

Un son suivi des yeux – Entretien avec Tobias Madison

(par Jeanne Graff)

Tobias Madison a réalisé quatre vidéos entre 2012 et 2013, utilisant autant de techniques différentes et sur trois continents. Ces techniques permettent d'incarner grâce à des systèmes rudimentaires d'intelligence artificielle des liens invisibles entre l'homme, l'espace d'exposition et par extension la ville ; ces vidéos interrogent la façon dont ces technologies, reposant sur un regard qui n'est pas celui d'un être humain, connectent et simultanément pénètrent le corps, bouleversant le mode de perception de notre entourage.

Tu as réalisé en 2013 avec Emanuel Rossetti ton premier film avec un drone ; vous êtes partis à Hong Kong trois semaines afin de réaliser des œuvres pour le stand de ta galerie (Galerie Francesca Pia, ndlr) qui exposait alors pour la première édition de Art Basel Hong Kong¹. Le film est composé d'un montage de plusieurs scènes très courtes de lieux vides dans la ville, filmées par un drone.

Le projet a débuté par un questionnement sur le mouvement à proprement parler. Notre galerie nous avait proposé de faire un projet pour son stand à Art Basel Hong Kong. Etant donné qu'un transport d'œuvres vers l'Asie coûte très cher, nous avons décidé de nous « transporter » nous-mêmes là-bas, et de réaliser une œuvre sur place. Nous sommes donc restés trois semaines à Hong Kong. La première semaine, nous n'avons rien fait. Nous avons principalement déambulé dans la ville et ses espaces en observant l'architecture. L'espace urbain typique de Hong Kong est constitué d'une zone commerciale, flanquée d'un système de surveillance développé et omniprésent. Chaque espace de la ville a une valeur marchande. Nous avons commencé à travailler parallèlement sur deux pièces. La première se composait d'une série de boîtes en carton incluant des systèmes d'éclairage – cette pièce avait commencé par l'observation de gens qui collectaient des boîtes en carton pour les revendre tous les matins dans la rue pour gagner leur vie. Nous avons commencé à faire la même chose, et nous avons ainsi réalisé cette série d'œuvres qui s'appelle « No ». Nous avons aussi acheté un drone à Hong Kong. C'était un jouet capable de filmer, et nous l'avons pris avec nous durant nos promenades dans la ville. Nous avons d'abord navigué à travers la ville avec ce drone pour avoir une perspective différente sur la ville, un point de vue différent sur son architecture, à des niveaux d'altitude variés ; puis nous nous sommes rendu compte qu'en somme c'était le drone lui-même et ses mouvements qui nous intriguaient vraiment. Le drone se contrôle lui-même à travers un système rudimentaire d'intelligence artificielle, grâce à deux caméras et un gyroscope. L'utilisation des deux caméras – l'une est attachée au-dessous du drone, l'autre devant – permet de mesurer la distance entre deux objets, de manière à ce qu'il ne les heurte pas. Le gyroscope est un outil qui mesure quatre points sur le drone et qui les maintient à niveau. Nous nous sommes donc penchés sur la façon dont ce système très rudimentaire d'intelligence définissait le mouvement du drone, et nous avons ensuite commencé à tourner notre vidéo en mettant le drone dans certaines situations spécifiques mais tout en le laissant voler. Cela donnait des images de caractère inhumain très minimales. Nous avons aussi placé le drone dans une situation où son système était amené à dysfonctionner, en filmant par exemple des catelles dans une station de métro : il n'arrivait pas à enregistrer ces informations avec son capteur, et les images filmées se réduisaient à une sorte d'effet moiré ; cet effet d'optique était dû au fait que le drone ne pouvait plus mesurer

¹ Art Basel Miami Beach, qui s'inscrit dans la continuité de la Foire de Bâle fondée en 1970, est organisé depuis 2002 à Miami. En 2013, Art Basel Hong Kong s'est tenu pour la première fois en Asie (ndlr.).

les distances. Nous l'avons également placé devant un système de ventilation, de manière à ce que ses mouvements s'opèrent en réaction contre le vent. Il est important de dire qu'aucune des images ne contient d'être humain. Nous étions plus intéressés par des angles morts de la ville, des endroits délaissés, ce qui est très rare à Hong Kong. Nous nous sommes aussi rendus compte que la lumière dérangeait le drone. Nous avons donc dirigé sa caméra contre des éclairages publics.

Est-ce que tu as également choisi ce type de caméra parce qu'elle interagit avec son environnement direct, de manière indifférenciée par rapport à des éléments humains et non humains ? Les mouvements produits par le drone sont très visiblement non humains.

Nous étions plus intéressés par l'utilisation d'une caméra qui n'est pas maniée par un être humain, une caméra qui a son propre système basé sur des calculs rudimentaires; et qui restitue une perspective non humaine sur une architecture intégralement gérée et capitalisée par des êtres humains.

Pourquoi recherchez-vous ce point de vue non humain ?

L'autre œuvre que nous avons faite à Hong Kong était basée sur l'import/export. Hong Kong possède l'un des ports les plus importants au monde. Toutes les boîtes que nous avons utilisées étaient des boîtes de fruits destinées à l'exportation, qui arrivaient à Hong Kong depuis toutes sortes d'endroits. C'était un intérêt pour les mouvements automatiques qui restent invisibles, pour leur relation à l'espace, et comment l'espace est contrôlé, puis surtout, quel est le processus invisible impliqué. C'est une approche très mathématique pour envisager l'urbanisme. Nous avons souvent plaisanté à propos de l'idée de cyber situationnisme, comme une sorte de dérive automatisée dans la ville. Comme tous ses mouvements sont calculés à partir de n'importe quel fragment d'information interprétée par le drone, il se déplace lentement et *scanne* l'architecture qui l'entoure.

Les mouvements saccadés du drone, en recherche permanente d'un point de vue, reflètent son environnement ; ils sont aussi le reflet d'une technologie nouvelle et « mal maîtrisée ». Une technologie développée et utilisée par l'armée américaine comme instrument invasif de surveillance.

Nous avons utilisé un drone construit comme un jouet, ce qui lui conférait une sorte de visage sympathique ; mais nous étions intéressés par l'agressivité du drone, cette forme de menace immédiate qui en provient. Nous avons essayé de garder le drone à un niveau qui est accessible à l'être humain, mais dont le mouvement n'est clairement pas celui d'un être humain. Nous étions fascinés par l'image d'une ville aseptisée, menaçante, mais qui paradoxalement véhicule une forme de glamour.

Est-ce aussi lié au système de surveillance généralisé ?

C'est un regard qui n'est pas celui d'un être humain. Nous avons essayé d'éviter l'esthétique de la « caméra de surveillance », mais évidemment c'est une ville extrêmement surveillée.

Quel était le son du film? Avais-tu laissé le son du drone ? Ce son est très particulier, très agressif, il ressemble à celui d'un insecte très rapide et incontrôlable. Je m'en souviens très bien dans le film réalisé par Ei Arakawa pour le Carnegie International en 2013 (Helena and Miwako, 2013, Ei Arakawa et Henning Bohl, USA, ndlr). Le drone était là comme un personnage, un fantôme, et il apparaissait aussi à la caméra, avec ce son très agressif.

Lorsque nous faisons voler le drone au début pour faire des tests sur des zones de passages pour piétons, il avait un effet extrêmement menaçant, et les gens opéraient de grands cercles autour de lui pour l'éviter. Je pense que contrairement à la vidéo d'Ei Arakawa, nous n'étions

pas très concernés par l'apparence du drone. Et a une manière très intelligente et humoristique d'utiliser le drone, comme une sorte de cinquième membre de la famille « patchwork » qu'il a composée et qui voyage dans son film, ce qui fait complètement sens dans sa pratique, et c'est quelque chose que j'apprécie. Mais nous étions plus intéressés par cette sorte de personnage inhumain, menaçant, mathématique, que par son humanisation.

Tu as également écrit des sous-titres pour ce film.

Hong Kong vous envahit, c'est une ville très agressive; nous cherchions donc constamment des voies d'issue. C'est ainsi que nous avons trouvé cette plage de l'autre côté de l'île, *Shek o Beach*. Nous ramassions les boîtes en carton et filmions durant la nuit. Nous passions donc nos journées sur cette plage, à lire des livres de science-fiction. Hong Kong véhicule une telle idée rétro du futur. Les sous-titres étaient donc influencés par la lecture de ces histoires de science-fiction : Maurice Dantec, William Gibson, John Varley... Beaucoup de science-fiction qui suggère une forme de vie hors de la vie humaine. Nous avons essayé d'écrire un poème, le monologue d'un drone. Nous avons utilisé un programme de sous-titrage et avons ajouté ce texte à la vidéo. Il y avait des moments où le texte et l'image se chevauchaient, d'autres pas. Est-ce le drone qui parle ? Ou quelqu'un au hasard dans la ville ? Cela créait différents moments de distance qui suggéraient la présence d'un fantôme dans la machine.

Un premier film, Feedback (Suisse, 2012), avait été réalisé quelques mois auparavant à Zurich. Dans ce film, les mouvements de caméra sont à l'opposé de ceux du drone. Les caméras sont tenues par des personnes, tandis que le système de feed-back instantané pourrait quant à lui être vu comme une copie de celui du drone, dans le sens où il y a un calcul direct de l'environnement dans lequel la caméra se trouve, système qui est utilisé par le drone pour se déplacer.

Je venais d'ouvrir un cinéma à Zurich – un cinéma indépendant appelé AP News – et au même moment ma galerie m'a demandé de faire une exposition personnelle. J'ai considéré ce cinéma comme faisant partie de mon travail, et je me demandais comment faire une exposition « sans faire une exposition », une manière de ne pas produire... J'ai donc commencé par faire une exposition qui était une combinaison d'idées de deux de mes amis, une exposition d'Emanuel Rossetti à 1m³ à Lausanne, où il a réalisé un système d'éclairage alternatif à celui de la galerie, et une autre de Kaspar Müller, des *stills* conçus à partir de *La Nuit américaine* de Truffaut (France, 1973), une technique de cinéma où l'on met un filtre bleu devant la caméra pour simuler la nuit. J'ai donc développé un système d'éclairage bleu pour simuler la nuit dans la galerie, et j'ai assemblé avec du scotch les débris de pièces d'un projet que j'avais monté auparavant. J'ai ensuite réalisé un système composé de deux projecteurs fixés sur une caméra, qui simultanément projetaient ce que la caméra enregistrerait, tout en diffusant cette image pour créer une boucle en feed-back dans cette lumière artificielle. J'ai invité mes amis à la galerie pour tester ce mécanisme et tourner une vidéo, qui est essentiellement constituée d'enregistrement de ces essais. La seule consigne était de ne pas trop parler. La vidéo enregistrerait donc les mouvements des gens en lien avec l'architecture de l'espace, leurs relations ou interactions entre eux et le système technologique construit sur place. On peut voir des fragments de personnes, des fragments d'œuvres d'art et des fragments d'éclairage, des gens débattant en permanence pour savoir comment se déplacer à l'intérieur de ce système. En résultent ces mouvements très étranges et poétiques dans la galerie.

On pourrait donc décrire ton approche comme une construction qui serait le négatif ou l'opposé de celle du drone, ou encore une copie des mouvements du drone opérés par des êtres humains, et directement liés à leur corps.

C'était presque un système d'autopilotage humanisé... Il s'agissait de recourir à un système qui définit les mouvements, mais sans instructions claires. Oui, cela se passait un peu à la manière d'un drone : réagir face aux gens, à l'architecture, au poids du projecteur qu'on tenait à la main, à l'éclairage, jusqu'à ce qu'une sorte de navigation aveugle en cercle se mette en place, mais toujours dans l'espace de la galerie. Cette vidéo comportait aussi du son : l'autre feed-back parallèle à l'image était celui du microphone de la caméra, qui donnait via l'intensité du feed-back sonore des informations approximatives sur la distance de la caméra par rapport au projecteur. C'est le portrait d'un groupe d'amis dans un certain contexte, et qui représente ou incarne de manière plus large la technologie qui les lie.

A Zurich, lors de ton exposition à la Kunsthalle en 2013, tu as également utilisé un drone, cette fois comme une mise en abyme de l'exposition, du white cube, et encore une fois du vide. Ce qui rend le discours sur le drone, ou la technique utilisée, encore plus visible.

Cette pièce est essentiellement une fusion entre *Feedback* et la vidéo du drone à Hong Kong. Elle évoquait la place de l'institution comme un programme quasi annexe de ce qui se déroulait à l'extérieur, et qui consistait essentiellement en une série de soirées organisées dans un club – le *Longstreet Bar* – et de séances de projections et de conférences dans un cinéma – *AP News*. Je voulais créer un espace où le feed-back est l'essence même du travail. Les vidéos utilisaient la partie vide de l'espace d'exposition avec tout le système d'éclairage allumé, ce qui créait un lieu incroyablement lumineux comme base d'enregistrement pour le drone. La luminosité de l'espace était très déstabilisante pour le drone. Cela donnait pour résultat des mouvements très *drony*, qui se projetaient à nouveau dans l'espace – tous ces vieux projecteurs représentaient aussi une réflexion sur l'institution elle-même et son histoire, étant donné que ces projecteurs ne lisent pas le signal vidéo analogique de la même manière, et que l'on obtenait des dégradés de vert et de bleu injectés dans le blanc, parfois aussi des coupes de noir hasardeuses.

Les films réalisés dans l'espace d'exposition vide étaient ensuite projetés sur les murs, utilisés comme système d'éclairage tout en projetant l'ombre des visiteurs sur les murs.

Oui, il fallait marcher à travers les projections pour voir l'exposition, et cela créait ces silhouettes. Cela signifiait que l'on était en train de perturber un processus, plutôt que de vous inclure dans l'image.

Pour chaque projet, tu as inventé une technologie que tu ne maîtrisais pas vraiment, que tu utilisais souvent pour la première fois, comme quelque chose d'immédiat.

Je crois à la posture de l'amateur. Je me suis intéressé à la technologie du drone lorsque j'ai commencé à être un utilisateur de cette technologie. C'est-à-dire quand cela a commencé à devenir une technologie populaire, et que l'on pouvait acquérir pour deux cents francs un drone, et non pas quand il s'agissait d'une technologie militaire. Je m'intéresse à la relation que la technologie a sur ses utilisateurs et sur leur corps.

A Pittsburgh, tu as à nouveau réalisé un film, avec des enfants de la ville. Les caméras étaient placées sur leurs têtes, et ils dansaient dans le musée en se filmant, créant des mouvements très saccadés, rappelant ceux du drone, des mouvements très agressifs, ou en tous cas très rapides et à nouveau qui paraissaient incontrôlés.

A Pittsburgh, j'ai utilisé une caméra *GoPro*, un produit de consommation bon marché une fois de plus. Tout le projet a commencé avec un programme d'éducation du musée, alors que le thème de Carnegie² était le jeu. L'idée était de donner aux enfants un accès au musée,

² *Carnegie International* est une biennale se déroulant à Pittsburgh, la plus ancienne et la plus importante des Etats-Unis. Carnegie International 2013 a été co-curatée par Daniel Baumann, Dan

qu'ils se rendent n'importe où, de manière à ce qu'ils puissent utiliser cet espace de la façon dont ils l'entendaient. En même temps, j'étais intéressé par la fétichisation de la culture expérimentale dans les musées et leurs institutions, considérée par les adultes comme un moment libérateur, et qui pose la question de savoir comment inventer son propre langage à partir du monde qui nous entoure, alors qu'il s'agit d'une activité quotidienne pour les enfants. A nouveau, comme pour *Feedback*, j'ai utilisé ce système où une caméra est fixée à un projecteur, mais à la place de celui que j'avais construit, j'ai utilisé ces caméras *GoPro*. J'ai équipé les enfants avec ces caméras, et nous avons commencé à danser avec notre propre image, ou simplement à déambuler dans le musée... Ils se sont aussi interviewés entre eux avec les caméras.

Ces quatre projets ont été réalisés très rapidement, entre janvier 2012 et 2013, et sont tous liés.

Ils possédaient une certaine immédiateté, une touche « non-finie », et sont tous de près ou de loin concernés par un mouvement qui définit une institution, la dynamique sociale qui l'entoure, ou par les mouvements de l'image qui sont en relation avec elle.

L'idée d'être relié par la technologie était vraiment évidente dans le film de Pittsburgh. J'observe également que tu passes d'un espace vide et déshumanisé à des scènes très denses avec tous ces enfants qui dansent.

Oui, mais elles parlent essentiellement de la même chose : comment la technologie pénètre notre corps, change notre perception de notre entourage et trouble les frontières, car tout arrive au même moment partout.