



Michaël Sellam interviewé par Isabelle Dubrigny
One Flat Thing

ID : Décrivez-nous «*One Flat Thing*» en quelques mots.

MS : «*One Flat Thing*» est un projet construit autour de quelques idées simples. Je me suis intéressé à plusieurs recherches scientifiques menées par la NASA et, en particulier, aux «*Mars Exploration Rovers*», petits robots autonomes truffés de capteurs, qu'elle fabrique et envoie sur Mars afin d'explorer le sol. Je suis également fasciné par ce que j'appelle les «*interfaces domestiques*», c'est-à-dire ce qui correspond chez les individus à une certaine idée du confort. Il y a de nombreux objets captivants : les objets basiques, comme les chaises, les tables, les verres, les fourchettes, dont l'histoire est longue, mais surtout les objets purement technologiques et les problématiques qu'ils soulèvent.

Au fil de mes recherches sur la domotique, j'ai découvert les robots aspirateurs, censés nous libérer des tâches ménagères, et j'observais de nombreux points communs entre ces deux formes technologiques. Elles sont, pour moi, issues du même concept : autonomie, présence de capteurs, etc. Il me semble que ces robots aspirateurs sont en quelque sorte les résidus, les traces tangibles des programmes de recherches de la NASA, cette entreprise productrice de progrès. Des progrès qui déterminent ensuite des usages. Bien sûr, nous ne les percevons pas tout de suite, car ils sont basés sur une idée du futur où les individus se déplaceraient d'une planète à l'autre. A partir de ce constat, j'ai fait un collage de ces deux technologies. Ces objets, démarches ou concepts, impliquent selon moi des idées proches du colonialisme : idées suspectes, mais néanmoins intéressantes. De plus, ce robot est une aberration puisqu'il ne fonctionne pas complètement, n'est pas pratique et n'empêche pas la poussière d'exister. C'est un monstre, un Frankenstein. Un peu comme Britney Spears ou tous ces grands produits de consommation. Je n'ai pas envie de les incriminer, mais plutôt de considérer qu'ils font partie de notre monde, de notre vie ; je ne souhaite pas chambouler leur fonctionnement, mais m'appuyer sur eux pour produire autre chose. Le robot continue donc à remplir sa fonction, celle d'aspirer.

La seule modification apportée est une greffe qui permet l'application des technologies que les «*Mars Exploration Rovers*» possèdent et qui leur permettent de capter des images et des sons. C'est aussi une façon de me coller à la tradition des arts plastiques qui est de produire de la représentation. Cet objet installé au Fresnoy, dans l'espace d'exposition, a nettoyé les sols du bâtiment de manière très pragmatique et produit, de manière plus décalée cette fois, de l'image et du son, puisque c'est la fonction première de ce lieu.

ID : Dans «*One Flat Thing*» mais aussi dans «*La Fin des certitudes*» (2004) et «*Something*» (2003), tu laisses l'objet - le robot, le programme informatique ou le spectateur - commander en partie ce qui est donné à voir et à entendre. Les images, les sons, leur vitesse et leur durée, sont programmés de manière indéterminée. Dans une première phase, tu contrôles la machine en la programmant ; dans une seconde, la machine définit le résultat de l'œuvre. Parle-nous de la part d'aléatoire dans tes projets ?

MS : Il est vrai que la notion d'aléatoire est fréquente dans mes travaux. C'est peut-être une idée assez naïve, finalement, qui concerne ce qui, dans la production culturelle ou plus généralement, dans le fonctionnement de notre monde, a tendance à m'agacer. Ce monde a besoin d'un scénario, d'une écriture. Je n'ai, pour ma part, aucune envie de porter la responsabilité d'une histoire. Je préfère lire celles des autres. L'écriture d'une histoire est une démarche très religieuse. Je préfère écrire des systèmes, totalitaires et arbitraires certes, qui porteront cette responsabilité ; des programmes qui généreront des scénarii à l'infini. Je délègue. Et surtout, je ne me focalise pas sur l'objet que je produis, mais sur la manière dont je vais le produire et dont il sera perçu.

Dans «*La Fin des certitudes*», je me suis appuyé sur un système statistique qui gère les couches de population, utilisé en général pour calculer le taux de chômage ou de pauvreté. Ce système établit deux extrêmes, les populations très riches et très pauvres et une zone centrale - sorte de magma chaotique - qui sont les couches moyennes de population. Ce système m'a servi à gérer l'affichage et la vitesse des séquences vidéo, portraits volés dans la rue ou dans les lieux publics. Ces images constituent par ailleurs des contrepoints aux systèmes de surveillance qui, eux, ne filment pas des individus mais des silhouettes, des comportements. Dans la vidéo, les portraits sont volontairement pixellisés, ne sont jamais visibles de face et ont un côté fuyant (leur vitesse de déclenchement est accélérée ou ralentie). Je laisse donc là aussi la main au programme informatique.

Dans «*One Flat Thing*», l'aléatoire est manié différemment. Le comportement du robot n'est pas déterminé. Il est indépendant, réactif et écrit, seul, ses mouvements de caméra. La notion d'aléatoire est un moyen d'échapper à l'élaboration du scénario préalable. Dans ces deux projets, des systèmes déterminent à ma place les points de captation des sons et des images. Ils affichent une forme de violence que je souhaitais confronter à des images plus humaines ou plus proches des individus, du public. Quant à «*Something*», je propose deux modes de lecture : l'un linéaire, l'autre aléatoire. Ainsi, je donne au public la possibilité de basculer d'un mode à un autre ou d'une étape du présent à une autre : le mode linéaire permet de passer d'une image à une autre, le mode aléatoire d'aller chercher dans la base d'images plusieurs moments différents et non corollaires.

Le résultat est à l'image de ce que je perçois de la réalité, ou de ce

que je vis : une trajectoire linéaire ou, au contraire, très chaotique. Je travaille en ce moment sur un projet assez différent de ceux que nous évoquons. Il s'agit d'une fiction dont la structure sera assez classique. J'envisage de tourner plusieurs films quasi simultanément. Un acteur, dans un lieu, figurera dans chaque film ; une scène récurrente qui pourrait être répétée à l'infini. Les films seront ponctués par des événements communs à tous, mais la narration évoluera à l'intérieur de chacun. Il est intéressant d'analyser la structure film et de la traduire de manière graphique. Le résultat est très visuel. On se rend compte qu'il est toujours question de la même structure. Les films d'Hitchcock en sont des exemples probants : un cadre, qui indique l'époque et le lieu et place les acteurs et les premiers indices de l'histoire, est tout d'abord posé. Ensuite, apparaît l'élément perturbant, déclencheur de l'histoire. Il peut s'agir d'un accident ou d'un facteur qui vient sonner à la porte, peut importe. Toute une série de possibilités s'ouvrent alors et le spectateur ne sait pas, à ce stade, comment l'histoire va évoluer et peut imaginer plusieurs solutions. Puis l'histoire est ponctuée d'éléments divers : des scènes de calme, de violence, de suspens... qui la ponctuent, lui donnent son rythme et sa dynamique. Enfin, l'histoire est recentrée sur l'une des fins possibles et évolue jusqu'au «*happy end*» ou, dans le cas des films de Hitchcock, jusqu'à un élément de fin plutôt dramatique qui peut tout faire basculer (je pense en l'occurrence au film «*Les Oiseaux*»). J'imagine donc un programme qui pourra prendre en compte toutes ces composantes afin de produire les moments décisifs qui rythmeront le scénario de chaque film.

Je m'intéresse aussi au «*Paint Ball*», jeu de plein air né aux Etats-Unis il y a une dizaine d'années. Les participants portent des masques de protection et des vêtements militaires, et tirent à l'aide d'armes étranges des billes de couleurs qui explosent au contact de l'autre. Ce jeu ressemble beaucoup aux jeux en réseau joués en équipe où tu peux gagner un drapeau, des jeux vidéos... Il est là question de tenter l'expérience avec des individus qui sont en quelque sorte les complices des phénomènes engendrés par ces formes d'activités et de voir quelle forme d'échange est possible. Les joueurs utilisent en général des objets très rudimentaires, trouvés le plus souvent dans les casses de voitures. J'ai très envie de dessiner et de produire, avec une équipe française, d'autres types d'objets, sortes de sculptures qui fonctionneraient à la fois comme obstacles et abris. L'idée serait de faire sans cesse passer les joueurs, par le montage de plusieurs films, d'un lieu à un autre, c'est-à-dire d'une séance de jeu en plein air à une séance de jeu dans un espace d'exposition classique. Le traitement du son très percutant de l'impact de ces petites billes importera beaucoup.

Comme dans «*One Flat Thing*», ces objets, ou ces activités - les monstres dont je parlais - existent et je me demande ce que je peux en faire. Même si ce n'est qu'un jeu, le «*Paint Ball*» est une activité particulièrement intéressante liée, de façon indirecte, à l'univers militaire. Là encore, elle correspond à des idées que je ne partage pas - je n'ai pas envie de jouer à la guerre - mais que je peux détourner pour qu'elles engendrent autre chose. La fascination que

j'ai pour les dispositifs technologiques (ordinateurs, caméras...) est très intuitive. Mon travail se fonde sur un rapport ambigu entre une fascination et une critique de ces technologies. Je ne défends pas les idées de Microsoft car elles servent des enjeux économiques dont les implications sociales et politiques peuvent être avilissantes. Mais elles sont des jouets qui procurent du plaisir.

ID : Tu portes un regard critique, sans tomber dans la caricature.

MS : La caricature n'est pas une démarche productive. Des artistes qui m'ont influencé, beaucoup ont vécu sous le Troisième Reich et se sont retrouvés dans une impasse (Otto Dix, Raoul Hausmann, Victor Brauner...). Le contexte a eu un impact direct sur leur travail. Ils n'ont pas pu faire abstraction du totalitarisme. Et le simple fait de choisir de traiter le sujet de la guerre est à mon sens la meilleure forme de dénonciation possible. «*Le Dictateur*» de Charlie Chaplin est une caricature, mais indirecte, même s'il est paradoxal de dire cela. Ce pays fictif permet de ne pas attaquer de face le dictateur. Et, s'il est attaqué, ce n'est pas sur le fond mais sur la forme, sur sa représentation. Le monde, même s'il est d'une grande injustice, existe tel quel et je ne n'ai pas la prétention de vouloir le changer. Il m'est impossible de rester sur une position de résignation. Je me dis qu'il vaut mieux jouer avec sa part d'aberration et d'absurdité, comme le fait Robert Musil, dans «*L'Homme sans qualité*». Hollywood tente de produire des mondes plus cléments ou de montrer notre monde sous ses meilleurs aspects. Ce sont des entreprises d'oubli, de divertissement. Comment alors critiquer le monde sans le caricaturer ? Que génère le produit «*Britney Spears*» ? Elle colle à la réalité de millions d'individus. C'est un peu la même chose avec la religion. Il existe sur la planète un nombre incalculable de personnes qui imaginent, et qui portent en eux la croyance en des entités supérieures, mystérieuses. Je suis athée, mais je ne peux pas aller contre tous les gens qui vivent à la même époque que moi. Alors, comment dire que la religion les empêche de réfléchir par eux-même ou leur donne des espaces de liberté très cadrés, voire contrôlés ? Quelles sont et que signifient les formes des religions contemporaines ?

ID : Dans «*One Flat Thing*», images et sons documentaires non traités alternent avec ces mêmes supports audiovisuels, légèrement filtrés. Parle-nous de l'intérêt que tu portes à la construction de la fiction et à la potentialité de l'image à produire de l'imaginaire. Y-a-t-il également de ta part, comme dans «*Something*», une sorte de positionnement contre l'image destinée à fabriquer du sensationnel (je pense notamment aux scènes de liesse que tu as filmées) ?

MS : Dans «*One Flat Thing*», je ne voulais pas troubler le fonctionnement du robot. Un système lui permet de recharger sa batterie toutes les heures, pendant vingt minutes. Ce moment de veille était à inclure dans son scénario. Il représentait pour moi un espace à occuper ; un temps pour une autre activité. Cette pause pouvait me permettre de montrer l'envers du décor de la NASA. Sur l'écran apparaît une équipe de techniciens en pleine explosion de joie.

C'est un moment émotionnel monocorde et continu ; une scène festive cynique. Elle correspond à ce que l'on pourrait appeler, dans le monde du travail, les «*micro victoires*», ces moments très extrapolés où les gens adoptent des comportements surjoués, qui sonnent faux. On décroche un nouveau contrat, alors on débouche le champagne. Cela me paraît très bizarre... C'est aussi très «à l'américaine». Je fais là référence à un récent fait divers, celui de quatorze mineurs d'une petite ville des Etats-Unis que l'on a cru sauvés pendant quelques heures. La scène de liesse qui s'est déroulée devant l'église où étaient venus se recueillir la famille, les voisins peut être rapproché de celle de «*One Flat Thing*». C'est un «*format d'attitude*» à adopter. Ce sont des moments sous contrôle.

Tu parlais de divertissement et de sensationnel. Les objets sur lesquels je travaille sont des produits de l'industrie du divertissement. Le robot est un énorme gadget, inutile et encodé. Il n'y a pas de subversion. La manière dont ces moments existent, ou ce qu'ils montrent, est très claire. Ils ne suscitent rien, ou pas grand chose (ni même un intérêt). Je ne suis pas très convaincu par les images sensationnelles. Je suis très sceptique. Je ne crois pas que l'art change la société, ni que l'on puisse croire à ces images. Je ne peux pas m'empêcher de voir qu'elles sont générées par une série de filtres et de mécanismes. Ce sont des stimuli connus, des codes basiques. Chaque code correspond à une réaction du public. C'est l'effet «*Kuleshov*» : on montre l'image d'une personne qui souffre puis d'une marmite, et à nouveau celle de la personne. On comprend alors qu'il a faim. Si, entre ces images, on place l'image d'une Pin up, on comprend qu'il est attiré par elle !

C'est une grammaire, la grammaire de la communication. Ces écritures sont tellement conventionnelles que j'ai vraiment envie de trouver d'autres modèles. Dans «*Something*», il s'agit de clichés. Ceux de la guerre, du sexe, de la famille, d'accidents, de cadavres. Ils produisent tous du sensationnel. Et le sensationnel est intrinsèque à ces images. C'est en ce sens qu'elles me paraissent pornographiques. Elles sont fabriquées de la même manière que les images à caractère pornographique : le portrait de famille ou les images documentaires de guerre. C'est le même filtre. Ce n'est pas la réalité mais une image, le résultat d'un processus. Clin d'œil à «*Salo*» de Pasolini, où l'on voit, à la fin du film, les bourreaux s'installer en haut d'un mirador pour observer la scène de torture avec des jumelles. Dans «*Something*», j'impose aux spectateurs le même point de vue que celui des bourreaux dans «*Salo*». Je me suis également intéressé aux filtres des moteurs de recherche, principaux moyens d'accès aux informations sur Internet.

ID : Quels projets as-tu réalisé depuis «*One Flat Thing*» et sur quelles thématiques travailles-tu actuellement ?

MS : Le film cadré par un programme qui reprend les composantes de l'écriture cinématographique, et le projet sur le «*Paint Ball*» sont en phase d'écriture. Leurs réalisations ne sont prévues que pour l'année prochaine. J'ai terminé un projet collaboratif sur le

Gospel intitulé «*Community of desire*». Le montage est achevé et le projet sera présenté au Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis du 18 janvier au 27 mars. J'ai suivi une chorale amateur pendant plusieurs cours, autour d'une seule chanson. Cette pratique me touche par sa manière d'exprimer le Divin et de transmettre les émotions. Le Requiem est une musique très belle, mais qui induit une émotion dramatique. Elle est très différente de la pratique sino-européenne fondée sur le rapport esthétique d'une forme de souffrance ou de recueillement (le poids que l'on doit porter). Dans le Gospel, l'évocation du rapport au Divin ne s'accomplit pas dans la souffrance, ni dans le drame, mais dans la joie. C'est un travail sur le repentir en tant que conséquence de l'idée de souffrance, celle qu'Il a eu à endurer pour nous. Dieu est, pour moi, une aberration, mais j'adhère à cette forme de célébration. Les Raéliens m'intéressent pour les mêmes raisons : une évocation très positive de leurs descendants extra-terrestres !

Entretien avec Isabelle Dubrigny pour le n°1 de la revue SKLUNK.
Michaël Sellam, Paris, Janvier 2006.
<http://www.michaelsellam.com>