfin, ma dernière hypothèse est de concentrer le filmage sur l'architecture et l'urbanisme. Le choix de travailler sur ces notions est d'ordre conceptuel. Il cadre l'intention, et transforme le tournage en une analyse urbanistique « sur le terrain ». J'arpente la ville, j'enregistre des informations, et mets en place un dispositif analytique.

Je suis le ciné-œil. Je suis un constructeur. Je t'ai placé, toi que j'ai créé aujourd'hui, dans une chambre très extraordinaire qui n'existait pas jusqu'alors et que j'ai également créée. Dans cette chambre il y a douze murs que j'ai pris dans les différentes parties du monde. En juxtaposant les vues des murs et des détails, j'ai réussi à les disposer dans un ordre qui te plaît et à édifier en bonne et due forme, sur les intervalles, une ciné-phrase qui est justement cette chambre.⁶

5) Corpus

Progressivement, mon corpus s'est resserré à trois villes : Phnom Penh, Tokyo et Lhassa, soit les capitales des pays étudiés. Dans une relation métonymique, ces capitales représentent un tout : la vie dans un contexte contemporain⁷.

6) Formes

Ma recherche est terminée en ce qui concerne les vidéos et les livres d'artiste. Ce n'est pas le cas des installations, que je réalise de manière *in situ*. Un pan du projet est donc destiné à continuer. Cela concerne tout ce qui participe de l'élaboration d'une exposition, notamment les œuvres picturales et sculpturales. La thèse est archivée dans une boîte, qui regroupe les éléments suivants :

- un coffret de huit DVDs, comportant les œuvres vidéo, ainsi que les expositions virtuelles « Collage City » et « La Zone ».

⁵ Ma thèse n'a pas l'ambition d'être une étude sociologique, comme pourrait l'être un reportage. Il s'agit plutôt d'un voyage subjectif, dont la qualité documentaire réside dans les enregistrements en vidéo de l'Asie.

⁶ Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, trad. fr., Paris, Les Cahiers du cinéma, 1972, p. 29-30

⁷ La figure de la ville m'intéresse ici pour sa dimension sociale. Elle inclut de manière intrinsèque la problématique urbanistique de l'environnement, du milieu dans lequel des gens interagissent. Filmer la ville est un moyen pour intégrer dans les collages cette part de réalité documentaire, de vécu.



- l'ensemble des cinq livres d'artiste, dans leurs éditions originales.
- un sixième livre, le « portfolio » de la recherche.

7) Théorie

Si la suite de mon propos prend une forme artistique, un texte théorique est néanmoins présent. Il explicite certains aspects de ma démarche. Plutôt que de l'écrire à la première personne, j'ai choisi de mener une série d'entretiens avec Thomas Fort, commissaire indépendant qui suit ma pratique depuis plusieurs années.

« Ciné-œil » = Ciné-je vois (je vois avec la caméra) + Ciné-j'écris (j'enregistre avec la caméra sur la pellicule) + Ciné-organise (je monte).

La méthode du « Ciné-œil » est la méthode d'étude scientifico-expérimentale du monde visible :

- a) sur la base d'une fixation planifiée des faits de la vie sur la pellicule,
- b) sur la base d'une organisation planifiée des ciné-matériaux documentaires fixés sur la pellicule.⁸

⁸ Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, trad. fr., Paris, Les Cahiers du cinéma, 1972, p. 125







Plan de la thèse

HORIZONS PERDUS
2012-2016

Amnésie générale
2012-2015
vidéo HD, 2h 05
(collaboration avec Jessica Boubetra)

A - Phnom Penh

Rebuild Naga World
2012-2013
130 pages, 20 exemplaires
Collage et Architecture
(collaboration avec Jessica Boubetra)

Collage City
2016
exposition virtuelle
Virtual Dream Center

Makimono Vision
2013-2015
vidéo HD, polyptique de sept écrans

B - Tokyo

La Zone
2016
exposition virtuelle
Virtual Dream Center

Makimono Vision (version courte)
2013-2016
vidéo HD, 1X min

Amnésie générale (version courte)
2012-2016
vidéo HD, 1X min
(collaboration avec Jessica Boubetra)

Casino Servitude
septembre-novembre 2013
installation
exposition « Dépaysement »
Centquatre, Paris

Amnésie générale Redux
2014
vidéo HD, 2h 05

La Zone
février-mars 2015
installation
exposition « Ctrl. Alt. Shadow »
(duo show avec Antone Könst)
atelier David Douard, Aubervilliers

Images de la Zone
2015-2016
210 pages, 20 exemplaires
Shangri-La Press

Le Temps incertain
2015-2016
vidéo HD, 16 min
(bande-son en collaboration avec Julien Loubière)

C - Lhasa

Form Destroyer
2016
16 pages, 40 exemplaires
Shangri-La Press

Le Temps incertain
2016
256 pages, 20 exemplaires
Récit éditions

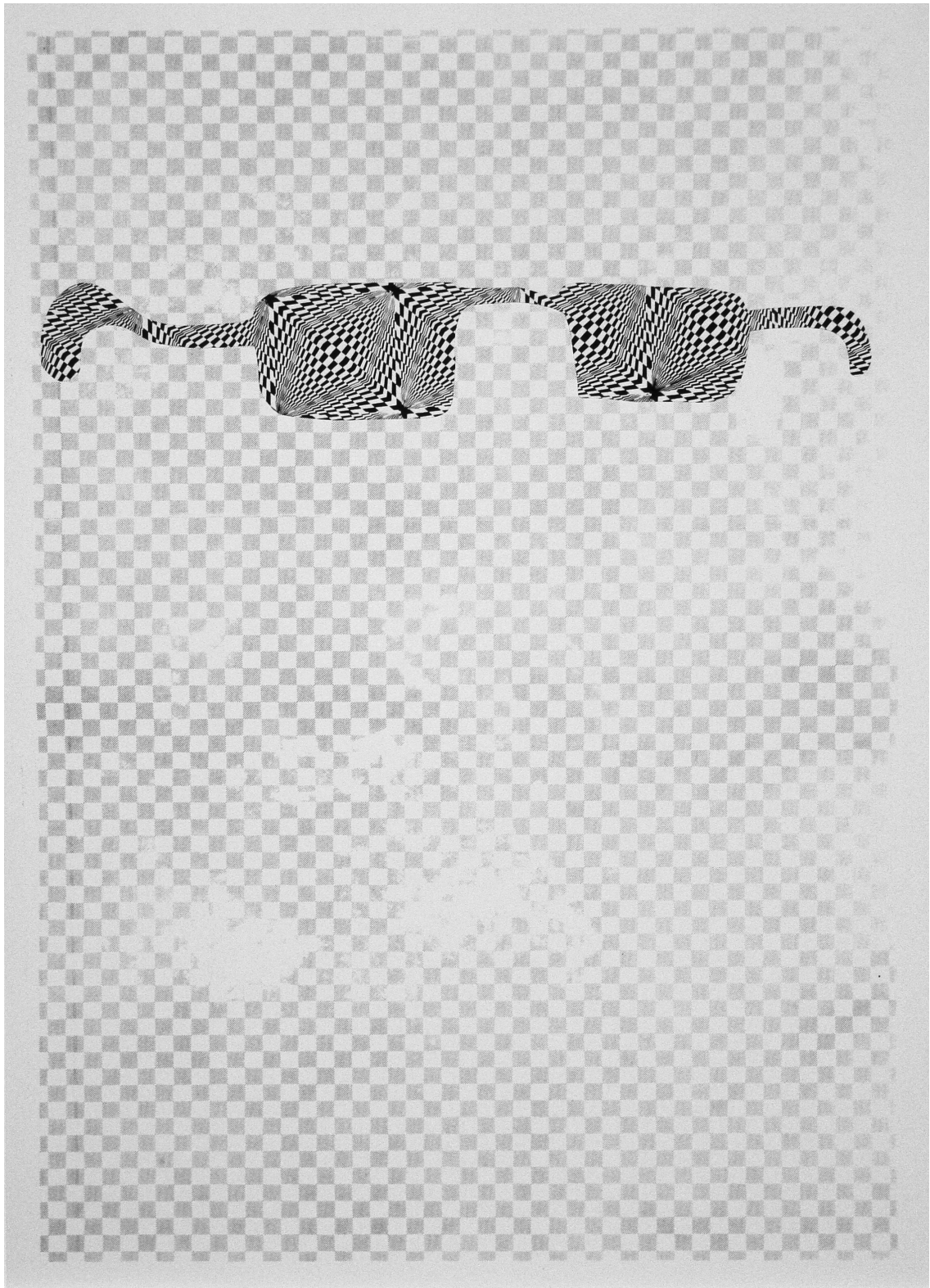
Makimono Vision
novembre 2015
performance ciné-concert
(collaboration avec François Bianco)
Palais de Tokyo, Paris

Cute Cube Vision
février 2016
installation
exposition « Cute Cube Vision »
(duo show avec Mara Fortunatović)
Pavillon des Indes, Courbevoie

Amnésie générale Redux
juin 2014
installation
exposition « Screensaver »
Exo, Paris

Collage City Redux
2013-2015
40 pages, 100 exemplaires
Collage et Architecture
(contributions de Romain Bigé, Jessica Boubetra, Elisa Rigoulet)





La Zone (collage de sérigraphies sur papier, 70x100 cm)
double-page précédente : *Images de la Zone* (extrait)

Entretiens avec Thomas Fort





Entretien 1/7, 26 octobre 2015

TF : Ta thèse est structurée en trois grandes parties : *Amnésie générale*, sur Phnom Penh, *Makimono Vision*, sur Tokyo, et *Le Temps incertain*, sur Lhassa. Comment en es-tu arrivé à ce corpus de travail ?

JBL : Ma thèse s'inscrit dans le prolongement d'une exposition précédente, « A Nightmare On Hopi Street », qui présentait dans l'espace les fragments d'un film. L'installation était composée de pièces de natures différentes. Cela allait de la peinture à la scénographie, en passant par des séquences vidéo, du texte...

TF : Dans « A Nightmare On Hopi Street », tu as éclaté les formes, les objets, les pratiques. J'ai l'impression qu'il y a une volonté inverse au début de ton projet de thèse. Le propos d'*Amnésie générale* est plutôt de rassembler un éclatement : par le collage, tu rassembles des fragments de vidéos.

JBL : Lorsque j'ai entrepris le projet, avec Jessica Boubetra, je voulais synthétiser dans une vidéo l'éclatement spatial de « A Nightmare On Hopi Street ». L'idée était de regrouper dans la bidimensionnalité de l'écran vidéo, et dans la linéarité de son défilement, le développement tridimensionnel du collage opéré dans l'exposition. Dans « A Nightmare On Hopi Street », le visiteur reconstruisait une unité à partir d'une somme de fragments. Avec *Amnésie générale* il s'agissait de reformuler cet éclatement, sous la forme d'une longue vidéo.

TF : Il y a peut-être aussi une inversion de position, puisque si dans « A Nightmare On Hopi Street » tu génères un éclatement, en créant l'installation, avec *Amnésie générale* tu en es le spectateur, en tout cas durant la phase de tournage. On a l'impression que tu reconstitues ton expérience de la ville, comme si tu prenais la place d'un spectateur, ou plutôt d'un simple habitant, qui se promène chaque jour à Phnom Penh et qui reconstruirait en collage l'image de son quotidien.

JBL : Lorsque nous étions à Phnom Penh, avec Jessica, nous avons eu le désir de faire un film sur l'architecture. Nous nous sommes promenés dans la ville, et l'avons filmé pour faire des collages. Nous avons réalisé que ce simple acte était déjà riche de significations. Filmer la ville sous-entend un choix : quelle partie de la ville va-t-on documenter ? Cela met en place une analyse urbaine, liée à la notion de parcours. Le montage du film commence là, dans cette cartographie du tournage. Un diagramme s'élabore, une dérive, au sens situationniste. Cela génère une image



subjective. Cette subjectivité m'intéresse, car elle correspond à une spontanéité, à une situation d'éveil face à la ville. C'est là que l'on rejoint ta remarque sur le redoublement du spectateur : le tournage était à la première personne. Nous enregistrions la curiosité et l'étonnement qu'un visiteur peut avoir face à une ville, pour le traiter ensuite comme de la matière, au montage.

TF : Tu dis que le montage commence au tournage. Quelle était ta position par rapport aux collages ? Est-ce que tu envisages déjà une composition, quand tu cadres, ou est-ce que cela vient après, en salle de montage ?

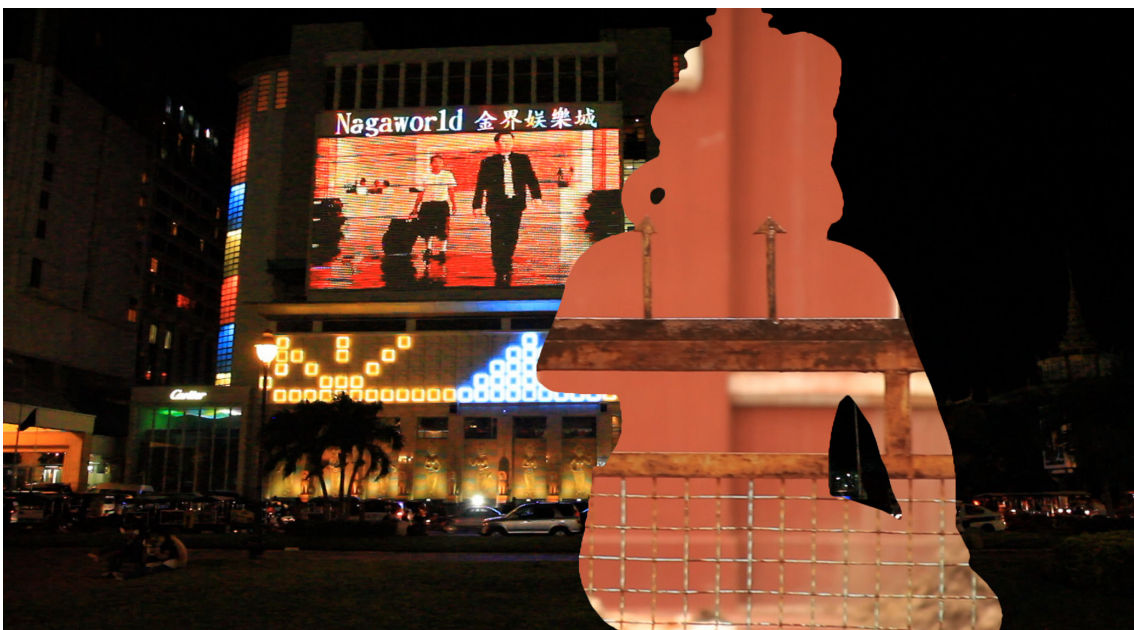
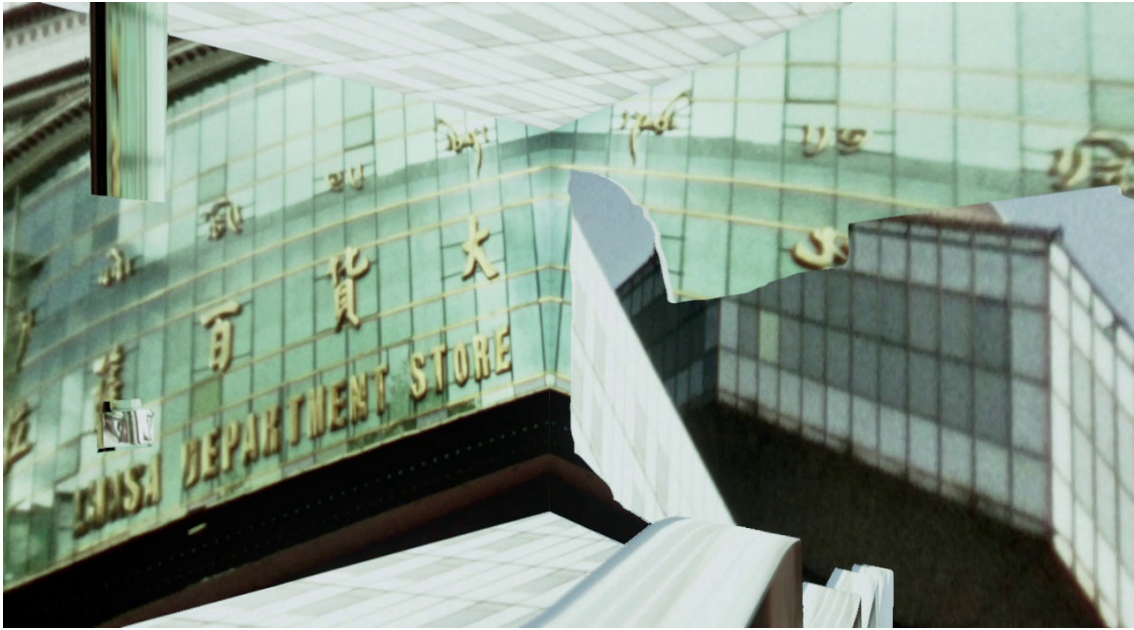
JBL : Le tournage anticipe la phase de découpe. Les plans sont cadrés pour un aspect particulier. Ils sous-entendent des découpes, et souvent je reproduis celle que j'avais en tête au moment du tournage. Je filme pour extraire un rond, un carré, une silhouette, etc.

TF : J'aimerais que l'on revienne sur ton corpus de travail. Pourquoi avoir choisi de filmer trois villes ?

JBL : J'utilise souvent le chiffre trois pour structurer des œuvres. C'est une question harmonique. Mais cela a aussi des implications discursives qui sont intéressantes dans le cadre de la thèse. La trilogie vaut ici comme un plan en trois parties. Chacune des parties est autonome, mais présente une complémentarité qui la positionne dans la réflexion globale de la thèse. Il ne s'agit pas d'une logique de type thèse/antithèse/synthèse, mais d'un raisonnement qui se développe par plateaux. Les trois villes délimitent le champ de ce qui va être possible. Cela a une fonction structurelle. Cela pose une grille, à partir de laquelle la réflexion peut se construire.

TF : Tu dis que tes trois projets sont autonomes. Pourtant j'ai l'impression que ce sont les questionnements amorcés à la fin d'un projet qui annoncent le départ du suivant. Que ce soit au niveau de la thématique, autour de l'urbanisme, mais aussi au niveau formel, tu arrives à une conclusion non figée, à partir de laquelle tu commences le projet suivant.

JBL : Oui, absolument. Les trois projets sont indépendants, ce qui leur confère une qualité de simultanéité : ils peuvent coexister, dans le cadre de la thèse ou d'une exposition. Mais leur création s'est enchaînée linéairement. *Makimono Vision* reprend les pistes amorcées par *Amnésie générale*, et il en est de même pour *Le Temps incertain*. L'un suit l'autre. Néanmoins chacun engage des questions qui lui sont propres. Quand je commence un projet, je pose des problématiques formelles, techniques et conceptuelles relativement définies. C'est probablement là que réside l'autonomie de chaque projet, dans la spécificité de ces questions. Par exemple cela peut être



la forme du long métrage, que j'ai abordée dans *Amnésie générale*. Dans *Makimono Vision*, qui fait suite, l'enjeu était plutôt d'éclater un long en plusieurs courts métrages. Ces problématiques peuvent sembler purement plastiques, mais en réalité elles répondent à des intuitions et à des enjeux esthétiques qui se ramifient d'une manière complexe. Les vidéos sont des blocs de travail. C'est pourquoi chaque partie de la thèse est centrée autour d'un de ces trois projets. C'est une fois la vidéo réalisée que je peux enchaîner sur la suite.

TF : Le cinéma, qu'il soit expérimental ou pas, inspire beaucoup ton travail. Je me demande s'il n'y a pas également là un lien avec la trilogie. J'ai l'impression que ta thèse est construite comme une trilogie de cinéma, avec une déambulation à travers l'Asie.

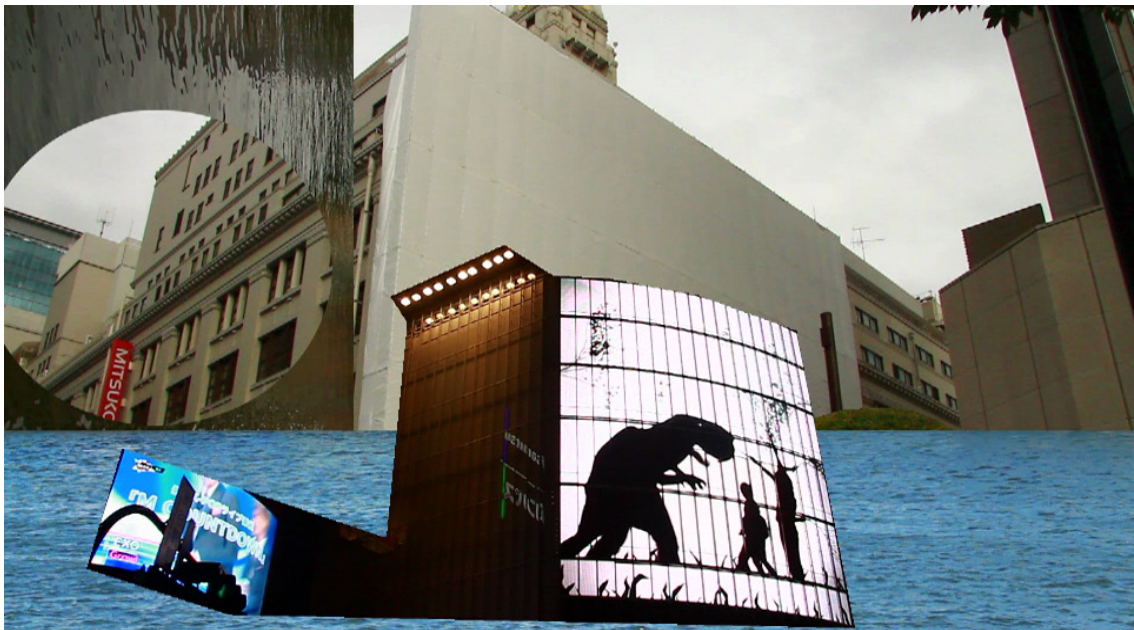
JBL : Ma pratique s'inscrit dans le champ du cinéma expérimental. Mais je travaille aussi sur le cinéma en tant qu'objet culturel, selon une perspective analytique. Dans « A Nightmare On Hopi Street », l'installation se référait ainsi au cinéma de genre, et en particulier au film d'horreur. Dans cette optique-là, la notion de trilogie renvoie au cinéma de fiction.

TF : Ta trilogie est une série de voyages. Pourquoi as-tu choisi l'Asie ?

JBL : Le choix de travailler sur l'Asie fait aussi suite à « A Nightmare On Hopi Street ». Après m'être intéressé aux États-Unis j'ai décidé de me tourner vers l'Asie. J'ai alors choisi de travailler sur trois villes, avec l'idée que chacune représenterait une facette de l'Asie contemporaine. L'exotisme est également un facteur important... L'Asie me stimule en tant qu'artiste. Cela renvoie à la peinture orientaliste, dans l'histoire de l'art.

TF : Cette idée d'orientalisme est intéressante, parce que tu rapportes des enregistrements vidéo de ces voyages. Ce n'est qu'après, par le travail que tu fais en France, que tu les réintègres à ta pratique et les déploies dans des installations.

JBL : Oui, le premier geste est touristique. C'est se rendre dans un pays étranger et le documenter. J'aime filmer en étant étranger à une culture et à un pays, et en rapporter des images de qualité amateur, tournées avec du matériel non professionnel. L'amateurisme me semble important.





Entretien 2/7, 6 novembre 2015

TF : Revenons sur la question de l'amateur. C'est un sujet récurrent dans l'histoire de l'art, et on le retrouve dans le goût actuel pour les technologies *vintage*, comme la VHS.

JBL : Pour moi, en vidéo, la pratique amateur remonte au cinéma super 8. Stan Brakhage a été l'un des premiers cinéastes à envisager le format super 8 d'une manière artistique. À l'époque, la plupart des cinéastes expérimentaux travaillaient en 16 mm, mais Brakhage s'est intéressé au super 8 justement parce qu'il était destiné au grand public.

TF : Comment interrogues-tu cette pratique, avec ta thèse ?

JBL : C'est lié à mon usage du Canon 7D, un des premiers appareils photo pouvant filmer en HD. Il a fait évoluer ma pratique de vidéaste. Du caméscope, je suis passé au filmage avec un appareil photo. C'est un déplacement significatif, qui va dans le sens de l'amateurisme, voire du tourisme, puisque photographier un pays étranger est par excellence un geste de touriste. D'ailleurs au Cambodge ou au Tibet, les gens pensent toujours que je prends des photos. Cela montre l'extrême souplesse de ce matériel, qui filme tout aussi bien qu'il photographie.

TF : Aujourd'hui il est quand même courant de voir les gens filmer avec leurs appareils photo. La position du corps face à l'outil n'est plus la même, le geste est différent.

JBL : Maintenant on est habitué à ça, notamment avec le développement des smartphones. Mais quand le Canon 5D est arrivé il y a une dizaine d'années, c'était extrêmement nouveau, et ça l'est encore dans les pays pauvres. C'est la première fois où les technologies de la photo et de la vidéo ont totalement fusionné. Cela a créé une zone de trouble, où se sont mélangés caméraman et photographe, professionnalisme et amateurisme. À cet égard l'iPhone n'a rien inventé, il n'a qu'amplifié ce phénomène.

TF : Mais tu utilises quand même un appareil photo HD et non un smartphone ou une tablette. Tu t'écartes de cet usage grand public.

JBL : Je n'en suis pas sûr. En Chine par exemple, des couples se promènent avec chacun un 5D à la main. Le prix de ces appareils baisse, ils ne sont plus réservés aux professionnels.



TF : Tu choisis un appareil photo qui peut aussi filmer. Est-ce que le film n'est pas une manière de te positionner par rapport au photographe amateur ? Est-ce qu'à cet endroit tu ne t'écartes pas du grand public ?

JBL : Jusqu'à l'arrivée du Canon 5D, tout le monde filmait avec un caméscope ou avec une caméra. Avec le 5D il y a eu un basculement, et les caméscopes ont disparu d'un usage grand public. Les professionnels continuent d'utiliser des caméras, mais l'amateur va se tourner vers un appareil photo. Je crois que c'est important, parce que l'on est passé dans un nouveau régime d'images. Si les images que l'on filmait avec un caméscope avaient à voir avec le cinéma amateur, dans la lignée du super 8, ce que l'on filme avec un 5D relève davantage du champ de la photographie. Avec la convergence technologique dans laquelle on se trouve, les distinctions entre image en mouvement et image fixe tendent à s'effacer. Je ne vois pas ce mélange négativement. Cela amène un nouveau regard sur les images. Pour moi, la seule vraie question est celle de l'image. Je pense que les images contemporaines sont paradoxalement plus pures, en ce sens qu'elles échappent aux genres. Leur aspect composite les rapproche de la peinture. En tout cas la distinction entre image en mouvement et image fixe n'a plus de pertinence.

TF : Oui, et là on rejoint aussi une question liée au numérique. Dès le moment où un même appareil est capable de produire des photos et du film, le film n'est plus séparé de la photographie. Il devient une de ses possibilités. C'est d'ailleurs interchangeable, car on peut faire une photographie comme un film et vice-versa. L'image n'a plus la même temporalité. Je crois que les images fixes tendent à acquérir la durée potentielle des images en mouvement.

JBL : Cela me fait penser à une remarque de Brakhage qui comparait la vidéo à de la gelée : les images filmiques sont des photogrammes, et donc sont distinctes les unes des autres, alors que les images vidéo sont tramées, et donc sont mélangées comme du pudding. Les images vidéo sont élastiques de par leur nature. Et le numérique prolonge cela, d'une manière radicale. Venant de la vidéo, j'ai tendance à voir l'évolution de ma pratique allant dans le sens de la photographie. D'ailleurs le postulat de ma thèse est d'animer des collages, c'est-à-dire transformer des images fixes en images en mouvement. Mais tu étais en train de dire que les images photographiques acquièrent une temporalité avec le numérique... Je n'avais jamais envisagé le rapport dans ce sens-là, peux-tu développer cette idée ?

TF : L'image photographique numérique est une donnée, un ensemble de pixels facilement transformables, et je crois que c'est à ce titre qu'elle est en train d'avoir la potentialité de l'image animée. C'est particulièrement frappant avec la dernière campagne publicitaire des iPhone, qui



montre des images photographiques qui s'animent lorsque l'utilisateur appuie dessus. L'iPhone n'enregistre pas seulement une photographie, mais capture un ensemble d'images, que l'on peut ensuite conserver soit en photographie, soit en vidéo. La photographie se démultiplie en plusieurs images, jusqu'à potentiellement s'animer. J'ai l'impression qu'il y a quelque chose d'équivalent dans ton travail. Tu captures un ensemble de données, et tu les reconfigures ensuite dans tes collages.

JBL : C'est intéressant parce que complètement paradoxal, quoiqu'on retrouve peut-être cela dans la photographie des premiers temps, par exemple chez Marey. Mais tu as raison d'associer ça au numérique. Je crois que cela témoigne de notre société, où les images semblent immanentes. On est dans une profusion visuelle telle que les photographies n'ont plus de valeur. Notre société est celle de la vidéo surveillance. Tout peut être pris en photo, par n'importe qui, et si ce n'est pas par une personne humaine c'est par une machine. Les photographies n'ont plus de qualités propres. C'est d'ailleurs schizophrénique puisque l'argument de vente des iPhone est l'inverse. Les publicités vantent les qualités artistiques de ces appareils : en achetant un iPhone, on devient un photographe.

TF : C'est une question de marketing, Apple valorise l'image de son produit. L'iPhone étant un objet de luxe, il doit produire des images de luxe, c'est-à-dire des images authentiques, individualisées. Alors que c'est l'inverse, puisque les utilisateurs ne vont reproduire que le cliché de la publicité.

JBL : C'est ici que la position de l'amateur reprend son sens. On n'a pas besoin de matériel luxueux pour avoir de bonnes idées.

TF : C'est une évolution dans le rapport à la photographie. L'argentique nécessitait que l'on prenne son temps, à cause des pellicules. Avec le numérique il n'y a plus de limites, dans la mesure où les photos ne sont que des données. On peut facilement sauvegarder ou supprimer les images, alors on photographie tout et n'importe quoi. L'image est directe, entre le temps de la prise de vue et son enregistrement, et cela pose une question d'attention du regard. Peut-être est-ce une des raisons pour laquelle la photographie rejoint l'image animée : aujourd'hui on voit tellement d'images fixes que c'est l'image animée qui attire l'œil, où une action se déroule dans le temps.

JBL : Oui, d'ailleurs les gens prennent des images pour les diffuser sur des réseaux sociaux, et de plus en plus ce sont des vidéos. Mais je voudrais revenir sur cette question du matériel amateur. Pendant longtemps je n'ai pas fait de photographie par manque de connaissances techniques.



C'est grâce au 7D que j'ai pu m'y essayer, alors qu'au départ j'avais acheté cet appareil pour faire de la vidéo. La photographie numérique m'a tout de suite plu, car c'est décomplexant de pouvoir prendre des photos par milliers.

TF : Je crois que c'est là où on peut interroger ta position d'amateur. Certes tu adoptes une posture qui rejoue celle de l'amateur, mais force est de constater que tu n'es pas un amateur. Même si tu n'as pas la maîtrise technique de tes outils, tu n'es pas amateur dans le sens où tu as une culture de l'image.

JBL : Oui, j'ai un rapport professionnel à l'image. Mais j'essaie de conserver une position d'amateur. Ce que je veux dire c'est qu'il faut faire attention à la technique. Dans l'art ce qui importe c'est la créativité, et elle est liée à un certain non-professionnalisme. Le professionnalisme efface les erreurs, or elles sont une source de créativité.

TF : Tu rejoins le non-professionnalisme tout en étant professionnel.

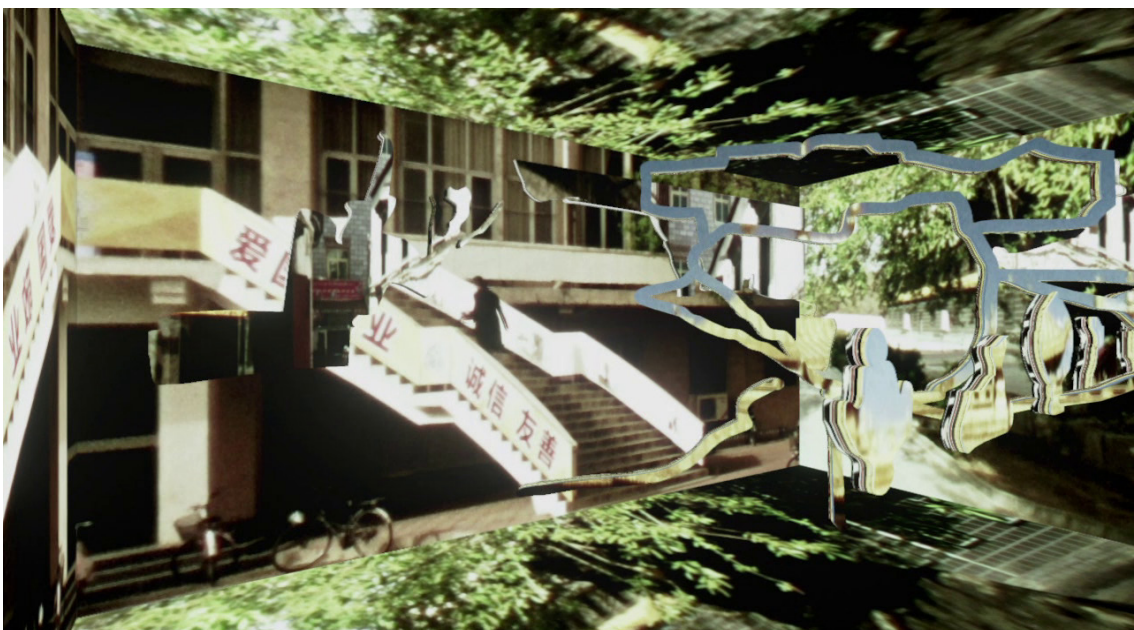
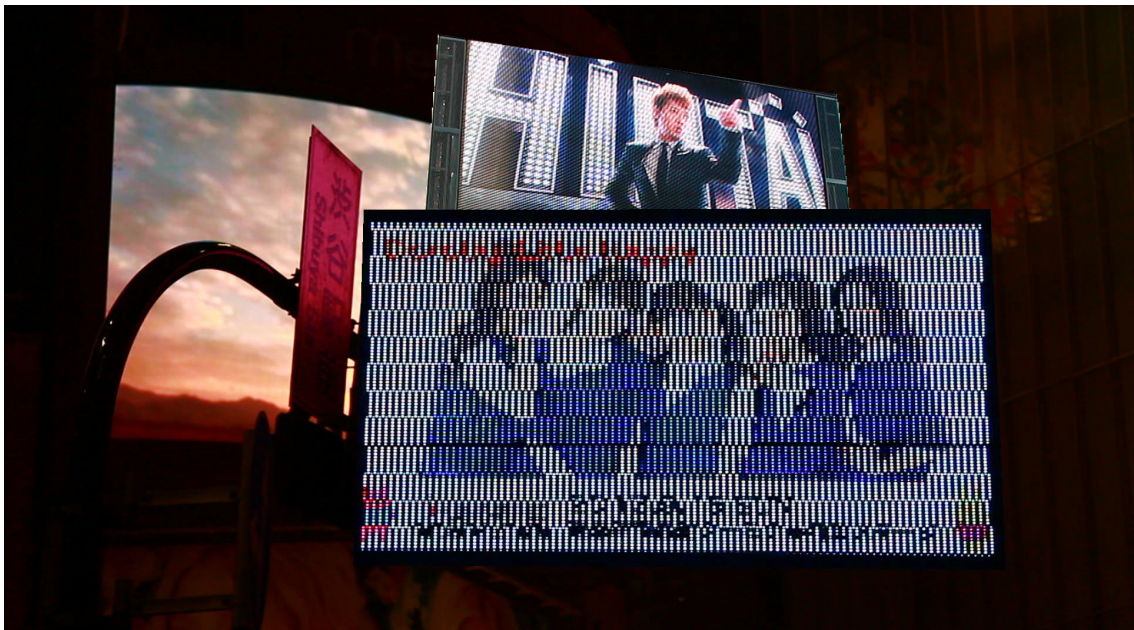
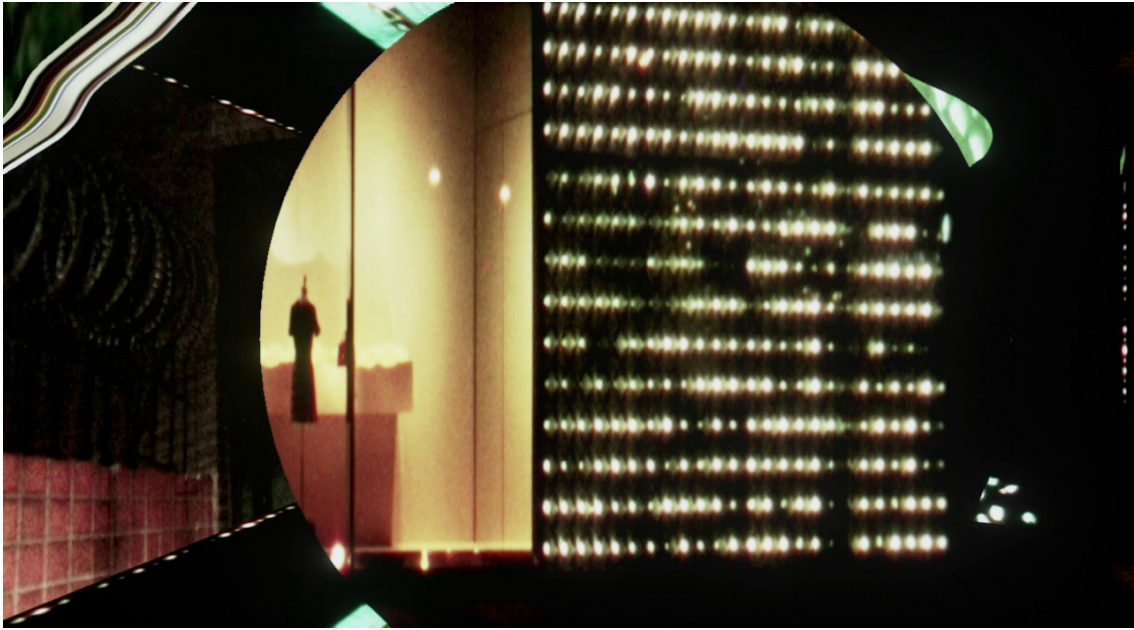
JBL : Disons que cela dépend des domaines. Je pourrais être monteur professionnel.

TF : D'ailleurs si les images de tes vidéos peuvent correspondre à une esthétique amateur, tes montages sont par contre très construits. J'ai l'impression que tu remets en cause la technique au profit du sensible. Cela te permet de casser la virtuosité. Les montages que tu réalises, par exemple dans *Makimono Vision*, sont extrêmement précis, et dans le même temps tu les brouilles en leur rajoutant des dessins numériques, ou des formes géométriques simples. Les dessins agissent comme une couche d'amateurisme, que tu viendrais déposer sur le professionnalisme de ton montage.

JBL : On perd en spontanéité ce qu'on gagne en professionnalisme. Pour moi il s'agit d'arriver à un niveau technique suffisant pour pouvoir exprimer ses idées. Une fois ce stade atteint, ce qui est gagné en technique peut se perdre en créativité. En devenant professionnel, on perd une part d'amateur, qui est une part de rêve, d'irrésolution, d'intuitions. Ça devient souvent trop contrôlé, d'où la nécessité de revenir en arrière, vers quelque chose de plus primitif.

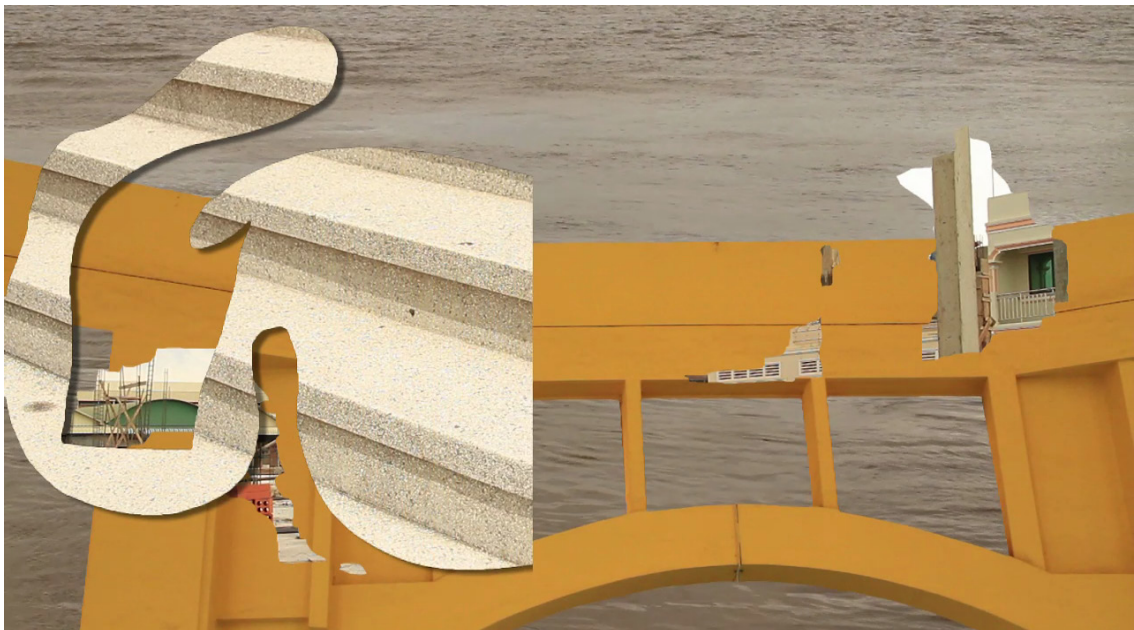
TF : C'est aussi se mettre en danger, puisque certains pourraient trouver la virtuosité confortable.

JBL : Dans les parties de *Makimono Vision* dont tu parles, la forme était figée. C'est pour cela que j'ai rajouté ces dessins au montage : pour réinjecter de la spontanéité et de l'intuition.



TF : Cette dernière remarque me fait penser qu'il y a quelque chose de similaire aux premiers collages dadaïstes, dans cette idée que l'art doit adopter une forme organique. Est-ce que l'ajout des dessins n'est pas une manière d'être plus proche du spectateur, de lui intimer une proximité, face à la complexité des collages ?

JBL : Je ne sais pas, car ces dessins de facture enfantine bloquent une partie du public. Mais pour revenir à ton observation, ce qui me plait dans les premiers collages dadaïstes, au-delà de leur qualité picturale, ce sont les systèmes formels qu'ils sous-entendent. Or une bonne partie de mon travail est de mettre en place un système qui permette la production de la forme, comme par exemple la production de ces dessins.



Entretien 3/7, 30 novembre 2015

TF : Tu as des images en tête quand tu pars filmer au Tibet, celles que l'on peut voir dans des films, dans des guides touristiques ou sur internet. Comment te positionnes-tu face à ces images qui sont des clichés ?

JBL : Je suis allé filmer ces villes asiatiques dans une perspective documentaire, c'est-à-dire sans vouloir faire de mise en scène. Quelque part, mes images ressemblent à celles de n'importe quel touriste. C'est flagrant avec les monuments, comme avec les monastères tibétains, les plans que j'en fais ne diffèrent pas vraiment des clichés touristiques. Par contre, ma démarche commence à s'en distinguer lorsque je sors des sentiers battus, par exemple quand à Lhassa je me rends dans des quartiers pauvres, ou à Tokyo, quand je vais filmer la banlieue. La périphérie me permet de sortir du cliché, d'affirmer ma démarche. C'est en allant aux limites de la ville que mon travail devient réellement documentaire.

TF : Tu évoques deux réalités, une première qui serait constituée par les images touristiques, et une deuxième qui serait plus en accord avec la véracité du pays. Est-ce que cela ne se rapprocherait pas des notions cinématographiques du champ et du hors-champ ? Je pense au Tibet, que l'on connaît surtout par des films ou des reportages grand public. Ce qui t'intéresse ce serait plutôt l'envers du décor. Comme si tu partais d'un point central, cette réalité constituée, touristique, et qu'ensuite tu déplaçais ton regard vers son hors-champ.

JBL : Tu as raison pour ce qui est du hors-champ. Je crois que c'est quelque chose de profond dans ma pratique. C'est presque matriciel, puisque cela rejoint la question du positif et du négatif, de ce que la découpe d'un collage va garder et de ce qu'inversement elle va supprimer. Pour ce qui est du filmage, je réalise que mon attitude est proche de celle d'un photographe. J'essaye de filmer en étant dans une situation d'ouverture. Si le champ correspond aux a priori que l'on aurait d'un pays, j'essaye de m'ouvrir au hors-champ, qui serait tout cet aspect non touristique. Je cherche à m'imprégner un maximum de la réalité, mais aussi d'être aux aguets, prêt à enregistrer une situation. C'est une position de photographe, sauf que je ne suis pas à l'affût d'une photo, mais plus largement, d'une matière multimédia. Au tournage ce qui m'importe est d'accumuler de la matière documentaire, qu'ensuite je peux traiter par le collage.

TF : Est-ce que ce principe de collage vidéo ne serait pas justement le moyen de faire une photographie documentaire ? Ce serait une photographie qui montrerait simultanément les images



touristiques et leur hors-champ, la réalité plus complexe. Comme si le bouillonnement d'images du collage répondait d'une manière directe à la pluralité et à la diversité d'une société.

JBL : Oui, je pense que c'est là où l'on peut parler de documentaire, moins dans la tradition du cinéma que dans celle de la photographie. Mes vidéos sont comme une photographie kaléidoscopique, prismatique, dont les facettes seraient le plan et la durée.

TF : Tu rejoins presque le cubisme en représentant ton sujet comme cela, selon différents points de vue.

JBL : Sauf que le cubisme s'applique à un sujet pictural, comme une nature morte, alors que mon sujet est plus global, c'est une ville voire une société. Mais oui, on pourrait dire que ces vidéos sont des reportages de style cubiste, sur une ville ou une société.

TF : C'est intéressant car cela place le cubisme dans un rapport contemporain... Tu as beaucoup filmé la montagne quand tu es allé au Tibet. N'y a-t-il pas là un lien avec les représentations pittoresques du XVIII^e ou du XIX^e siècle, où l'on peint la montagne dans l'importance qu'elle peut avoir au sein de la société ?

JBL : La montagne tibétaine m'intéresse par rapport à la peinture de paysage. Mais je suis plus proche d'artistes romantiques qui expriment une inquiétude dans le paysage, par exemple Stan Brakhage, quand il se filme gravir la montagne dans *Dog Star Man*.

TF : Est-ce que cela ne s'étendrait pas au paysage urbain, en particulier dans *Makimono Vision* ? On retrouve ce sentiment de sublime dans la perte de repères que l'on peut avoir, face à l'immensité de la ville.

JBL : Quand je filme la nature, j'évite d'inclure des personnages, ce qui me permet de jouer avec l'échelle des éléments. J'envisage la ville comme un paysage, car ce qui m'intéresse ce sont moins les habitants que les bâtiments, l'architecture, l'urbanisme. C'est le paysage urbain.

TF : Oui, ta caméra suppose une position omnisciente, pour laquelle les habitants sont simplement un paramètre. Le sujet est plus large.

JBL : S'il est évident que filmer la montagne relève de la peinture de paysage, je pense qu'il en est de même pour la ville. J'ai filmé la montagne tibétaine, et à Tokyo c'étaient les



gratte-ciels et les pavillons résidentiels. C'est tout autant une peinture de paysage, voire une peinture romantique.

TF : Le romantisme s'est déplacé dans des paysages urbains. Mais la tension reste la même, entre le corps de l'homme et l'immensité de la ville.

JBL : Exactement, d'ailleurs cela se manifeste lorsque l'on filme un gratte-ciel. Le cadre est dépassé par la taille du bâtiment, et l'on fait face à une immensité. Ça équivaut à filmer la mer : il faut arriver à lui donner forme.

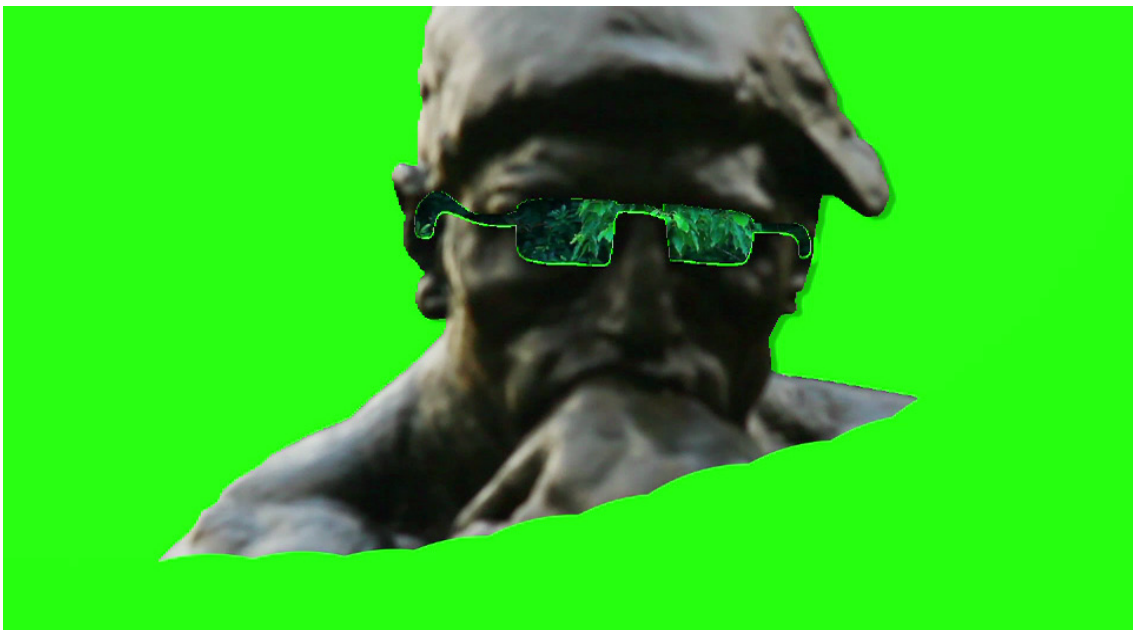
TF : Tes vidéos racontent ces villes sans vraiment en faire la narration. Tu fais un collage, qui exprime une complexité, mais tu n'y ajoutes pas de récit. Il n'y a ni début ni fin, c'est une suite de choix, avec la logique que tu constitues. On se dit qu'on pourrait le regarder à l'envers et que cela fonctionnerait aussi. Que peux-tu dire par rapport à cette question du récit et de la narration ?

JBL : Il faut envisager ça en fonction de la peinture. Un tableau est silencieux, et pourtant on construit une narration en analysant sa représentation. Le peintre compose un récit sur la base d'un langage purement visuel. C'est la même chose dans mon travail. La narration s'exprime silencieusement, par les images, comme dans un film muet. Tout se joue dans des effets de montages ou de collages, qui mettent les images dans un rapport dialectique. Contrairement à un film documentaire, il n'y a pas de voix qui explique les images. Ce sont les confrontations visuelles qui produisent du sens et du récit.

TF : Cette notion, d'une image ouverte à un ensemble de significations et d'interprétations, est liée à la photographie.

JBL : Si ces vidéos ont une qualité documentaire qui les rapproche de la photographie, pour ce qui est de la narration je pense que c'est davantage en rapport avec la peinture, plus riche en termes de temporalité. En photographie, la narration découle de la notion d'instantané : le récit s'écrit dans un arrêt temporel, dans le figement d'une scène. Dans mes vidéos, à l'inverse, la narration se produit dans le défilement des images.

TF : Dans le champ de la peinture, cette succession d'images rappelle les prédelles, qui sont l'ancêtre de la bande dessinée. Les peintres de la Renaissance les utilisaient en marge du tableau principal, pour exprimer une séquence temporelle souvent liée à la vie du Christ. On pourrait voir une extension de cela dans tes collages. Comme si tes vidéos étaient une prédelle contemporaine, des villes que tu filmes.



JBL : *Makimono Vision* découle de cette relation entre cinéma et bande dessinée. Le titre renvoie à ce dont tu parles, puisque le makimono en est un équivalent japonais. C'est un ensemble de scènes peintes dans un long rouleau, qui se déplie horizontalement. Avec *Makimono Vision*, j'ai voulu composer un makimono contemporain. Les sept écrans sont pensées pour être spatialisées de façon à ce que ce soit une seule vidéo, qui se déploie dans l'espace. Et puis il y a le livre d'artiste que j'ai fait après, *Images de la Zone*, qui s'inspire d'Hokusai...

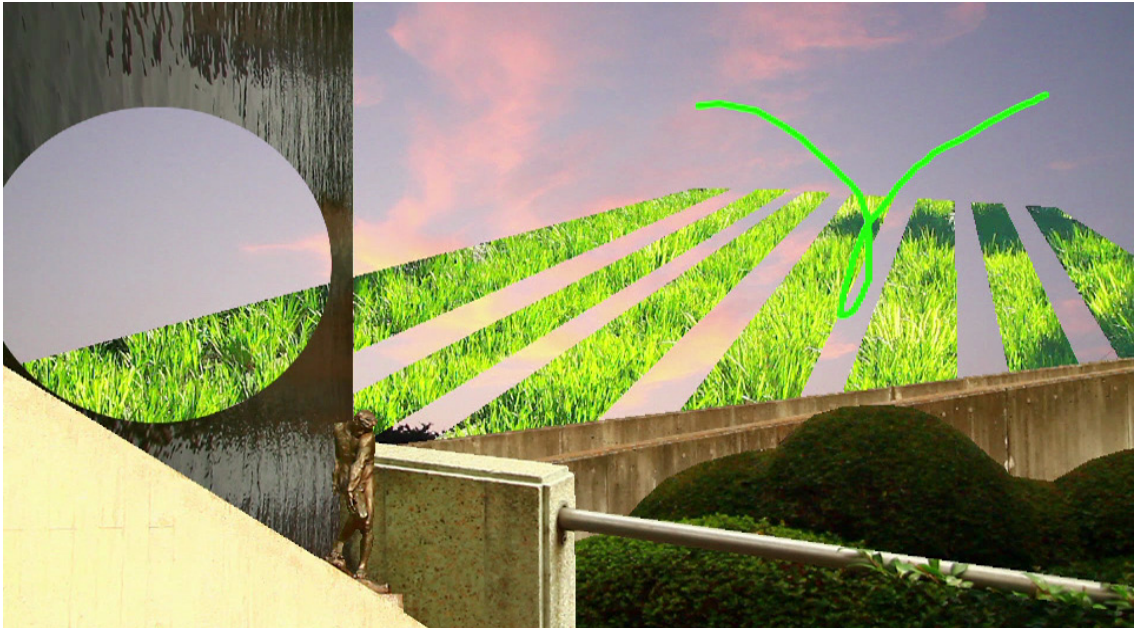
TF : Ce qui me semble émerger de tout ça, c'est aussi ton questionnement autour de l'animation, que tu développes au fil des projets. Il y a ce rapport à la bande dessinée, à la peinture, et aux outils numériques qui te permettent de créer de l'animation.

JBL : Tout à l'heure quand tu parlais de prédelles, tu évoquais déjà ça. Fra Angelico présente plusieurs petits tableaux qui se succèdent dans le temps. Il décompose un événement en une succession d'images, et c'est une pensée cinématographique. En avançant dans la thèse, j'en viens à concevoir la vidéo comme une succession d'images dessinées. Le collage m'a d'abord amené à isoler des images, du flux de la vidéo, puis à les réinjecter dans un déroulement temporel par le montage. C'est là où l'animation m'intéresse, dans sa dimension de technique primitive. Elle m'amène à déconstruire le médium vidéo.

TF : Est-ce que l'on ne peut pas considérer ces animations que tu ajoutes comme une nouvelle forme de repaint ?

JBL : Oui, dans *Makimono Vision* et même dans *Amnésie générale*, c'est précisément ça. Ces dessins interviennent lorsque le montage est terminé. Ils sont ce qui me semble nécessaire pour arriver à une forme satisfaisante. Mais ce sont des repaints maladroits, qui n'embellissent pas l'image. Ils font plus penser à de la bande dessinée, sauf que les cases correspondraient ici à l'écran de la vidéo. Ce sont comme les brouillons d'un *sketchbook*, des esquisses faites rapidement, pour préparer l'exécution d'une planche.





Entretien 4/7, 8 février 2016

TF : J'aimerais que l'on reparte de la notion de dessin numérique. Dans tes vidéos tu l'utilises à la fois pour faire des esquisses, mais aussi comme une manière de peindre. Le dessin prend de plus en plus d'importance dans ta pratique.

JBL : Ce matin, je faisais des tests pour *Le Temps incertain*. Je mélangeais des images de Lhassa, filmées en numérique et en pellicule super 8. Je me suis retrouvé face à un dilemme : soit aller vers une forme très épurée, de l'ordre du photographique, soit s'engager dans le dessin. Ce sont des directions différentes. J'associe le dessin à un geste libérateur, exutoire. C'est de l'ordre de l'expressionnisme abstrait, d'une forme qui échappe au contrôle. Dans mon travail, il représente un stade où les contraintes formelles sont abolies. Par exemple, lorsqu'en sérigraphie je dessine directement avec le karcher. Le geste produit correspond à mon idée du dessin : c'est un tracé qui n'est pas complètement maîtrisable, et cela déplace sa finalité. L'enjeu n'est plus de bien dessiner, mais d'exprimer quelque chose, d'une manière brute. Le procédé de la sérigraphie, avec son aspect industriel, mécanique, est important ici car il opère comme un cadre conceptuel. Il structure le relâchement de la forme. Le processus sérigraphique lave le dessin de ses approximations, ou plutôt les aplanit en produisant une image propre, industrielle. Il en est de même, à un niveau numérique, avec les vidéos de ma thèse. Je dessine avec un ordinateur, mais cela représente la même chose. Le dessin intervient comme un geste libre, baroque. Il exprime de la subjectivité.

TF : Qu'entends-tu par baroque ?

JBL : Je parle de mon usage de la couleur, des arrondis, de la démultiplication...

TF : Oui, comme le fluo, que l'on retrouve depuis plusieurs années dans tes sérigraphies.

JBL : Il y avait ça dès mes premières vidéos, construites selon la logique du clignotement. Les effets de *flicker* renvoient à un surplus de forme, à un débordement.

TF : Cela m'évoque la différence qu'il peut y avoir entre *Amnésie générale* et *Makimono Vision*. Si *Amnésie générale* a ce côté baroque, avec son fourmillement d'informations, *Makimono Vision* semble plus épurée.

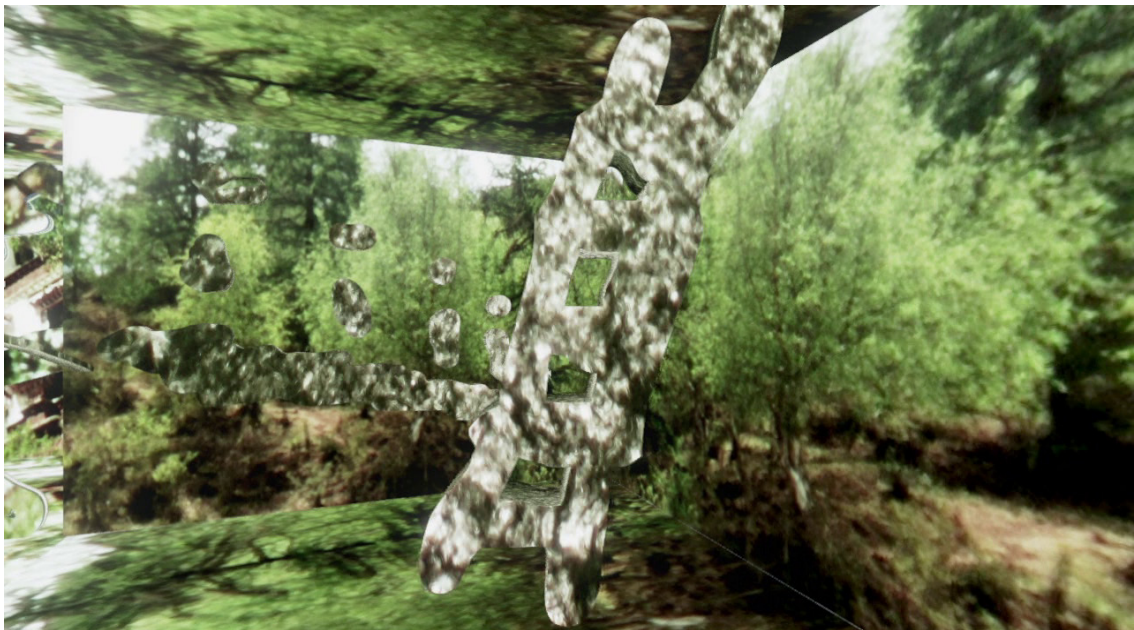
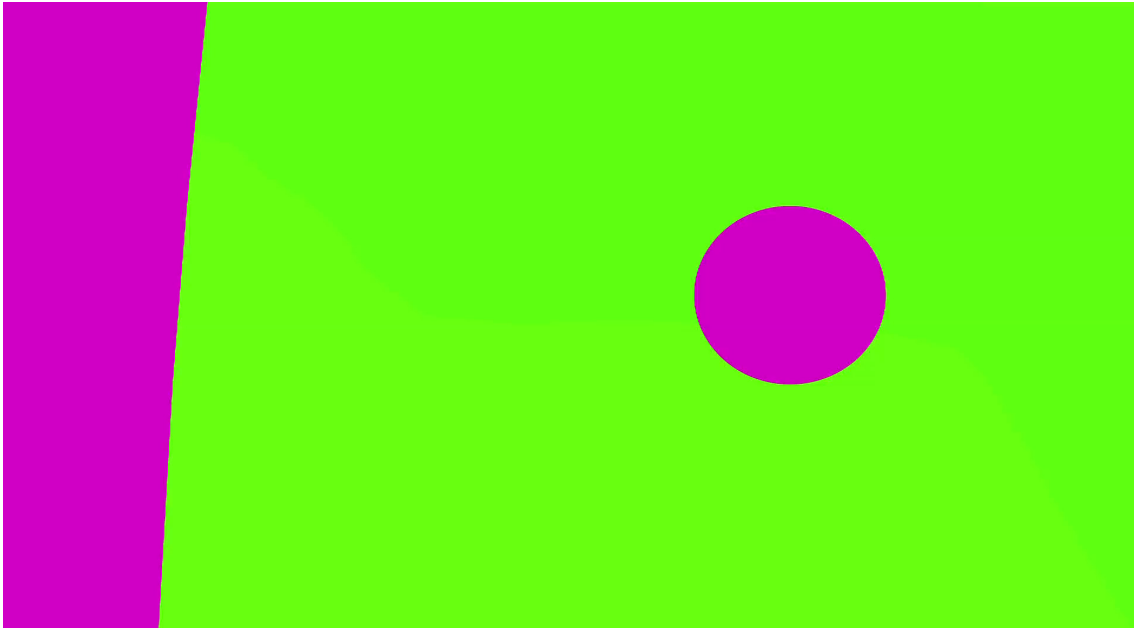


JBL : Si le principe d'*Amnésie générale* est de permettre une forme hasardeuse, celui de *Makimono Vision* est de maîtriser cette forme et de la développer dans une installation. L'esthétique est donc moins baroque, car il s'agit d'explorer le collage non pas dans le plan mais dans l'espace. Le baroque n'est plus au même endroit. Dans *Makimono Vision*, il est dans le positionnement des écrans dans l'espace de l'exposition.

TF : Avec *Makimono Vision*, tu fais aussi rentrer le dessin dans l'installation, en appliquant tes découpes à des panneaux de bois et à des sérigraphies. Le dessin semble être le moyen que tu as trouvé pour prolonger tes vidéos. Tu projettes des formes, ce qui te permet de dessiner à même l'espace. Anticipes-tu cela au montage ? Comment envisages-tu le lien entre les vidéos et l'installation finale ?

JBL : La logique de ma thèse est de mettre en place des matrices formelles, les vidéos, qui permettent ensuite une production d'ensembles. En ricochet des vidéos, je fais des peintures ou de sculptures, et je mets en place des installations. La difficulté de ce raisonnement est de déterminer quand s'arrête cette déclinaison. Cela peut être infini. J'en ai pris conscience avec *Makimono Vision*. À partir des formes de la vidéo j'ai fait des collages de sérigraphies, des sculptures, des livres, des peintures... Et je n'ai toujours pas terminé de les utiliser. La question est donc de savoir quand cette déclinaison cesse d'être pertinente. Quand faut-il clôturer un corps de travail ? Après réflexion, je ne suis pas sûr que les projets finissent vraiment. Leur nature est différente. Je crois que les vidéos impactent une dynamique créative, qui est chargée de questions, de problématiques, et c'est à moi de m'en saisir, et de choisir de manière intuitive quand arrêter ou reprendre un projet... Les projets se développent telle une exposition. Ce sont des idées, que l'on organise dans un espace-temps. Dans le cas d'une installation, l'œuvre s'articule dans l'espace, alors que dans le cas d'un projet elle se déploie dans le temps. Finalement pour moi *Makimono Vision* se déploie sur une durée indéfinie. Et la déclinaison des découpes, à travers différents médiums, fait partie du propos même de l'œuvre. Il renvoie à la notion de reproduction des images, à la photocopie, etc. Mais cette question que tu me poses est aussi liée aux moyens que l'on nous donne en tant qu'artiste. Par exemple en ce moment je ne connais pas le lieu où je vais exposer mon travail de thèse. Je dois donc projeter une exposition idéale, tout en n'ayant pas les moyens de la réaliser. Dans ce contexte il est difficile de développer un travail sculptural ou même pictural, car cela engage beaucoup de stockage et d'investissements.

TF : J'ai l'impression que tu es actuellement dans une phase de doutes, où tu t'interroges sur certains aspects de ta thèse. Tu sembles être dans un vertige face aux derniers questionnements, face à ce projet que tu portes depuis longtemps. Mais ce doute est aussi enrichissant. Il amène une



fragilité positive, qui est de l'ordre de l'introspection. Tu remets en question ce qui semblait être un protocole bien défini, et cela te fait repartir sur une recherche plus personnelle.

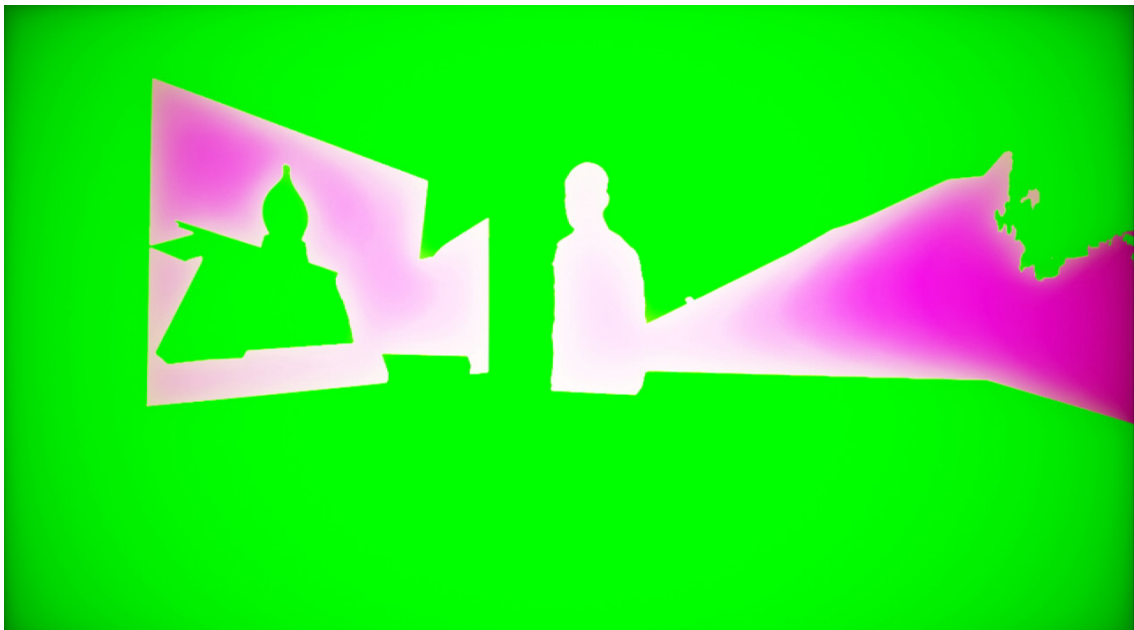
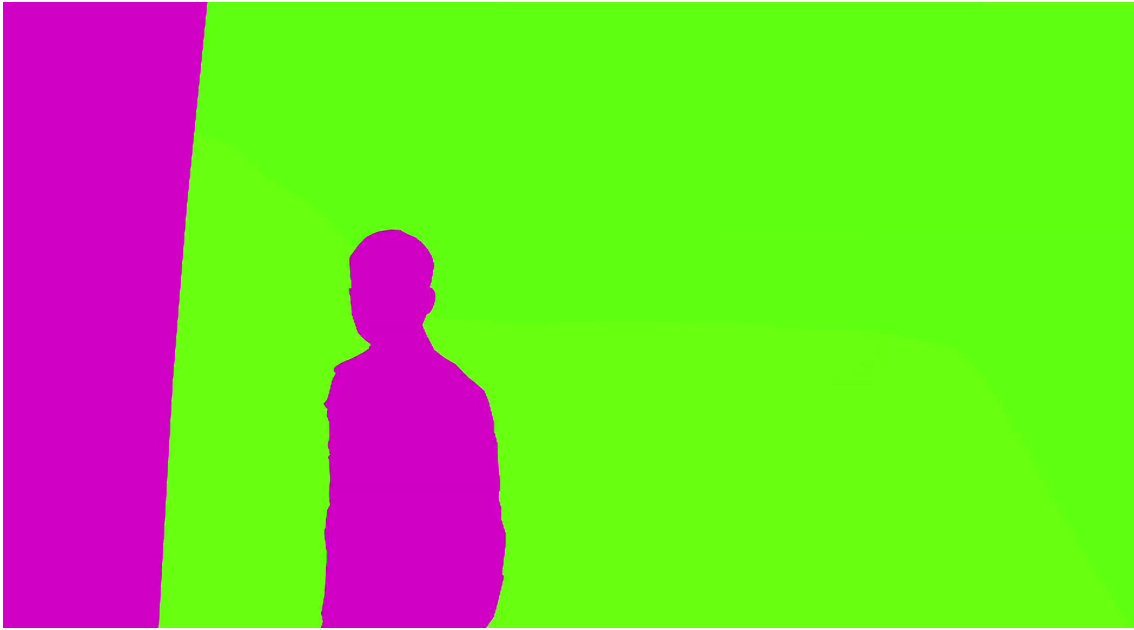
JBL : Oui, je crois que l'acte de douter est fondamental, et personnellement c'est un moteur artistique. D'ailleurs si je ne doutais pas dans le cas du *Temps incertain*, ce serait presque obscène. Je ne peux pas parler du Tibet, utiliser des images de Lhassa ou même de la Chine, sans avoir un peu d'humilité, et remettre en question mes intentions. Si je ne le faisais pas, mes décisions formelles seraient gratuites et vulgaires.

TF : Dans tes vidéos l'homme est en marge, dans le hors-champ, à la dérive. On traverse des espaces urbains incertains... d'où le titre *Le Temps incertain*, qui énonce un territoire de doutes. Tu parlais tout à l'heure des vidéos comme de matrices générant ensuite une série d'œuvres. Est-ce qu'elles ne génèreraient pas aussi ce doute ?

JBL : Je ne sais pas si elles génèrent du doute, mais en tout cas je m'intéresse au psychisme, et à la manière dont on peut le représenter. *Amnésie générale* ou *Makimono Vision* sont comme des essais, qui prennent une forme expérimentale. C'est entre le livre et le cinéma. Je cherche à y exprimer de la pensée, comme dans un livre, mais en utilisant le langage visuel du cinéma. Cela passe par l'acte de connecter différents éléments, et c'est pour cela que le collage m'intéresse, dans sa filiation au montage. Disons que j'aimerais créer une sorte d'intelligence artificielle. Ces vidéos relèvent du cerveau artificiel.

TF : Ton travail part dans une recherche aux questionnements multiples, en prise avec le contemporain, et tu choisis de ne pas apporter de réponses, en tout cas pas sur un mode affirmatif. Tes réponses sont plutôt des propositions de réflexion, des ouvertures.

JBL : Mon rôle n'est pas de prendre position vis-à-vis du conflit entre la Chine et le Tibet. Ou plutôt si, mais pas sur le mode affirmatif. Ma position se développe dans une articulation de questions... La réflexion s'exprime d'une manière plastique, avec des trouées, des zones d'incomplétude, de bégaiement. C'est lié au psychisme, à la recherche, à l'élaboration d'une pensée. La dernière fois nous avons parlé de la notion de déconstruction, par rapport à mes vidéos, mais je crois que ça peut aussi s'appliquer à mon projet de thèse. Quelque part, ma thèse est la mise en œuvre plastique d'une recherche. J'ai commencé avec une certitude, l'intuition formelle d'*Amnésie générale*, de faire des collages en vidéo, et au fur et à mesure je l'ai déconstruite pour essayer de l'approfondir.

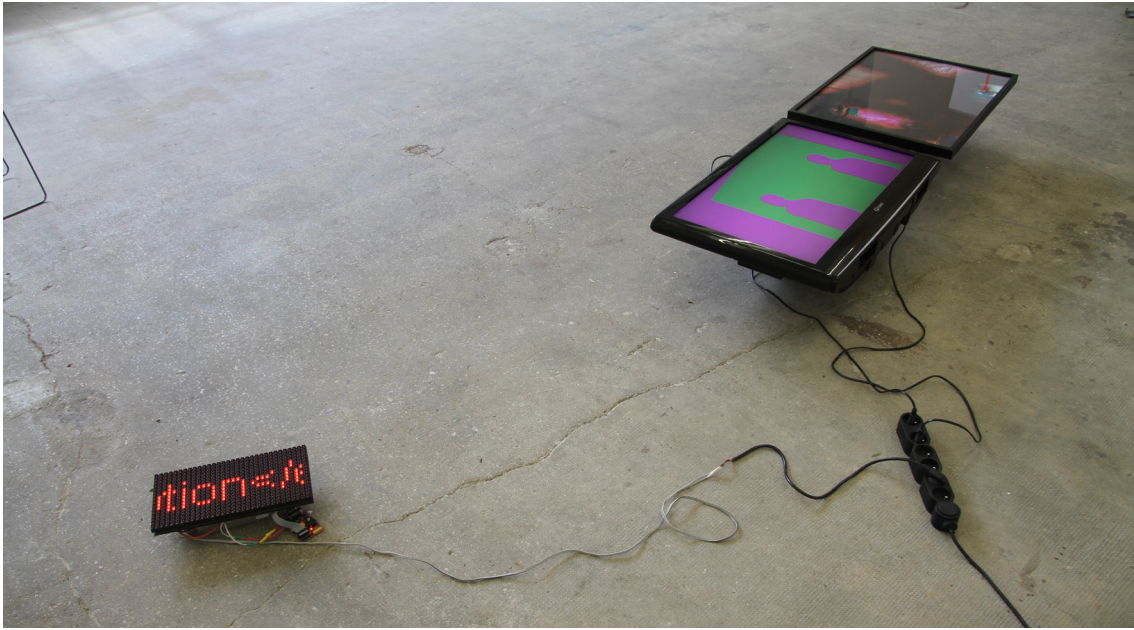


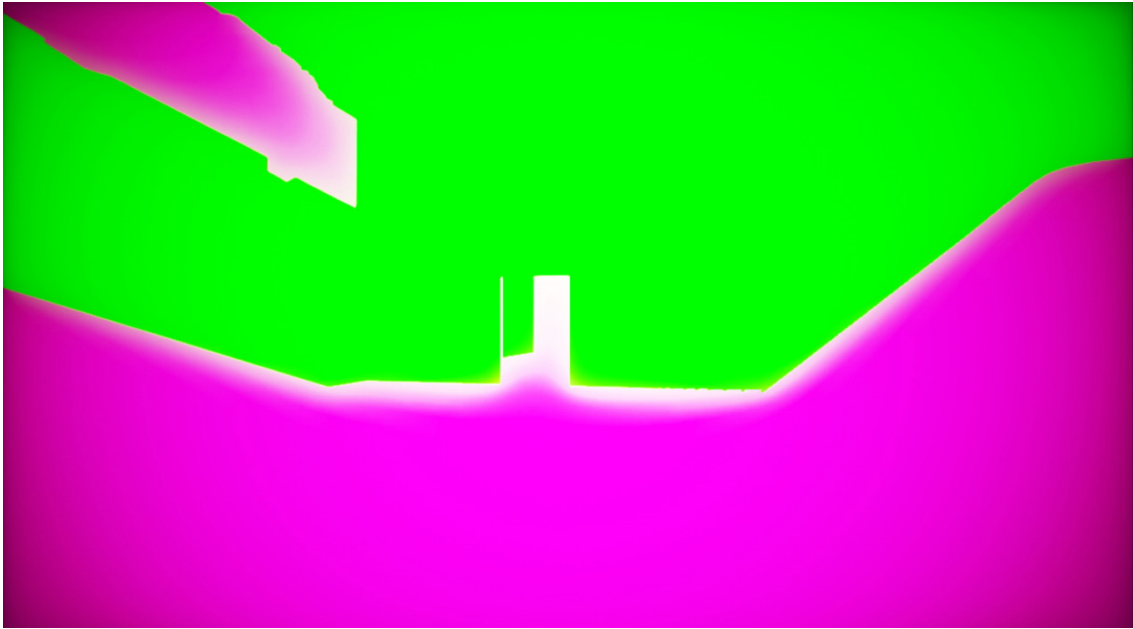
TF : On en arrive à un point qui est tout à fait intéressant, par rapport à l'objectif de ta thèse et du programme doctoral SACRe. Par une sorte de postulat introspectif, tu mets en relation ton statut d'artiste avec celui de chercheur.

JBL : L'enjeu du programme SACRe est qu'une recherche d'envergure universitaire puisse prendre une forme artistique. C'est un contexte singulier pour un artiste, car c'est purement spéculatif...

TF : Au début de ta thèse tu as créé une situation de recherche, et tes œuvres en découlent. Elles équivalent à l'argumentaire d'une thèse écrite, comme si elles développaient un raisonnement à partir d'une problématique initiale.

JBL : Exactement, ma thèse a la linéarité temporelle d'un argumentaire. Mais je considère cette linéarité également sous une forme circulaire. J'ai envie que la fin de la thèse boucle sur le début, et que cela forme un bloc. Cela me permet d'envisager la recherche comme une sorte d'objet, et de la travailler telle quelle, de penser la thèse comme une œuvre à part entière.





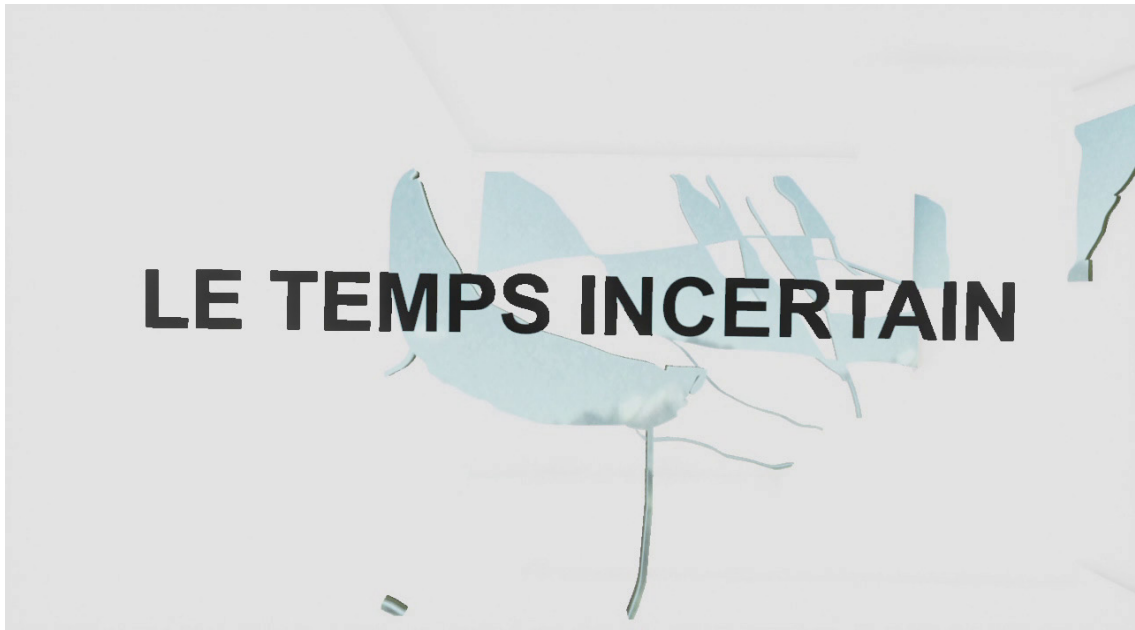
Entretien 5/7, 15 février 2016

TF : Nous sommes en train de regarder un test que tu viens de réaliser, pour ton projet *Le Temps incertain*. C'est un travelling de quinze secondes, où l'on traverse en vue subjective une salle que tu as modélisée en trois dimensions. Tu as remplacé les surfaces de cette salle par des vidéos en super 8, et tu as disposé dans l'espace des sortes de sculptures-écrans, qui diffusent aussi des séquences de super 8. J'ai l'impression que tu viens de mettre en place le principe de ta vidéo, pour reprendre notre discussion précédente. Comment en es-tu arrivé à ces premières images ?

JBL : Pour *Le Temps incertain*, j'ai décidé d'utiliser un moteur de jeux vidéo à la place d'un logiciel de montage traditionnel. C'est une avancée dans mon travail de vidéaste. Cela s'inscrit dans la continuité d'*Amnésie générale* et de *Makimono Vision* tout en ouvrant de nouvelles possibilités. Ce logiciel me permet de continuer mes recherches de collage dans l'espace, mais par le biais de la modélisation 3D. Je vais désormais pouvoir travailler le montage directement dans un espace en trois dimensions.

TF : Tu es parti d'une première technique de montage, avec *Amnésie générale*, basée sur le collage de fragments vidéo, que tu as ensuite complexifié dans *Makimono Vision*. Dans *Le Temps incertain*, tu comptes donner à voir l'espace même du montage. Peux-tu parler de cette progression ? Comment es-tu passé de collages bidimensionnels, liés à la planéité de l'écran, à la construction d'un espace en trois dimensions ?

JBL : Le principe d'*Amnésie générale*, que j'ai ensuite décliné dans les deux autres vidéos, est de filmer, puis d'effectuer des découpes, puis de faire un montage à partir de ces découpes. C'est l'aspect important : je dessine une forme, et à l'intérieur de celle-ci j'incruste une vidéo. *Amnésie générale* est littéralement le collage de ces découpes. Mais c'est un collage qui respecte les caractéristiques du médium vidéo, la linéarité de son défilement et la planéité de sa surface. *Makimono Vision* va plus loin, puisque l'œuvre n'est plus composée d'une seule mais de sept séquences vidéo. Et ces vidéos sont de la matière pour une exposition. Elles sont destinées à être spatialisées, soit en étant diffusées dans des écrans, soit en étant vidéoprojetées à même l'espace. C'est la grande différence entre les deux projets : *Makimono Vision* travaille dans l'espace le principe formel d'*Amnésie générale*. Et *Le Temps incertain* repart d'*Amnésie générale*, en étant une vidéo monobande, mais incorpore également ce principe de spatialisation. En fait c'est une spatialisation des découpes, qui sont à la fois sculptures et surfaces de diffusion. Dans un espace d'exposition virtuel, un long mouvement de caméra nous fait passer d'une salle à l'autre. C'est



donc le mouvement de la caméra qui crée le montage. La caméra traverse l'espace, enregistre les scènes, et ce faisant, constitue le collage vidéo.

TF : Je vois la caméra virtuelle comme une sorte d'extrapolation sur le regard du spectateur. La caméra serait un hyper spectateur, quelqu'un d'omniscient qui balaie l'exposition d'un seul mouvement. Elle semble avoir accès à une multiplicité de points de vue.

JBL : *Le Temps incertain* correspond à l'architecture d'un grand espace muséal. La caméra se déplace à l'intérieur, et filme l'exposition. Mais l'exposition est toute entière polarisée par la caméra : les éléments, les découpes, tout est disposé en fonction du travelling de la caméra.

TF : Alors contrairement à ce que je viens de dire, tout est fait en fonction de cette caméra, ou de cet œil, qui se déplace. Et cela ne laisse pas de hors-champ, ou plutôt il y a bien du hors-champ, mais il est lui-même produit par le déplacement de la caméra. La vidéo ne fait qu'un avec ce qu'enregistre la caméra.

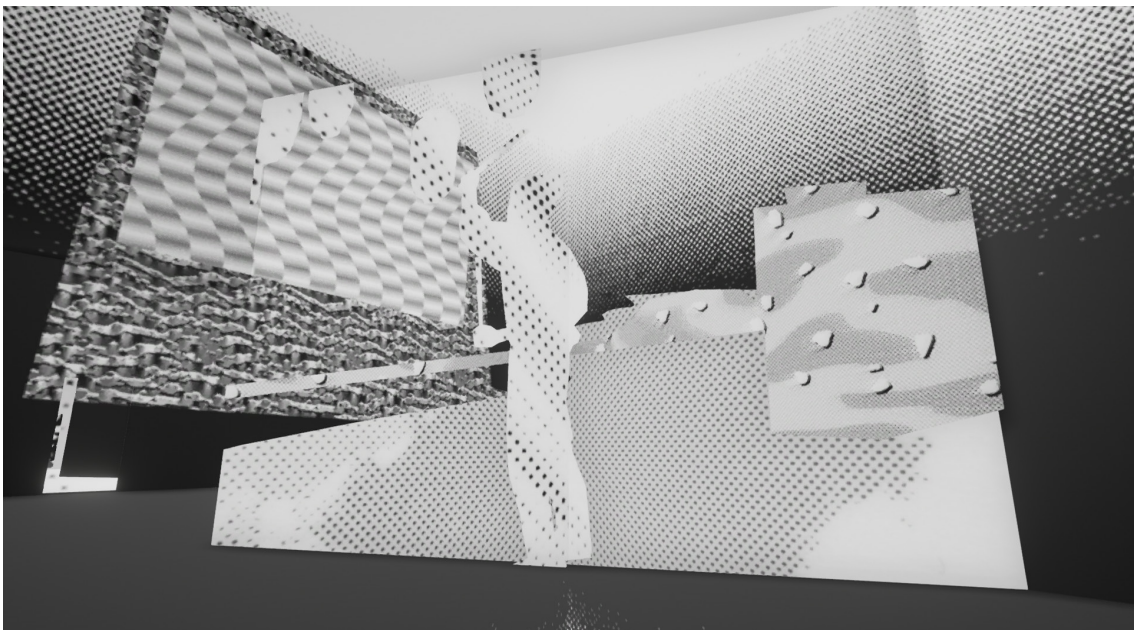
JBL : Disons que l'exposition est une sorte d'immense plateau vidéo. Toute l'exposition n'est qu'un lieu de tournage. C'est un studio de tournage virtuel.

TF : Mais c'est aussi un plan-séquence... C'est une exposition comme un plan-séquence. Dans le processus on a bien ce studio de tournage, mais en fin de compte le spectateur ne voit qu'un long plan-séquence.

JBL : Qui est truqué en studio. On ne s'en rend pas compte parce que le mouvement est continu, mais il y a des trucages. C'est un faux plan-séquence : en réalité, c'est un montage en raccord mouvement de plusieurs courtes séquences.

TF : J'aimerais en venir à la question du temps, puisque tes collages vidéo font se superposer une multitude de temps. Il y a celui général de la vidéo, qui correspond à son défilement, et à l'intérieur de celui-ci il y a ceux des fragments que tu incorpores.

JBL : Prenons *Le Temps incertain*, qui est un collage de films en super 8. J'envisage ces éléments de super 8 comme des samples, c'est-à-dire que je les considère dans une perspective musicale. Je les ai travaillés comme tel à l'intérieur du logiciel : je les ai paramétrés pour qu'ils se répètent à l'infini, et soient diffusés en boucle sur les murs et les sculptures. Chaque plan de super 8 est donc une boucle à part entière. Avec l'avancée du montage, les cycles temporels rentrent les



uns dans les autres, et constituent la boucle supérieure qu'est la vidéo. *Le Temps incertain* est une somme de microboucles.

TF : Il y a la figure de la boucle dans *Le Temps incertain*, par contre dans *Makimono Vision* et *Amnésie générale* c'est un peu différent. Ce sont plutôt des fragments d'espace-temps que tu viens superposer.

JBL : La boucle est aussi présente dans *Amnésie générale*, puisque la fin raccorde sur le début. Mais c'est vrai que j'ai traité différemment l'aspect temporel. Il s'agissait plutôt d'installer une topographie. Je cherchais à créer une sensation de spatialité, voire d'urbanisme, en répétant dans le temps certains fragments de vidéo. Pour *Makimono Vision*, je voulais que la structure en boucle soit traversée par une sensation de linéarité, qui corresponde au temps de la catastrophe. J'ai essayé d'exprimer cette idée d'imminence en mélangeant différents types de formats vidéo : HD, DV, super 8. Chaque format signifie un temps différent, ce qui inscrit une avancée temporelle. Par contre dans *Le Temps incertain*, le principe de boucle s'accélère. Les cycles sont beaucoup plus courts. Les séquences durent parfois moins d'une seconde, ce qui souligne leur répétition. On est dans un présent, avec cette affirmation du défilement temporel, voire dans une ultra-présence, avec cet effet d'image de synthèse, de réalité virtuelle. Mais il y a là un paradoxe, car cette ultra-présence est réalisée à partir d'images super 8, qui potentiellement sont très anciennes.

TF : Qu'entends-tu par ultra-présence ? C'est dans le rapport à la technologie numérique, aux jeux vidéo ?

JB : Oui, c'est déjà un effet créé par les images en trois dimensions. Elles ont une qualité très particulière, par exemple elles écrasent la profondeur de champ des images super 8. On n'est plus dans de l'image vidéo, mais dans de l'image de synthèse. C'est un changement de régime esthétique : on passe de la vidéo à la réalité virtuelle.

TF : C'est intéressant, puisque si la trois dimension donne cet effet d'esthétique contemporaine, ton utilisation des images super 8 renvoie par contre au passé. Ce côté *vintage* détourne l'évidence des images de synthèse. On se questionne sur la nature même des images. Par moment on ne comprend d'ailleurs pas bien ce que l'on voit, lorsque les découpes viennent occuper toute la surface de l'écran... On passe d'un espace tridimensionnel à une quasi bidimensionnalité.

JBL : Ces moments sont importants, car mon intention n'est pas de créer un espace virtuel, mais de réaliser une vidéo. C'est pourquoi j'essaie de casser la sensation de trois dimensions avec des aplats, des découpes qui produisent un effet graphique dans le cadre. Cela ramène



la perception à la surface de l'écran, indique l'idée de composition. Je veux que l'on puisse considérer *Le Temps incertain* comme une succession de collages dans le temps, à la manière d'*Amnésie générale*.

TF : Il y a néanmoins une différence avec *Amnésie générale*, puisque ce nouveau logiciel donne une épaisseur aux collages. On rentre à l'intérieur de tes images, comme si ce logiciel donnait accès à la matière même des collages.

JBL : Depuis longtemps, j'essaye de spatialiser le montage d'une vidéo. Avec *Le Temps incertain*, c'est comme si j'avais spatialisé le montage d'*Amnésie générale*, avant qu'il ne s'aplanisse dans la vidéo finale. Ce serait comme rentrer dans le montage alors qu'il est en chantier, et se promener parmi les rushes.

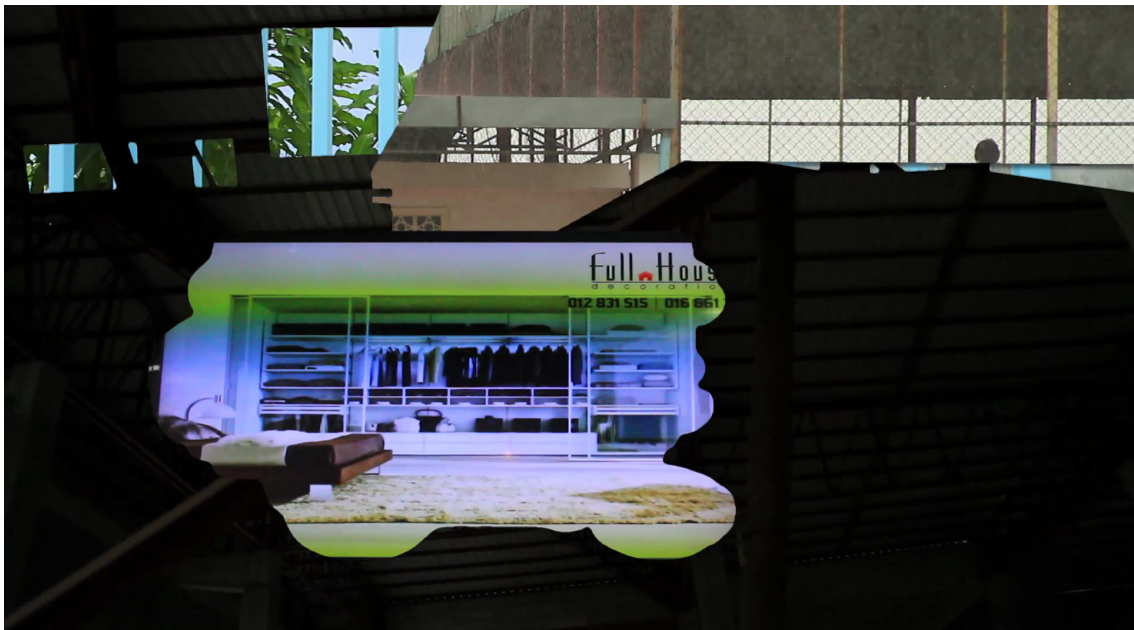
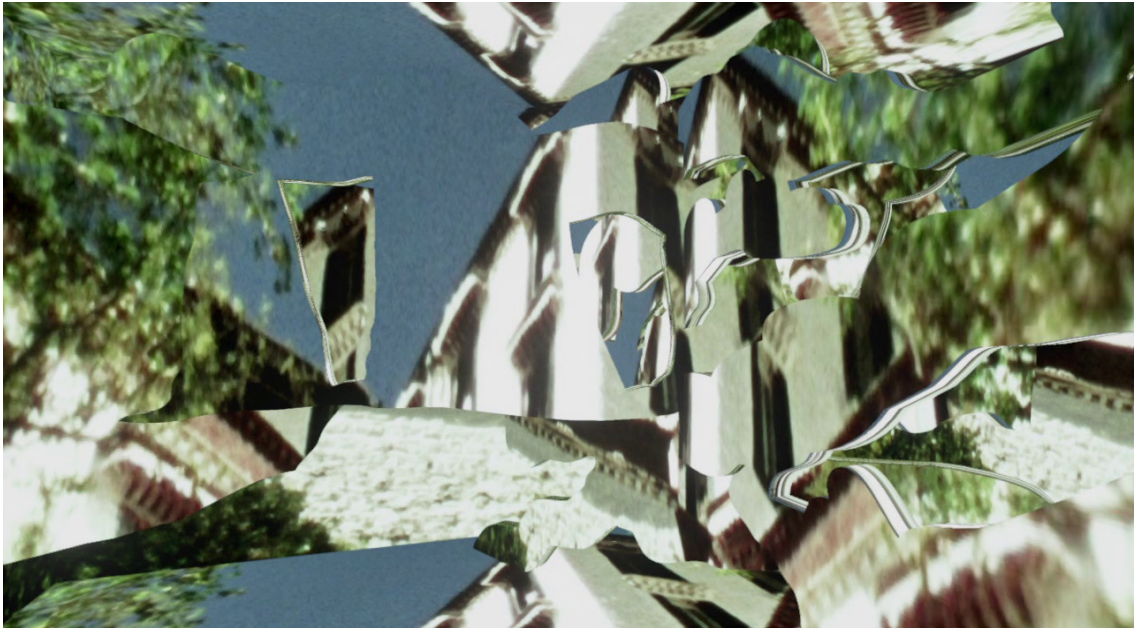
TF : Tu construis une architecture qui présente le montage d'une vidéo, et qui est elle-même le montage de la vidéo. Il y a là comme une construction mentale, une mise en abyme, avec aussi toute une part ludique de fiction.

JBL : Oui, je travaille depuis plusieurs années sur l'idée de mise en abyme. C'est exactement cela avec cette vidéo, c'est un montage mis en abyme. C'est en lien avec les architectures impossibles de M.C. Escher, puisqu'il y a quelque chose du paradoxe mental. Mais ce qui m'intéresse, là où je trouve que c'est l'étape suivante par rapport à *Amnésie générale*, c'est que ce logiciel de jeux vidéo est fondamentalement multimédia. C'est la première fois que je peux faire une vidéo qui soit équivalente, en terme de possibilités, à ce qu'offre une installation. Les vidéos précédentes s'inscrivaient dans le paradigme du cinéma. Ici, c'est toujours lié au cinéma, par le biais du super 8, mais la grammaire première est celle des jeux vidéo.

TF : Et que serait ce langage des jeux vidéo ?

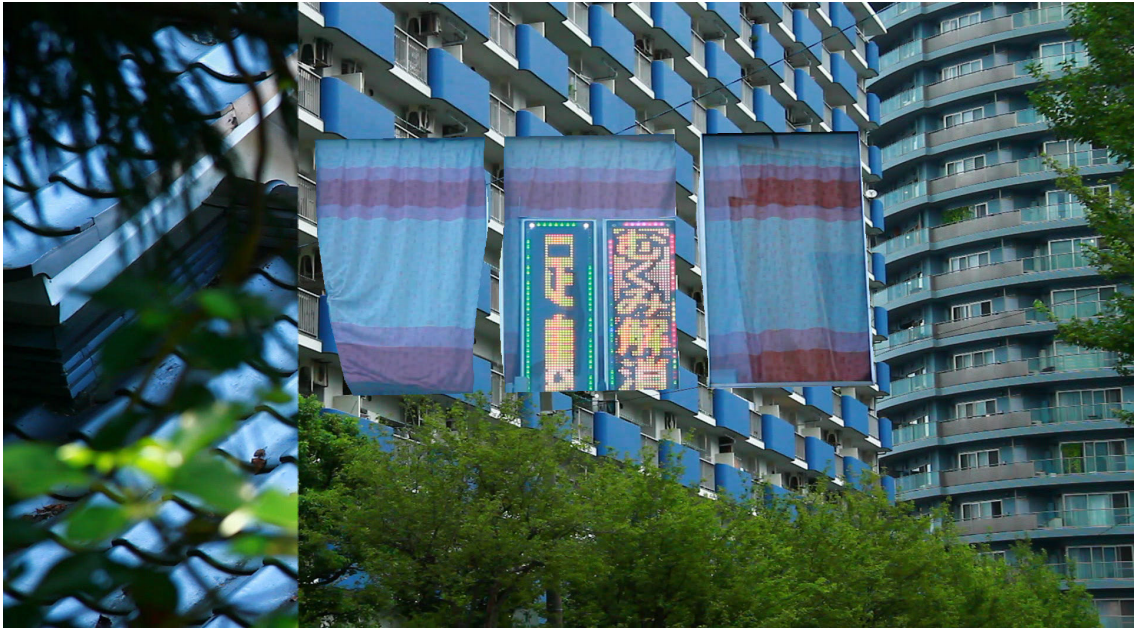
JBL : Je dirais que ce sont les images de synthèse, les univers virtuels, la simulation... Et puis il y a l'expérience de la trois dimension, de la projection dans un environnement immersif, dans lequel on peut se déplacer.

TF : C'est là où tu détournes le cinéma super 8. À l'origine l'image super 8 est une empreinte du réel, qui est fixée sur la pellicule, mais prise dans le jeu vidéo elle devient presque factice. Ce pourrait être un effet de grain, appliqué à des vidéos numériques.



JBL : Au moment de leur numérisation, les images super 8 perdent de leur qualité filmique. Malgré cela, elles ont une dimension organique que n'ont pas les images numériques. Disons que le grain de la pellicule m'intéresse, car il contrebalance l'aspect aseptisé que peut avoir la vidéo numérique... Le super 8 donne un style à l'image, mais finalement tout comme le collage. *Le Temps incertain* est un vaste collage avec du super 8, de la matière numérique, des images en mouvement et des images fixes... Pour moi c'est une manière d'entremêler la trois dimension, les jeux vidéo, et la caméra amateur des années 1960s.

TF : Cette nouvelle vidéo synthétise du collage, du montage, des temps différents, entre des images fixes et des images animées, mais synthétise aussi un ensemble formel, qui devient une exposition. L'utilisation de ce logiciel t'amène dans une forme de totalité, par rapport à ta démarche, qui fait la synthèse d'un certain nombre de recherches que tu as avancée, depuis *Amnésie générale* et *Makimono Vision*.



Entretien 6/7, 22 mars 2016

TF : Quelques mois après avoir commencé cette discussion, tu me présentes une version aboutie du *Temps incertain*. Tout d'abord j'aimerais te poser la question de la nature de l'œuvre, puisque ce n'est pas si simple. A priori c'est une vidéo, mais on pourrait aussi dire que c'est une œuvre numérique, et pourquoi pas un jeu vidéo. J'ai l'impression que l'on balance entre ces définitions. On n'est pas dans une vidéo, dans la mesure où cela en est presque la reconstitution, dans un espace virtuel. On est dans une œuvre numérique, certes, pourtant c'est fait de films super 8. Et l'on n'est pas dans un jeu vidéo, même si cela en a certains codes.

JBL : C'est une œuvre multimédia, mais qui a une ambiguïté... C'est expérimental. En premier lieu c'est une vidéo, mais pas dans son acception traditionnelle. Au sens strict ce serait plutôt une cinématique, c'est-à-dire une séquence vidéo à l'intérieur d'un jeu vidéo. Je l'ai réalisée avec un moteur de jeux vidéo, donc techniquement c'est une cinématique. Mais en même temps je détourne ce logiciel pour faire du cinéma expérimental... Dans mon intention c'est une vidéo, et dans sa réalité c'est une cinématique. Toutefois on pourrait aussi dire que c'est la maquette d'un espace d'exposition, puisque c'est un parcours entre plusieurs salles, où l'on voit des sculptures et des films projetés.

TF : Justement, je voudrais en venir à cette architecture virtuelle. On traverse un espace, guidé par la caméra, et l'on voit des choses très étonnantes, comme ces sculptures qui oscillent entre la deuxième et la troisième dimension. L'impression de trois dimensions vient de ces moments où la caméra tourne autour des formes, et où l'on voit leur tranche. Comment as-tu construit l'architecture qui régit cette scénographie ?

JBL : La vidéo est structurée en un espace de trente-deux salles, et la caméra traverse chacune de ces pièces. À la fin du parcours elle revient au point de départ, et cela forme une boucle. Le plan des trente-deux salles est dessiné de telle sorte que cela forme un mandala, vu de dessus. Je suis parti de ce diagramme, qui provient de la disposition de l'architecture, et ensuite j'ai fait se promener la caméra, en traçant son parcours dans l'espace, ou plutôt en traçant sa captation de l'espace. Enfin, j'ai rempli l'espace, en faisant se déplacer certains murs, en plaçant les sculptures, et en posant les séquences de super 8, qui viennent recouvrir les surfaces. C'est donc un mouvement qui va de l'architecture à la texture, du plus général au plus précis.



TF : Donc tu construis au préalable l'ensemble de l'espace, et après tu y intègres les vidéos. Comment choisis-tu les vidéos, par rapport à ces salles ? Il n'y a pas de thématiques, mais des ambiances spécifiques à chacune des pièces.

JBL : Les vidéos sont toutes filmées en super 8. Ce sont des images de Lhassa, avec quelques plans de Pékin. J'ai d'abord préparé leur découpe, en dessinant des formes à partir de captures d'écran. Puis j'ai transformé ces formes en objets tridimensionnels, dans un logiciel. Elles sont devenues des sculptures, mais restent associées aux films super 8 puisqu'elles proviennent de captures d'écran. Et c'est généralement mon point de départ dans la construction des salles. Je repars des séquences qui sont à l'origine des découpes. C'est ce qui donne le ton. Ensuite je fais un travail de montage, en enchaînant les séquences dans le temps.

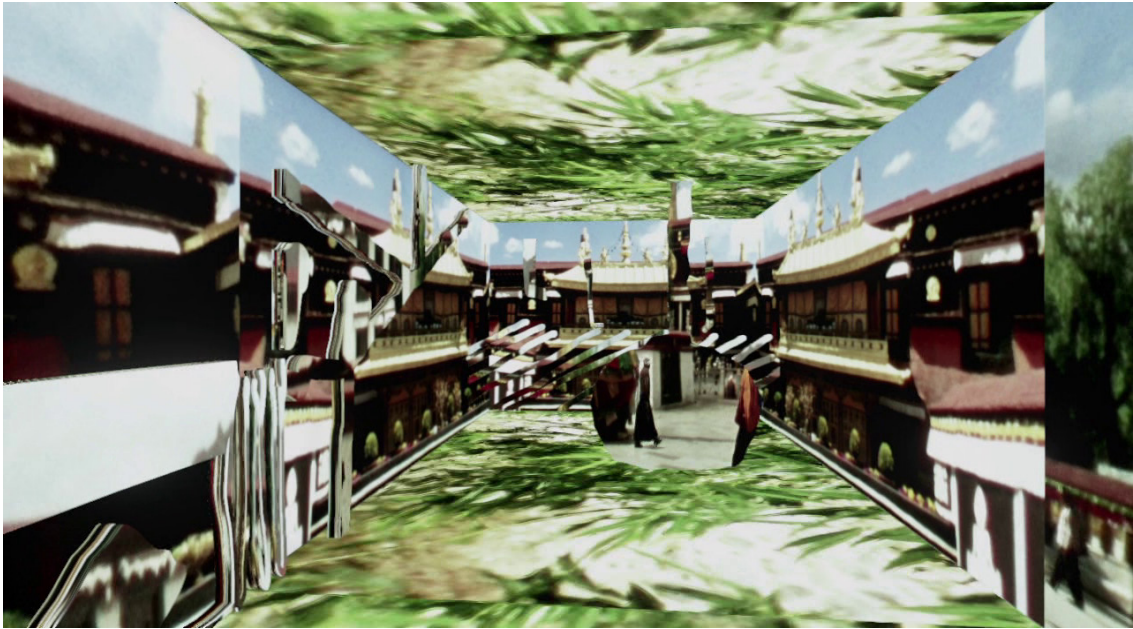
TF : Il y a quelque chose de très architectural dans les découpes que tu opères. De nombreuses formes donnent corps à l'espace : des fenêtres, des escaliers, une sorte de temple...

JBL : Dans le prolongement d'*Amnésie générale* et de *Makimono Vision*, j'étais très attentif à l'urbanisme pendant le tournage. Il y a beaucoup de plans d'architecture dans la matière que j'ai filmée. Dans la phase de spatialisation, dans le moteur de jeux, ces éléments sont intéressants car ils sous-entendent de l'espace architectural. En fait, *Le Temps incertain* est une architecture fragmentée. C'est lié à l'idée de palais, et au palais du Potala en particulier. Les salles sont comme les fragments d'un temple. J'ai voulu travailler par chambres, à l'image des mille pièces du Potala. On passe d'une chambre à une autre et cela forme la vidéo.

TF : Le collage crée un feuilletage de l'espace. On retrouve cette stratification avec la tranche des sculptures, qui est également feuilletée. Quelle est cette tranche ? Elle me rappelle l'essence de la vidéo, sa constitution même.

JBL : Techniquement c'est un artefact, produit par la mise en trois dimensions des découpes. La tranche correspond à la profondeur de la découpe, lorsque je la transforme en objet tridimensionnel. L'effet de feuilletage vient de la diffusion comprimée des séquences super 8 : le logiciel compresse l'image vidéo de façon à la faire correspondre à la largeur de la tranche, et cela génère ce feuilletage visuel. Il m'évoque la stratification des bois contreplaqués. Cela renvoie au travail sculptural que j'ai fait précédemment, avec *Makimono Vision*, où je découpais dans du bois des formes issues de la vidéo.

TF : Le rapport au temps est également stratifié, du fait de la superposition des séquences super 8. N'y a-t-il pas un lien avec le titre, *Le Temps incertain* ?



JBL : Le titre vient du livre de Michel Jeury, dans lequel des séquences narratives sont répétées en boucle. Le protagoniste revit les derniers instants avant sa mort, avec de légères variations. Il est dans une boucle temporelle, dans un voyage dans le temps qui pourrait être de l'ordre du coma. J'ai travaillé cette répétition du même dans le montage, avec le sampling des films super 8.

TF : Il y a dans ta vidéo l'idée d'être comme un rêveur, dans la succession de trente-deux pièces qui pourraient être trente-deux ambiances différentes provenant d'un même rêve. Il y a aussi le retour de la figure humaine. J'ai l'impression que les personnages pourraient être un avatar du visiteur.

JBL : La figure humaine donne l'échelle, et à plusieurs moments dans la vidéo, la taille des personnages pourrait correspondre à celle d'un visiteur. C'était important qu'elle soit présente dans *Le Temps incertain*, car c'est lié à l'exil du peuple tibétain. Je voulais inclure les gens, qu'ils habitent l'espace de la vidéo.

TF : En même temps il y a une ambivalence. On peut voir cette architecture comme un refuge, offert à la population tibétaine, mais aussi comme un labyrinthe, dans lequel ils sont enfermés.

JBL : Oui, c'est une ville close. C'est un rêve revécu en boucle.

TF : Il y a un effet de huis clos. On a l'impression d'être à l'intérieur d'une caverne, ou d'un palais comme tu disais. Même lorsque les pièces ouvrent sur un paysage, on reste dans un espace intérieur.

JBL : Cette sensation est liée à la tridimensionnalité du moteur de jeux vidéo, et au caractère exigü des salles. Les pièces sont confinées. Cela génère une sensation d'enfermement, qui est immanente. Elle précède même la perception des films super 8. Les films viennent après l'architecture, ils la recouvrent. On est dans le registre de l'effet. Dans mes vidéos précédentes, dans *Amnésie générale* ou dans *Makimono Vision*, on était encore dans le paradigme du cinéma. Les images étaient planes, mais restaient des fenêtres sur le monde extérieur. Ici l'image est tridimensionnelle, mais fermée. Cette sensation d'espace clos est importante parce qu'elle renvoie à l'idée de construction mentale.

TF : Si on a l'impression d'être dans une architecture, certaines séquences font penser à un corps organique. Il y a cette salle avec les drapeaux qui pulsent dans une tonalité rouge. Cela évoque un cœur, des entrailles... D'autant plus qu'il y a ces dessins très relâchés, et le



tremblement de la pellicule super 8. C'est presque un flux sanguin, mais qui serait constitué de matière vidéo.

JBL : *Le Temps incertain* revient à d'anciennes intuitions. Par exemple dans *True Heart Ubik*, que j'ai réalisée en 2009, il y a la référence à la science-fiction, par Philip K. Dick, et cette image de battement de cœur, que j'avais reprise d'un plan de *Dog Star Man*. La vidéo était diffusée en boucle, sur quatre écrans. Exactement comme cette séquence dont tu parles, c'étaient quatre battements, qui évoquaient un cœur artificiel.

TF : *Le Temps incertain* est rythmé par le tremblement des images super 8, mais aussi par certaines intermittences, qui sont dues au redémarrage des boucles. Cela donne des effets de flash, presque épileptiques, qui concourent à cette idée de corps organique. Cela produit aussi une sorte d'hypnose, que le glissement de la caméra renforce. Dans ta vidéo, les sculptures sont comme des écrans pour de la peinture en mouvement. Par exemple il y a un moment, vers la fin, où l'on a des traces bleues, violettes, qui rappellent l'expressionnisme abstrait. Comment as-tu envisagé ces aspects chromatiques et picturaux ?

JBL : Chaque salle du *Temps incertain* est un collage, soit par extension, une peinture. Je fais un travail de composition en positionnant les sculptures dans l'espace. Pour ce qui est de la couleur, je la travaille avec les films super 8. J'utilise deux ou trois séquences comme couleurs dominantes.

TF : Il n'y a pas de retouches sur les images vidéo ?

JBL : Non, il n'y a pas d'effet de saturation, de contraste, les images super 8 apparaissent telles quelles dans le moteur de jeux.

TF : C'est intéressant cette notion de tableaux. On pourrait imaginer ces salles comme trente-deux tableaux. Je ne parlerais pas forcément de théâtralité, mais il y a quelque chose dans le déplacement des écrans qui pourrait renvoyer au déplacement du rideau. Ce serait comme le décor d'un opéra, ou d'une partition.

JBL : Il y a un aspect théâtral dans les décors en trompe-l'œil. C'est un coulissage de trompes l'œil, avec ces sculptures-écrans et les cimaises qui se déplacent. Dans une discussion précédente, tu avais évoqué les prédelles, et nous avons parlé de la bande dessinée. Je crois qu'on est vraiment dans cela, comme si de salle en salle on passait de case en case.



TF : Dans une des séquences super 8 apparaît le mot : « Museum ». J'imagine que ce n'est pas un hasard, et j'aimerais finir en t'interrogeant sur la notion du musée. Tu disais envisager cette architecture virtuelle comme un palais, mais on pourrait tout aussi bien parler de musée. Que conserves-tu dans ton musée ? Est-ce un témoignage ? Est-ce ton expérience du Tibet ?

JBL : On revient à ta première question, sur la nature hybride du *Temps incertain*. Pendant notre discussion on a considéré que c'était une vidéo, mais on aurait pu parler d'espace d'exposition. Je m'intéresse beaucoup à la notion d'exposition virtuelle et *Le Temps incertain* est lié à cette problématique. Cette vidéo est basée sur une spatialisation d'éléments visuels. Elle reprend les codes de l'installation. En somme c'est la scénographie d'une exposition, qui n'existe que virtuellement.



Entretien 7/7, 2 juin 2016

TF : Je voudrais commencer ce dernier entretien en t'interrogeant sur les livres d'artiste, qui occupent une place importante dans ta thèse. Comment interviennent-ils dans ta recherche ?

JBL : Parallèlement aux vidéos, j'ai fait une série de cinq livres d'artiste. C'est un ensemble qui accompagne les vidéos, en les précédant ou en les prolongeant. Chacune des éditions est une proposition à part entière, mais mises côte à côte, elles constituent une réflexion générale, sur la relation qu'il peut y avoir entre les médiums du livre et du film.

TF : Peux-tu décrire ces cinq livres ?

JBL : Le premier s'appelle *Rebuild Naga World*. C'est une collaboration avec Jessica, que nous avons réalisée avant de faire *Amnésie générale*. C'est un livre sur l'urbanisme de Phnom Penh. Sur le mode du collage, le texte et les images tissent un scénario fictif, que l'on pourrait résumer à la proposition d'une agence d'architecture pour restructurer Phnom Penh. Le livre est donc un projet urbanistique utopique, ou plutôt expérimental, qui se base sur une étude et une déconstruction de la ville. Cette trame a été le point de départ du montage d'*Amnésie générale*. Tel un story-board, le livre a posé les idées de la vidéo, où certains collages du livre sont repris littéralement et d'autres à un niveau plus conceptuel. Le deuxième livre est *Collage City Redux*. Il a été réalisé après *Amnésie générale*, et répond à son archivage. C'est connu que la copie papier d'un film en pellicule est la plus à même à durer dans le temps. Avec *Collage City Redux* j'ai voulu produire un objet de cet ordre, c'est-à-dire transcrire *Amnésie générale* sous la forme pérenne du livre. Pour cela j'ai rassemblé plusieurs éléments associés à la vidéo : texte de la voix off, dépliants, communiqué de presse, vue d'exposition et une série de nouveaux collages. Ces collages sont des abstractions de la vidéo, construits à partir d'éléments structurels que j'ai travaillés graphiquement, d'une manière picturale. J'ai voulu y exprimer le montage d'*Amnésie générale*, témoigner de son expérience, en utilisant son « code source » et ses zones d'incrustation. Il en est de même pour le troisième livre, *Images de la Zone*, vis-à-vis du montage de *Makimono Vision*. J'ai réutilisé les découpes de la vidéo, en remplaçant cette fois les images par des *Delete Screens*, qui sont des textures autocollantes en noir et blanc, employées par les mangakas pour orner leurs dessins. J'ai donc substitué le contenu visuel de *Makimono Vision* par ces textures readymade, ce qui stylise la vidéo. À travers les pages, on se promène comme dans un immense travelling dans une version graphique de Tokyo. La ville se développe dans le livre, tel un origami. Elle prend son épaisseur à travers les découpes. Les collages naissent d'une observation, d'une étude documentaire de la ville, et en ce sens cela se réfère aux recueils d'estampes d'Hokusai.



Et puis il y a deux livres qui sont reliés au Tibet. Le premier, *Le Temps incertain*, va à rebours d'*Images de la Zone* en ce sens que j'ai cherché à créer un objet sculptural plutôt qu'un livre d'images. J'ai agrandi en A4 une édition de poche du roman de Michel Jeury et l'ai oblitérée dans sa tranche, en appliquant à chacune des pages une même découpe. Et à l'intérieur de celle-ci, j'ai incrusté quelques secondes de super 8, où l'on voit à la manière d'un flip book un personnage tibétain faire une prière, page par page, image par image. Au début du livre il est couché, dans une position de prière, et il se relève petit à petit. Mais on peut aussi feuilleter le livre en sens inverse, et alors il se couche au sol : c'est un palindrome, une boucle, que le lecteur active en tournant les pages. Enfin en conclusion, tel le bilan de ma recherche, vient le dernier livre, *Form Destroyer*. Son titre renvoie à la destruction de la culture tibétaine par la Chine, et aussi, plus largement, à la question de la forme, que j'ai abordée tout au long de ma thèse. Cela m'importait de terminer là-dessus, de revenir à la question fondamentale, à savoir l'élaboration de la forme.

TF : À l'image de tes trois vidéos, les livres ont cette qualité de montrer beaucoup sans trop en dire, de préserver une part de mystère. Ils sont tous symptomatiques des intentions générales de ta thèse. Par exemple *Collage City Redux* est un livre paracinématographique, au sens où tu énumères différents paramètres du cinéma. De la voix off on passe au code de la vidéo, jusqu'à arriver à ces dépliants, qui sont une sorte de pellicule. C'est d'ailleurs le seul livre à faire intervenir plusieurs personnes, ce qui me fait penser à un autre aspect du cinéma, le travail en équipe.

JBL : Oui, ce livre porte un désir collaboratif. C'est une archive du projet *Amnésie générale* sur une période de trois ans. J'invite toujours beaucoup de personnes à travailler avec moi. Parfois cela n'aboutit pas, mais généralement cela fait avancer le travail.

TF : Tout en mettant un terme à un projet, tes livres préfigurent quelque chose de neuf. Comme ces deux brochures de *Collage City Redux*, qui évoquent certains aspects du *Temps incertain*. Dans un des dépliants, tu décris un logiciel d'architecture appelé *Collage City*, qui anticipe le travail que tu fais aujourd'hui avec ce moteur de jeux vidéo.

JBL : En travaillant sur *Amnésie générale* avec Jessica, nous avons imaginé un logiciel qui ferait du collage architectural. Nous voulions développer le principe formel d'*Amnésie générale*, de faire du collage vidéo en deux dimensions, au niveau d'un logiciel de dessin en trois dimensions. En un sens, c'est d'ailleurs ce que j'ai fait dans *Le Temps incertain*. L'utilisation d'un moteur de jeux vidéo est une suite logique d'*Amnésie générale*. Maintenant que j'ai fini *Le Temps incertain*, j'aimerais faire des jeux vidéo d'*Amnésie générale* et de *Makimono Vision*. J'ai envie de réaliser *Collage City*, de clôturer le cycle de la thèse en revenant à ma toute première intuition.



TF : En photographie, le mouvement s'exprime dans un figement, dans une image arrêtée. Il y a quelque chose de cet ordre dans *Images de la Zone*. Si la lecture du livre produit une impression de mouvement, chaque page est un instantané. Ce sont de faux instantanés, puisque ce sont des collages d'arrêts sur image, mais justement, ils figent le mouvement dans un instant de haute intensité, comme en photographie, ou ailleurs dans le théâtre kabuki.

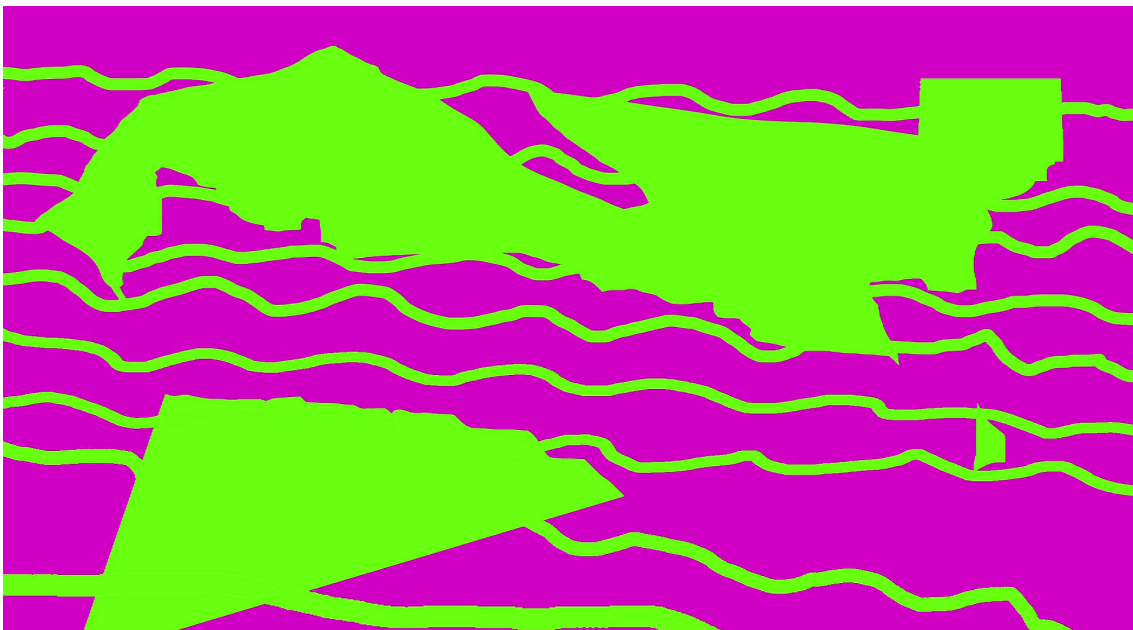
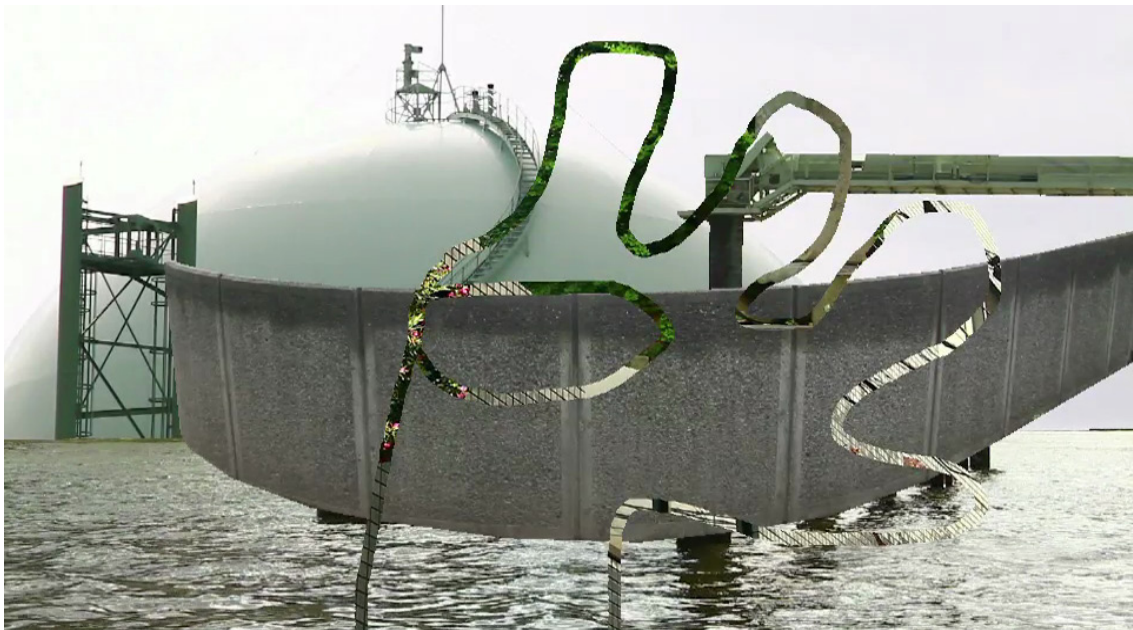
JBL : *Images de la zone* doit beaucoup à *Jazz* de Matisse, et à l'usage fonctionnel qu'il y fait du texte. Matisse utilise le texte pour laisser respirer ses collages, pour les faire exister. La composition d'*Images de la zone* relève d'un enjeu similaire, c'est-à-dire donner à chaque collage une visibilité, tout en considérant le rythme de la lecture. C'est un équilibre à trouver entre un mouvement d'ensemble, qui s'élabore dans l'enchaînement des pages, et l'intensité, propre à chaque collage.

TF : C'est intéressant que tu parles de Matisse, car je vois *Images de la Zone* comme un livre de partitions, comme une partition chorégraphique de formes, que l'on pourrait relier aux costumes des spectacles de Matisse, faits de papiers découpés. D'ailleurs certaines textures du livre présentent des notes de musique... Il y a une indéfinition des images et du livre lui-même. Peut-être que cette ambivalence est de nature musicale. Il y a quelque chose d'hypnotisant, on entre dans un univers d'illusions. Le côté hypnotique me fait penser à cette autre référence que tu évoquais, l'op art. Il y a un jeu graphique, que l'on retrouve dans *Form Destroyer*.

JBL : Dans *Images de la Zone* le côté optique est dû aux *Deleter Screens*. Dans *Form Destroyer*, le caractère hypnotique est moins dans les textures que dans la répétition de la couverture. En fait mon intérêt pour l'op art passe par le cinéma de *flicker*, qui produit dans le temps ce que l'op art fait en peinture. Dans *Form Destroyer*, l'op art n'est plus dans les images, mais dans la sensation de répétition binaire : on pourrait considérer ce livre comme une sorte de clignotement.

TF : Tu es passé de deux heures, avec *Amnésie générale*, à seize minutes dans *Le Temps incertain*. Il y a quelque chose de similaire dans l'évolution de tes livres. Tu épures progressivement ton geste. Avec *Form Destroyer*, tu synthétises par exemple ta recherche en quelques pages : on y retrouve le dessin, la découpe, le passage du numérique au virtuel, la réappropriation, et puis aussi l'usage de la boucle, puisque le milieu du livre boucle sur son début.

JBL : Oui, il intègre le principe de boucles très courtes que j'ai utilisé dans *Le Temps incertain*. Le livre est structuré en deux fois huit pages. D'ailleurs la première partie reprend le style des collages de *Collage City Redux*, dans lesquels l'image est réduite à un aplat bicolore.



TF : Peux-tu me dire pourquoi il y a cette bande blanche sur le côté, sur laquelle est écrit : « Monastery Book 4 » et « Shangri-La Press » ?

JBL : *Form Destroyer* est le dernier volume d'un ensemble de quatre livres qui s'intitule *Monastery Books*. Les trois premiers livres ont été publiés aux États-Unis, et c'est pourquoi il y a ces bandes blanches : c'est dû à une différence de format entre les standards A4 français et half letter américain.

TF : L'écriture verticale m'évoque aussi le Tibet, par rapport à la calligraphie et à ce mot de monastère.

JBL : Oui, c'est un projet de maison d'édition que j'ai, qui s'appelle *Shangri-La Press*. J'en ai eu l'idée quand j'étais à Shangri-La, au Tibet.

TF : Comme *Form Destroyer*, *Le Temps incertain* est dans une efficacité. Tu replaces un extrait de ta vidéo dans la référence originelle du projet, qui est ce roman de Michel Jeury. Il y a une très belle citation de Philip K. Dick en incipit, qui donne une signification particulière à la prière de cet homme tibétain : « J'ai le sentiment profond qu'à un certain degré il y a presque autant d'univers qu'il y a de gens, que chaque individu vit en quelque sorte dans un univers de sa propre création : c'est un produit de son être, une œuvre personnelle dont peut-être il pourrait être fier. » Un nouvel univers se crée dans la collusion entre ce livre de science-fiction et cette prière en flip book. Tu fais un collage entre deux mondes, qui se rencontrent sans vraiment se parler, et pourtant un dialogue se fait.

JBL : J'ai voulu produire une sculpture qui soit un dispositif précinématographique, et c'est pourquoi j'ai collé le principe du flip book dans un roman. Cela change le sens du livre, en le transformant en objet sculptural, mais aussi, cela charge l'animation de toute la narration du roman.

TF : J'aimerais à présent que l'on aborde la question de l'exposition. Dans tes vidéos comme dans tes livres, l'exposition est toujours sous-jacente. Elle est présente à l'arrière-plan, en tant que modèle formel, dans l'articulation des éléments. Elle apparaît parfois directement, comme dans ta vidéo *Le Temps incertain*, qui recrée un espace d'exposition. Elle intervient aussi dans beaucoup de tes livres d'artiste. En t'écoutant, je me suis dit qu'ils pouvaient être les substituts d'une exposition, comme s'ils étaient des palliatifs, face à l'impossibilité de faire une exposition.

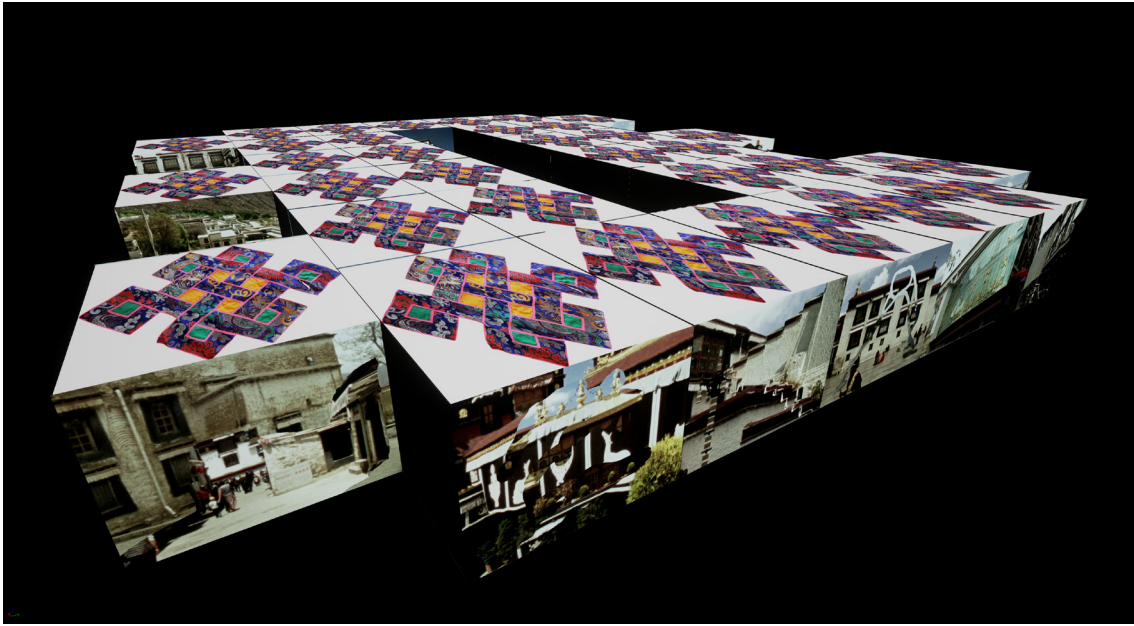


JBL : Les vidéos créent un espace dans l'esprit du spectateur, et c'est exactement la même chose avec les livres. Ce sont des espaces comprimés, compressés en quelques pages, qui ensuite se déploient à travers la lecture. Dans plusieurs de mes livres, par exemple dans *Collage City Redux*, le livre témoigne de la vidéo. En ce sens, il en est une forme exposée. Les livres exposent les vidéos dans l'espace d'une bibliothèque ou dans une boîte. Dans une salle d'exposition, ce sont moins les livres que les sculptures ou les peintures. Il faut chaque fois trouver la forme appropriée à l'espace d'exposition donné. Les livres sont des expositions de l'intime, que l'on peut emporter chez soi. J'aime que la destination des livres d'artiste soit une bibliothèque. D'ailleurs la forme canonique d'une thèse universitaire est le livre, et c'est pourquoi, dans ce cadre, cela m'importait d'en créer plusieurs.

TF : Tout en étant des œuvres, tes livres sont des sortes de micro-expositions, des réductions de ce que pourrait être une exposition. Mais ils préfigurent aussi l'exposition réelle, qui est à venir.

JBL : Ce sont des zones de réflexion, des espaces où la pensée s'articule.

TF : J'aimerais que l'on termine par un extrait de la voix off d'*Amnésie générale*. Cette phrase de Jessica me semble résumer ce que l'on a cherché dans notre discussion, mais surtout ce que tu as dit dans ta thèse : « Je progresse dans cette hémorragie, jusqu'à la disparition de l'espace lui-même. »





Références

1. *Amnésie générale*

Bibliographie

Catalogues d'exposition

Monographie :

Brion Gysin, *Tuning in to the Multimedia Age*, Londres, Thames & Hudson, 2003

John Heartfield, *Photomontages*, Paris, ARC Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1974

Hans Richter, *La traversée du siècle*, Paris, Centre Pompidou-Metz, 2013

Exposition collective :

Collectif, *Paris-Berlin*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1978

Livre d'artiste :

Walid Raad, *Walkthrough*, Londres, Black Dog Publishing, 2014

Essais

Art contemporain :

Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012

Cinéma :

Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, trad. fr., Paris, Les Cahiers du cinéma, 1972

Urbanisme :

Collectif, *Phnom Penh, développement urbain et patrimoine*, Paris, Atelier Parisien d'Urbanisme, 1997

Colin Rowe, Fred Koetter, *Collage City* (1978), trad. fr., Paris, In Folio, 2002

Robert Venturi, Denise Scott Brown, *L'enseignement de Las Vegas* (1977), trad. fr., Paris, Mardaga, 2008

Littérature :

V. Vale, *RE/Search : J. G. Ballard*, San Francisco, RE/Search Publishing, 1984

Littérature

Roman :

Philip K. Dick, *Ubik*, New York, Doubleday, 1969

William Gibson, *Neuromancer*, New York, Ace, 1984

Filmographie

Cinéma expérimental :

Tacita Dean, *JG*, 2013

Walther Ruttmann, *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt*, 1927

Vidéo :

Cosey Fanny Tutti, *A Study In Scarlet*, 1986

Documentaire :

Henri-Georges Clouzot, *Le Mystère Picasso*, 1955

Rithy Panh, *S21, la machine de mort khmère rouge*, 2003

Discographie

Musique électronique :

James Ferraro, *Far Side Virtual*, Hippos In Tanks, 2011

Musique industrielle :

Throbbing Gristle, *2nd annual report*, Industrial Records, 1977

2. *Collage City*

Bibliographie

Catalogues d'exposition

Monographie :

Joseph Cornell, *Joseph Cornell*, Paris, galerie 1900-2000, 1989

Kurt Schwitters, *Color and collage*, Houston, Menil Foundation, 2010

Essais

Urbanisme :

Marcos Novak, *Liquid Architectures in Cyberspace*, in Michael Benedikt (dir.), *Cyberspace. First steps*, Cambridge, The MIT Press, 1992

Jeux vidéo :

Jesse Schell, *L'art du game design* (2008), trad. fr., Paris, Pearson, 2010

Littérature

Roman :

Daniel F. Galouye, *Simulacron 3*, New York, Bantam Books, 1964

Filmographie

Cinéma expérimental :

Hans Richter, *Rhythmus 23*, 1923

Michael Snow, *La Région centrale*, 1971

Vidéo :

Ed Emshwiller, *Scape-mates*, 1972

Jan Nickman, *The Mind's Eye: A Computer Animation Odyssey*, 1990

Documentaire :

Marianne Trench, *Cyberpunk*, 1990

Discographie

Rock :

Half Japanese, *Sing No Evil*, Iridescence Records, 1985

Jazz :

Jon Hassell, *City : Works of Fiction*, All Saints, 1990

3. *Makimono Vision*

Bibliographie

Catalogues d'exposition

Monographie :

Marcel Broothaers, *Cinéma*, Barcelone, fondation Antoni Tàpies, 1997

Mike Kelley, *Exploded Fortress of Solitude*, Gagosian Gallery, 2011

Exposition collective :

Dominique Gonzales-Foerster, *Moment Ginza city guide*, Stockholm, Färgfabriken, 1997

Livre d'artiste :

Chris Marker, *La Jetée ciné-roman*, Brooklyn, Zone books, 1992

Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, Paris, Gallimard - Gaumont, 1998

Essais

Cinéma :

Alain Bonfand, *Le cinéma saturé*, Paris, Presses Universitaires de France, 2007

Urbanisme :

Rem Koolhaas, *Junkspace* (2001), trad. fr., Paris, Quodlibet, 2006

Nathalie Lancret, Corinne Tiry-Ono (dir.), *Architectures et villes de l'Asie contemporaine*, Bruxelles, Mardaga, 2015

Littérature

Roman :

Neal Stephenson, *Snow Crash*, New York, Bantam Books, 1992

Bande dessinée :

Katsuhiro Ōtomo, *Akira*, Tokyo, Kōdansha, 1982 - 1990

Filmographie

Cinéma expérimental :

Pat O'neill, *Saugus Series*, 1974

Fiction :

Michelangelo Antonioni, *L'Éclipse*, 1962

Shigeru Izumiya, *Death Powder*, 1986

Nobuhiko Obayashi, *Hausu*, 1977

Documentaire :

Chris Marker, *Sans soleil*, 1983

Discographie

Musique contemporaine :

Fausto Romitelli, *Dead City Radio : Audiodrome*, Ricordi, 2000

Musique électronique :

Wagon Christ, *Tally Ho!*, Astralwerks, 1998

Jazz :

Miles Davis, *On the Corner*, Columbia, 1972

4. *Images de la Zone*

Bibliographie

Catalogues d'exposition

Monographie :

Nam June Paik, *Icarus = Phoenix*, Tokyo, Parco, 1988

Claes Oldenburg, *The Haunted House*, Essen, Kunstmuseen Krefeld, 1987

Livre d'artiste :

Katsushika Hokusai, *Hokusai manga*, 1814 -1849

Henri Matisse, *Jazz*, Paris, Tériade, 1947

Christopher Wool, *East Broadway Breakdown*, Berlin, Holzwarth Publications, 2003

Essais

Art contemporain :

Graham Bader (dir.), *October Files : Roy Lichtenstein*, Cambridge, MIT Press, 2009

Urbanisme :

Reyner Banham, *Los Angeles (1971)*, trad. fr., Marseille, Paranthèse, 2008

Philippe Bonnin, Nishida Masatsugu, Inaga Shigemi (dir.), *Vocabulaire de la spatialité japonaise*, Paris, CNRS Editions, 2014

Littérature

Roman :

Arkadi et Boris Strougatski, *Stalker (1972)*, trad. fr., Paris, Denoël, 1981

Bande dessinée :

Collectif, *Judge Dredd*, Londres, 2000 AD comics

Philippe Caza, *Kris Kool*, Paris, Éric Losfeld, 1970

Hugo Pratt, *Mù*, Paris, Casterman, 1992

Filmographie

Cinéma expérimental :

Takashi Ito, *Spacy*, 1981

Discographie

Rock :

Shonen Knife, *712*, Rockville, 1991

Musique industrielle :

Cabaret Voltaire, *Doublevision Presents : Cabaret Voltaire*, Doublevision, 1982

5. *Le Temps incertain*

Bibliographie

Catalogues d'exposition

Monographie :

Gilbert & George, *Scapegoat Pictures*, Londres, Hurtwood Press, 2014

Julian Schnabel, *Kabuki Paintings*, Osaka, The National Museum of Art, 1989

Livre d'artiste :

Mark Manders, *China*, Arnhem, ROMA Publications, 2001

Michael Snow, *Cover to cover*, New York, New York University Press, 1975

Essais

Histoire de l'art :

Ian A. Baker, Thomas Laird, *Le Temple secret du Dalai-Lama*, Paris, Thames & Hudson, 2011

Matteo Bianchi, Véronique Mauron, *L'esprit du collage*, Tesserete, Pagine d'Arte, 2010

Aby Warburg, *Le Rituel du Serpent*, Paris, Macula, 2003

Cinéma :

Jacques Aumont, *Que reste-t-il du cinéma ?*, Paris, Vrin, 2013

Stan Brakhage, *Métaphores et vision* (1963), trad. fr., Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1998

Littérature

Roman :

Joseph Conrad, *Au cœur des ténèbres* (1899), trad. fr., Paris, Gallimard, 1925

Michel Jeury, *Soleil chaud poisson des profondeurs*, Paris, Robert Laffont, 1976

Thomas Mann, *La Montagne magique* (1924), trad. fr., Paris, Fayard, 1931

Filmographie

Cinéma expérimental :

Stan Brakhage, *Dog Star Man*, 1961-1964

Oskar Fischinger, *München-Berlin Wanderung*, 1927-1929

Jean-Luc Godard, *Adieu au langage*, 2015

Owen Land, *The Box Theory*, 1984

Fiction :

Michael Powell, Emeric Pressburger, *Le Narcisse noir*, 1947

Documentaire :

Ira Cohen, *Kings With Straw Mats*, 1986

Graham Coleman, *Tibet: A Buddhist Trilogy*, 1979

Frank Fiedler, Florian Fricke, *Kailash - Pilgrimage to the Throne of Gods*, 1995

Discographie

Musique contemporaine :

La Monte Young, *The Second Dream of the High-Tension Line Stepdown Transformer From the Four Dreams Of China*, Gramavision, 1991

Dmitri Chostakovitch, *Symphonie n° 6 en si mineur* (op. 54), 1939

Musique électronique :

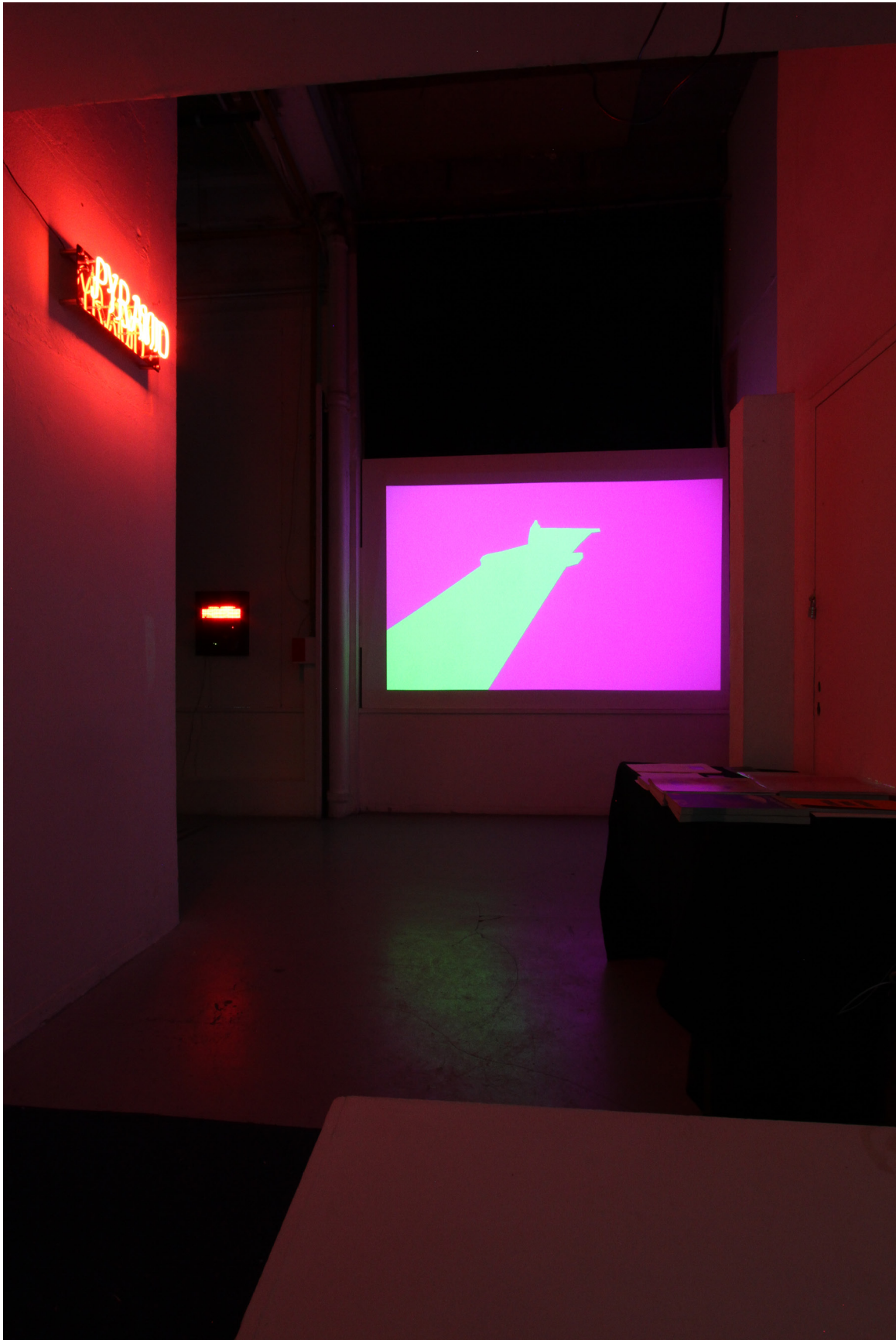
Plastikman, *Consumed*, Minus, 1998



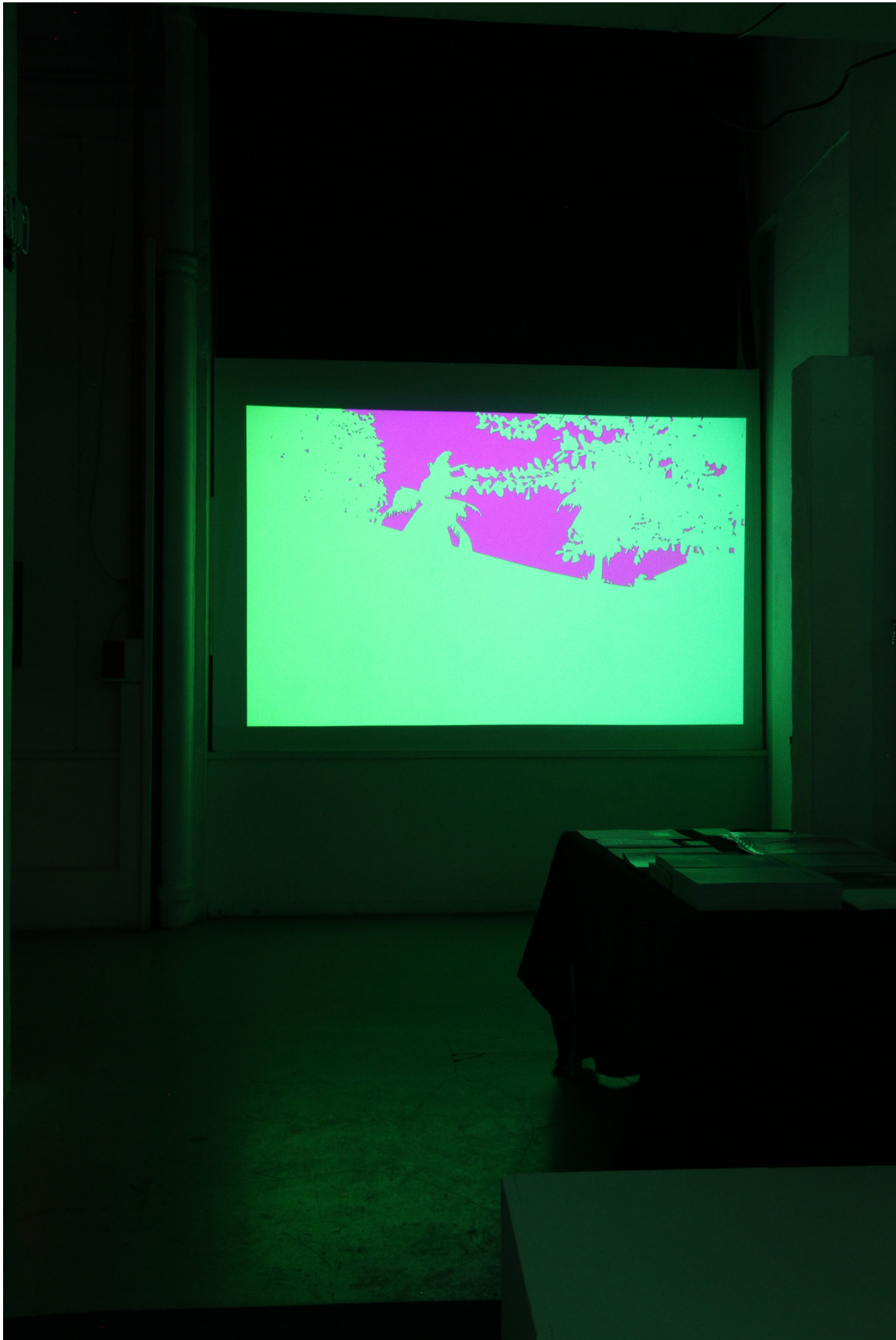
Annexe : vues de l'exposition «Horizons perdus»

Salle d'exposition de Mains d'Œuvres, Saint-Ouen, 10-20 janvier 2017
(curateur : Thomas Fort)

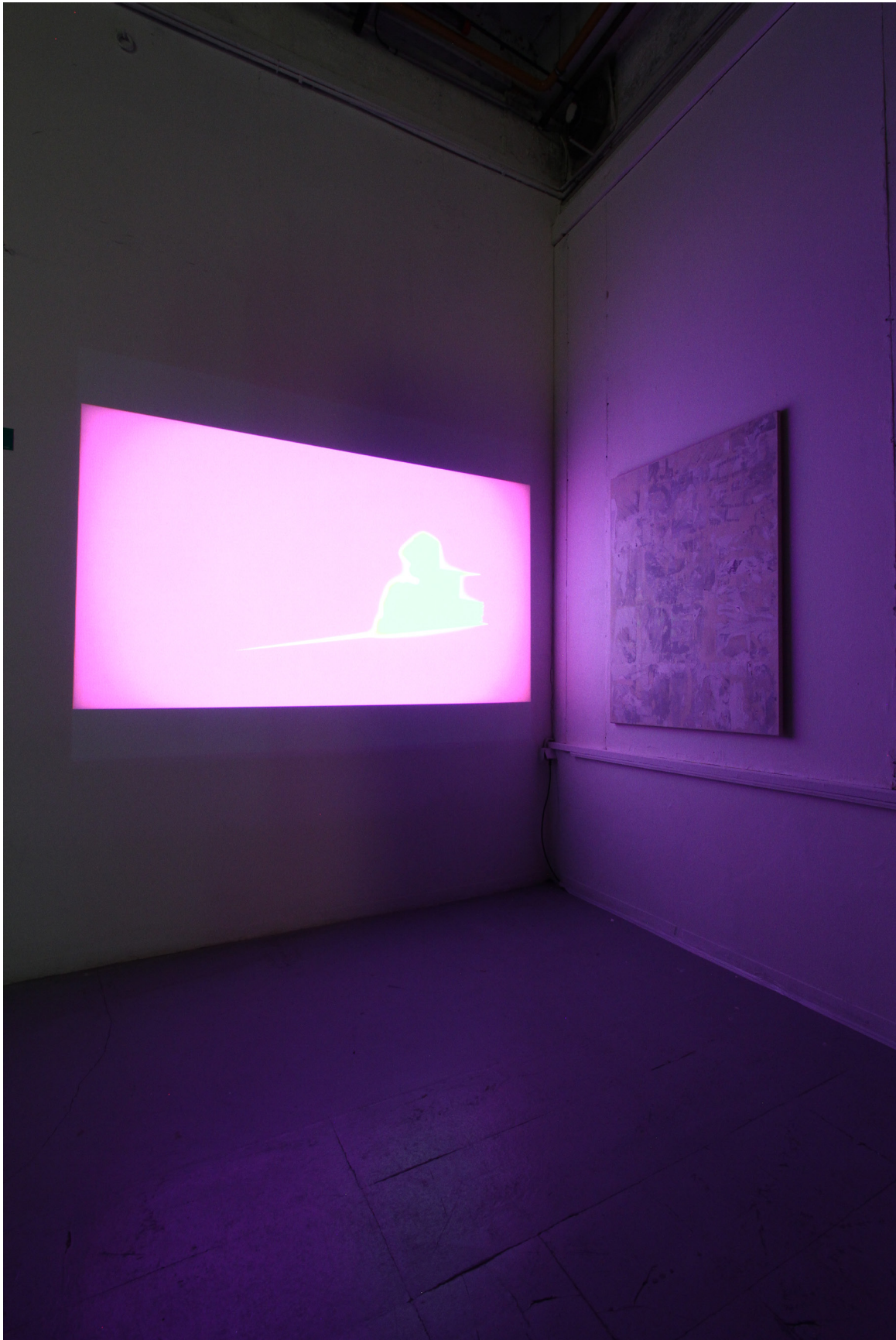




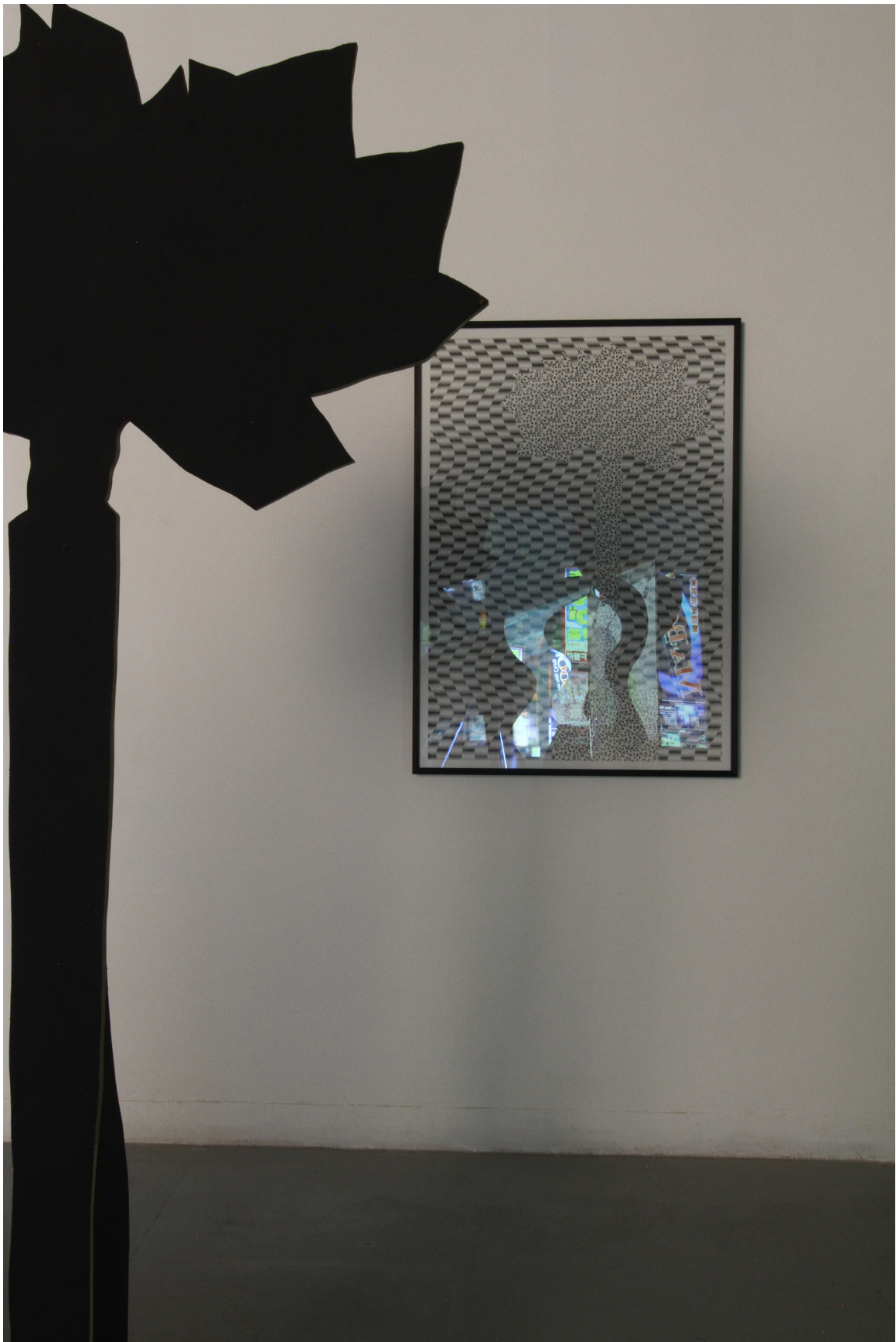








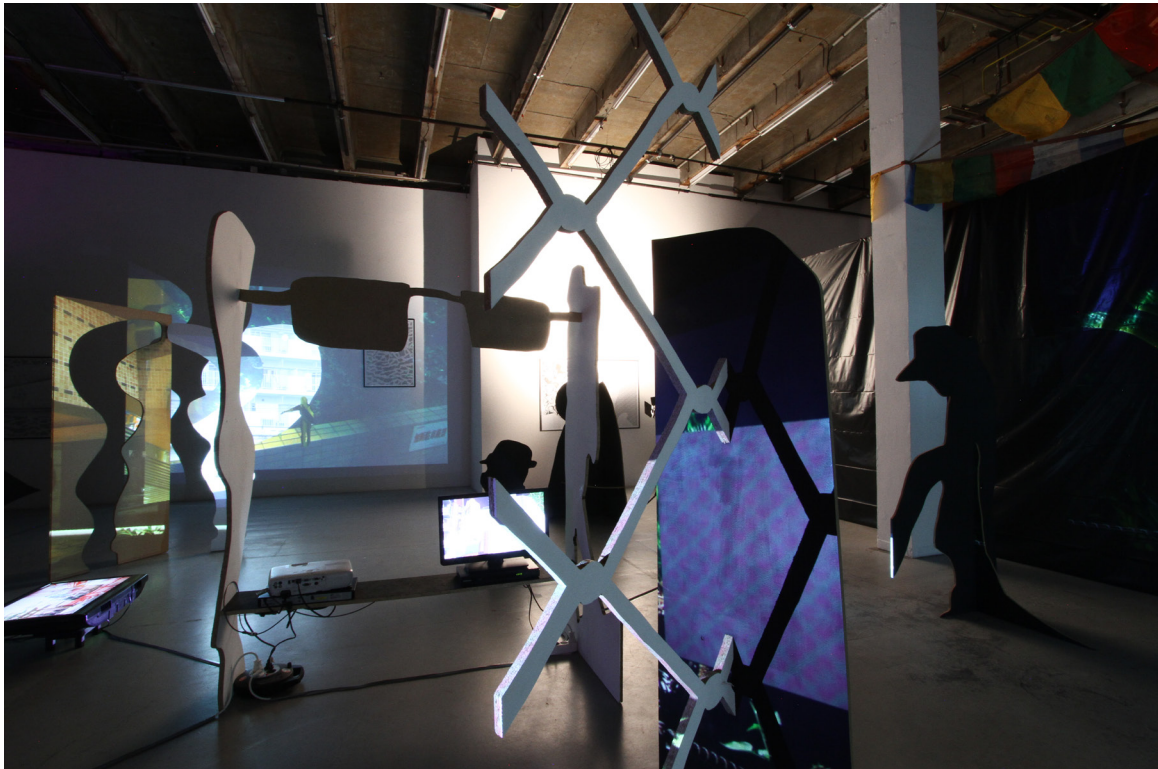






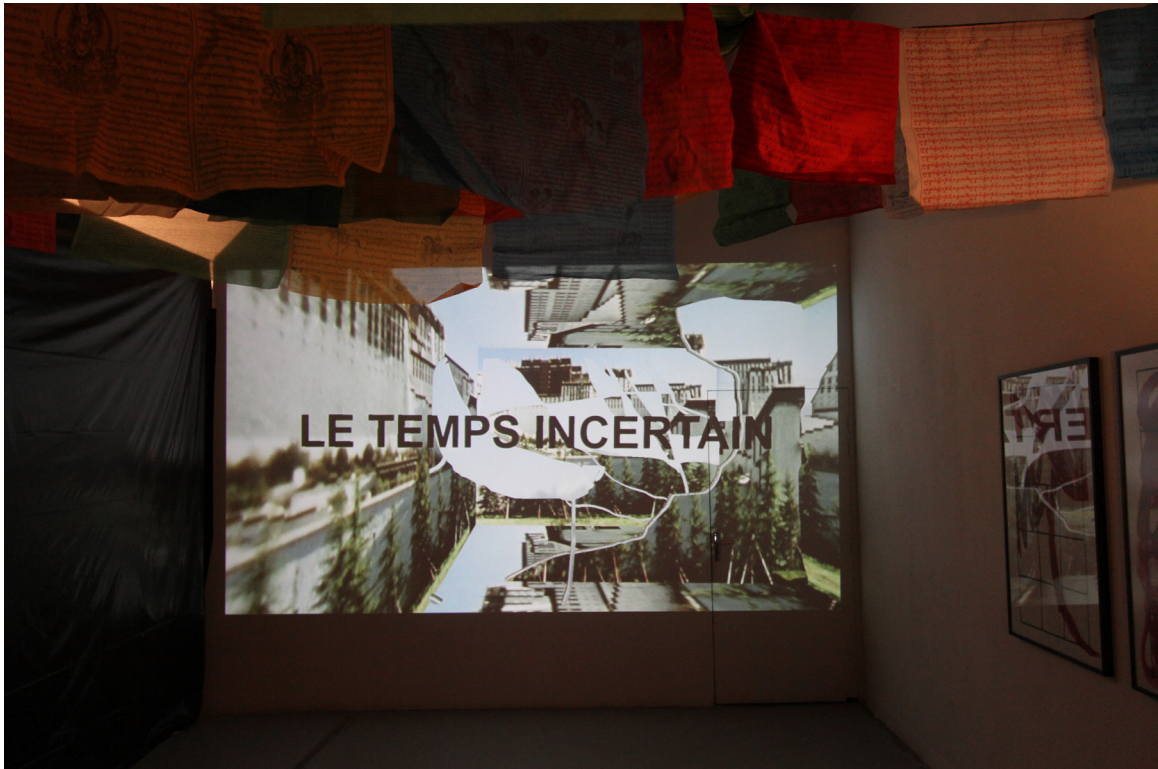
La Zone (2011-2017, sculptures en bois, dimensions variables)
Makimono Vision (2013-2015, polyptique de vidéos HD)





La Zone (2011-2017, sculptures en bois, dimensions variables)
Makimono Vision (2013-2015, polyptique de vidéos HD)









Chronolytique (2017, bois, drapeaux de prières, dimensions variables)



Colophon

Remerciements :

François Bianco, Romain Bigé, Alain Bonfand, Jessica Boubetra, Marie José Burki, Sabine Cassard, Enrico Camporesi, David Douard, Marin Esteban, Dominique Figarella, Eline Grignard, Antone Kōnst, Valentin Lewandowski, Béatrice et Pierre-Claude Liogier, Julien Loubière, Quentin Mornay, Laura Porter, Jonathan Pouthier, Elisa Rigoulet, Vincent Rioux, Emmanuel Saulnier, Anne-Charlotte Yver, Elise Vandewalle, Sabrina Vitali.

Thomas Fort est curateur et critique d'art indépendant. Il collabore régulièrement avec des galeries et centres d'arts pour l'organisation d'expositions personnelles ou collectives.

© Jean-Baptiste Lenglet 2012-2017

Résumé

La thèse de doctorat « Horizons perdus : comment le cinéma expérimental et la sculpture ouvrent à l'installation » explore l'idée d'animer un collage. Elle regroupe un ensemble d'œuvres, de natures diverses.

Voyage circulaire en Asie, le projet est structuré en trois stations : Phnom Penh, Tokyo et Lhasa.

Du filmage de ces villes à l'exposition finale, la pratique du collage est centrale. D'un médium à l'autre, d'une séquence à l'autre, il s'agit de découper des formes et de les présenter dans un nouveau contexte. Migration d'images, montage, composition... le collage a engagé une série de questions dont les réponses ont façonné ce travail.

Dans la thèse, les villes sont autant un sujet d'étude qu'un modèle conceptuel. Les œuvres sont comme des architectures. Ce sont des espaces clos, d'essence sculpturale, qui se doivent ensuite d'entrer en relation afin de constituer un tout.

Le titre « Horizons perdus » est peut-être la nostalgie de cette totalité.

Mots Clés

La déconstruction du médium vidéo, la nature de l'image numérique, l'orientalisme, la pensée cartographique, la ville de synthèse, le collage, l'architecture

Abstract

“Lost Horizons: how experimental cinema and sculpture open to installation” is a diverse collection of work which explores the idea of animating a collage.

The project is a circular voyage through Asia, structured in three stations: Phnom Penh, Tokyo and Lhasa.

The practice of collage is central throughout the entire project. From filming these cities to the final exhibition, one medium to another, one sequence to the next, it is all a matter of cutting out forms and presenting them in a new context. Collage has engaged a series of questions - about image migrations, editing, and composition - whose answers have shaped the work.

This thesis treats cities as much a subject of study as a conceptual model. Like architecture, and by extension, urbanism, the collages are conceived as enclosed spaces built to be lived in, and must enter into a relationship in order to constitute a whole.

The title “Lost Horizons” is perhaps the nostalgia of this totality.

Keywords

Deconstruction of the video medium, nature of the digital image, orientalism, cartographic thinking, synthetic city, collage, architecture