Alexandre Berthaud et Bruno Kervern du collectif Mille au Carré repensent notre rapport aux technologies

Alexandre Berthaud et Bruno Kervern du collectif Mille au Carré repensent notre rapport aux technologies

Anciens étudiants de l'université Rennes 2, diplômé d'une licence de musique et d'un master art numérique pour le premier et d'une licence métier de l'édition et master graphisme pour le second, Alexandre Berthaud et Bruno Kervern sont membres du collectif Mille au Carré. Cette association de créatifs élabore des pièces, expositions ou ateliers transdisciplinaires, avec le numérique comme point de rencontre. Après leur résidence à l'université en juin 2019, ils exposent leur création Hello World, installation graphique et cinétique, dans le cadre du festival Transversales du 25 au 29 novembre 2019.

La page d'accueil du site internet de Mille au carré indique : « *Les «* machines *», objets digitaux immiscés dans notre quotidien, deviennent source d'inspiration. Les robots côtoient un art transdisciplinaire où programmation, graphisme, design d'objet et sonore, prennent comme matériau tous périphériques propices au détournement poétique ». Comment cette réflexion se traduit-elle dans votre pratique ?**

Alexandre Berthaud et Bruno Kervern Notre pratique est conditionnée par le monde qui nous entoure. Quand nous parlons des machines, cela implique tous les objets automatisés, numériques ou non, auxquels nous sommes confrontés dans notre vie personnelle, professionnelle, mais aussi ceux qui apparaissent de manière plus exceptionnelles dans l'actualité et les fictions. Quotidiennement, nous nous servons de machines diverses. Robots ménagers, véhicules, tout ce qui contient un processeur tel que l'ordinateur, le smartphone ou les distributeurs de billets, sont autant d'outils qui régissent et influencent nos vies. Les révolutions technologiques passées ou en cours ont fondamentalement changé notre manière de percevoir le monde. Il nous est par conséquent inconcevable d'ignorer la robotique et le numérique lors d'un processus créatif, qui plus est lorsqu'il est vécu comme un acte libérateur. Car au sein de Mille au carré, nous cherchons avant tout à exprimer notre ressenti, notre condition individuelle et collective. Par exemple, l'utilisation de l'ordinateur ou de la voiture peut être perçue comme une souffrance. L'addiction à un environnement virtuel ou encore l'obligation dans certaines professions d'utiliser des robots nocifs pour la santé sont des phénomènes très actuels. Réutiliser ces technologies dans une création est salvateur. Nous nous les réapproprions en acceptant délibérément de nouvelles contraintes. Cela permet à la fois d'extérioriser son rapport à ces objets et en même temps de mieux comprendre les mécanismes liés à eux. C'est en ce sens que nous détournons forcément les technologies de leur fonction première. Concrètement, lorsque nous commandons des moteurs par dizaines sur internet, ceux-ci sont très probablement destinés à une industrie en particulier telle que la fabrication de ventilateurs par exemple. Nous ne nous soucions pas de cela lors de l'achat, mais c'est un constat qui finit par émerger lors de la réalisation de nos pièces. Ces nouveaux matériaux fusionnent avec nos pratiques artistiques comme la musique ou le graphisme. Nous nous donnons peu de règles sur la manière de créer qui devient en quelque sorte un espace de défoulement où le bruit d'un moteur peut devenir musique ou image.

La relation libre que nous entretenons avec les technologies a toutefois ses limites. Créer une machine c'est prendre le risque de se rendre esclave de celle-ci. Il faut qu'elle fonctionne correctement, l'améliorer, l'entretenir et c'est souvent obsédant, contrariant et source de frustration. L'aliénation qui en résulte est cependant volontaire et permet un certain recul constructif. De ce fait, lorsque nous décidons d'utiliser une technologie, nous n'essayons plus d'en percevoir le côté innovant, qui est un caractère très lié à l'industrie. Au contraire, nous nous surprenons à imaginer des contre- emplois. Parfois nous recréons des systèmes déjà maîtrisés par l'industrie, mais nous le faisons à notre manière, avec très peu de connaissances de base, ce qui nous permet de comprendre la démarche de nos prédécesseurs. C'est le cas avec la pièce *Hello World* dont le système robotique est un enrouleur de papier, une technique largement utilisée dans l'imprimerie depuis des décennies.

Nous évitons donc de tomber dans le piège de l'engouement par l'innovation. Par exemple, nous pensons que les casques de réalité virtuelle constituent une atteinte à nos libertés puisqu'il s'agit d'approcher un écran à quinze centimètres des yeux et de s'isoler du monde. Pour nous, il y a une volonté de la part des industriels de commercialiser cette chose avec une stratégie marketing agressive. Ils font en sorte de générer l'envie irrationnelle de posséder un objet peu utile et on en vient à tenter coûte que coûte de lui trouver une nécessité par croyance. Mais c'est un processus malsain car inversé. Nous préférons les machines-outils comme l'imprimante 3D qui inscrit un processus dans la réalité et s'avère pratique naturellement. Encore une fois, l'impression 3D a ses limites et est déjà sujette à des dérives (individualisation de l'industrie, surconsommation d'objets, multiplication des armes). Mais c'est en pratiquant avec cet outil dans un processus plus libre que nous réalisons ces enjeux et que nous tissons des liens avec certaines technologies numériques dont la politique est parfois en accord avec nos idées. C'est le cas de l'*open source* qui, par sa philosophie, engendre plus d'inspiration que les produits propriétaires et pour lesquels nous sommes sujets à une forte dépendance.

***Hello World* s'inscrit dans la continuité de la première création du collectif, *Retrospecto*. Quels étaient les points de départ, les thèmes de vos recherches à la genèse de celle-ci ?**

A. B et B. K. Le point de départ de *Retrospecto* fut de produire une pièce conséquente avec la plupart des membres du collectif (environ 7sept personnes). Créer une chose unique en nombre implique une multiplicité de points de vue, ce qui est paradoxal. La pièce finale est donc à interprétations diverses. Chaque membre du collectif a produit sa symbolique, son avis ou son histoire personnelle sur la pièce. Nous nous étions réparti les tâches et donc chacun pouvait s'exprimer sur une section en particulier. Ce « *processus patchwork* » fut à l'origine de la création d'un univers propre à Mille au carré sans trop définir de grandes lignes, mais en définitive, nous avons pu y voir une symbolique liée à l'univers, au cosmos. Chaque partie de la pièce s'érige en symbole, comme une entité à part entière. Chaque entité peut être perçue comme acteur du monde : le soleil, la vie moléculaire, la civilisation humaine, etc. Nous avons réalisé que nous réinventions une histoire à notre univers tout en laissant libre cours à l'imagination et à l'interprétation. *Retrospecto* est donc une sorte de cosmogonie tout en restant pour nous une fiction. D'un point de vue extra diégétique, nous avons vécu cette expérience comme la création d'un monde imaginaire et donc comme un acte cosmogonique littéral, comme l'auteur d'un roman d'*héroic fantasy* mais d'une façon plus abstraite.

Que viendra apporter l'installation *Hello World* à la « *Cosmogonie* » imaginée par Mille au Carré ?

A. B *Retrospecto* ayant posé les bases narratives et architecturales d'un univers, l'idée de le prolonger par la réalisation d'autres pièces a rapidement émergé entre Bruno et moi. Depuis nous pensons en matière de saga et parlons de « *fictiocosmes* » pour décrire chaque œuvre, chacune correspondant à un chapitre. Alors que *Retrospecto* a eu pour fonction de poser les bases et de décrire les protagonistes d'un univers, Hello World fait un focus sur l'un d'entre eux, celui que l'on appelle le « Manuscrit » ou le « Parchemin ». L'idée est de développer son aspect technologique afin de donner plus de possibilités narratives et de tester diverses manières de présenter une histoire sans pour autant s'attacher à un processus classique. Cela va également nous permettre d'entrer plus dans le détail et d'élargir l'univers esquissé précédemment. En effet, nous sommes constamment en recherche et aimons expérimenter différentes esthétiques.

***Retrospecto* et *Hello World* sont des pièces sonores et narratives qui mêlent à la fois science-fiction, mysticisme et réflexion sur le cosmos. Quelles sont les influences qui nourrissent vos créations ?**

A. B et B. K. Nous nous inspirons de la connaissance actuelle du cosmos pour déformer la réalité, un peu de manière surréaliste. Nous nous nourrissons également de beaucoup d'œuvres de science-fiction, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques. La question de la religion n'est pas au

centre de notre réflexion mais lorsque l'on se penche sur le cosmos, on en vient forcément à s'interroger sur les choses que l'on ne comprend pas, qui nous échappent, et comme nous n'avons pas de mots ou de réponse à ces choses, le mystique vient combler le vide comme le substitut de l'ignorance. Il devient passionnant de s'amuser à imaginer des réponses dans le cadre d'une création qui se décrit comme une fiction car cela n'engage à rien. Parfois, c'est une réponse plausible, on a donc envie d'y croire, mais comme nous faisons attention à rester abstrait tout en privilégiant la multiplicité d'interprétation, on ne focalise pas et on finit par accepter le mystère. Le trou noir est un bon exemple pour illustrer cela. Son existence est avérée, mais pas complètement définie. Beaucoup de fictions s'emparent du concept. Toutes ces informations nous inspirent et peuvent nous conduire à donner une version volontairement délirante de cet objet céleste. C'est pour cette raison que l'environnement défini par *Retrospecto* et *Hello World* a été conçu pour donner libre court à notre expression.

En ce qui concerne vos parcours, quelles sont les expériences qui vous ont amenés à croiser art graphique et art cinétique dans vos créations ?

A. B. Bruno et moi-même sommes d'anciens étudiants de l'université Rennes 2. Nos parcours sont liés à diverses pratiques artistiques : licence métier de l'édition et master graphisme pour Bruno, licence de musique et master art numérique pour ma part. À l'époque, des croisements entre les masters ont permis certaines rencontres interdisciplinaires directement liées à l'origine du collectif Mille au carré. La transversalité est donc la base de toutes collaborations au sein du collectif, avec comme contrainte le numérique comme point de rencontre. Rapidement nous avons ressenti le besoin d'inscrire la donnée digitale dans le réel. Les environnements virtuels nous conditionnant derrière l'écran, s'exprimer avec ce matériau de manière palpable s'est imposé comme le moyen de s'émanciper d'un univers en deux dimensions. L'impression papier ou 3D matérialisent les objets modélisés sur l'ordinateur. Le moteur, quant à lui, détient cette particularité de pouvoir réagir à la donnée numérique et de la représenter en mouvement. Nous nous sommes formés à ces technologies qui favorisent la production et l'animation de formes pour renouer avec l'analogique et se libérer du carcan numérique. Le cinétisme résulte donc de cette nécessité de ne pas échapper complètement à la réalité. Il devient médium du réel et du virtuel tout en créant un pont entre les arts et les technologies. Il permet d'augmenter nos pratiques d'origines comme le graphisme ou la musique et ainsi d'engendrer un espace d'expérimentations artistiques.

20 juillet 2022