

microclimat

RESIDENCE VILLA KUJOYAMA, KYOTO, JAPON

AGNÈS CAFFIER / PROJET

microclimat

PROJET

Le Japon s'est construit dans une relation forte à la nature. Les jardins de Kyoto en portent la trace. Il est parallèlement à la pointe des technologies numériques. L'articulation de ces deux réalités sera étudiée.

Le projet *microclimat* a été conçu pour le Japon. Il prendra la forme d'animations diffusées sur les téléphones portables.

Je suis photographe. Je travaille avec des images de nuages, d'eau, de pierre, de sable... Les images sont animées sur différents modes. Elles sont souvent vidéoprojetées à grande échelle dans des espaces naturels ou architecturaux. Les matières lumineuses s'inscrivent physiquement dans des lieux spécifiques, jouent avec notre perception de la pesanteur, cherchent un lien charnel, tactile avec les promeneurs.

Ma résidence à Kyoto s'articulera autour de deux axes : puiser sur le territoire japonais des matières premières photographiques, explorer la relation particulière des japonais à la technologie pour concevoir un mode de diffusion décalé.

La virtualisation de notre rapport au monde nous fait perdre une relation essentielle au corps. Les jeux vidéos tentent d'intégrer le corps du joueur, développent une réalité augmentée en multipliant les accessoires. Ces tentatives me semblent peu opérantes.

J'aborde ces questions sous un angle différent pour élargir notre champ de perception. Mes images sont minimales. Elles tirent leur force de leur inscription dans l'espace physique, n'existent souvent que dans leur relation avec le corps des promeneurs.

Eaux est un système temps réel en cours de développement. Il se construit dans un partenariat technique avec *Le Cube*. Il met en oeuvre une eau lumineuse réactive à nos mouvements.

Plus proches de Méliès, les *Volières* reposent sur un dispositif très archaïque de théâtre d'ombres. Conçues comme les cages aux fauves des cirques ambulants, les *Volières* piègent l'ombre des promeneurs pour leur greffer des ailes végétales. Itinérantes, les *Volières* trouvent leur place dans les jardins.

Bestiaire invite les promeneurs à utiliser leurs mains comme des écrans pour attraper des poissons vidéoprojetés. La lumière se dépose dans nos mains avec une sensation de douceur et de légèreté.

Le projet *microclimat* prolongera ces recherches. Il développera un travail à l'échelle intime de la main avec des animations diffusables sur les téléphones portables. Il s'agira de laisser des petites portions de nature se faufiler dans l'espace urbain en utilisant comme un refuge le fond de nos poches ou la chaleur de nos mains. Cette proposition fait écho à la réalité du territoire japonais, à son exiguïté, à l'articulation des espaces urbains et naturels, à la place singulière de la technologie au Japon.

JAPONS

Géographie

Les contraintes géographiques sont très fortes au Japon. L'insularité. L'exiguïté de l'espace. L'inhospitalité du territoire dont 75% est occupé par les montagnes. Un archipel volcanique soumis à une forte activité sismique. Un centre montagneux déserté, une activité humaine en périphérie, concentrée sur les étroites plaines cotières. Un pays sans frontière terrestre tourné vers l'océan, offert aux tsunamis et aux typhons.

La culture japonaise s'est construite dans une relation à la nature forte, contrainte, sensible.

Le cinéma de Shohei Imamura me semble particulièrement représentatif de ce lien à la nature. La montagne apparaît comme le domaine des morts dans "*La ballade de Narayama*". La place essentielle de l'eau se révèle dans "*De l'eau tiède sous un pont rouge*", où l'eau circule entre le corps d'une femme, une rivière, la mer, pendant que les hommes pêchent.

Les jardins japonais portent la trace des contraintes géographiques du territoire du Japon. Ils se construisent dans des lieux exigus, pensent l'articulation de l'eau et des éléments minéraux, laissent l'espace central inaccessible.

"*Sakutei-ki. De la création des jardins*" Toshitsuna, XIème siècle.

La ville de Kyoto s'est dessinée sur un motif de grille, morcelée pour abriter des résidences de style Shinden. Les microgéographies des jardins de Kyoto seront étudiées.

Jeux vidéos, téléphones portables

Un Japon hautement technologique inonde les marchés occidentaux. Le Japon occupe un place de tout premier plan dans le monde des jeux vidéos. 90 millions de japonais ont un *Keitai*, un téléphone portable. Omniprésents au Japon, les jeux vidéos, la téléphonie mobile, le haut débit dessinent une autre géographie, construisent une autre relation à l'espace. Les jeux vidéos se démocratisent via les téléphones portables. Ils ouvrent dans les villes une multitude de petites fenêtres sur des espaces d'une nature différente. Des espaces non sédimentés, intangibles, au champs de perception restreint, parfois accessibles via un avatar. Nomadisme, ubiquité trouvent de nouvelles formes.

Morcellement de l'espace. Hors-champs. Points de vue interchangeable. Les espaces investis dans les jeux vidéos seront étudiés sous un angle topographique, débarrassé de toute forme narrative ou émotionnelle.

Kyoto accueille le siège de Nintendo. La *Nintendo DS* est une console de jeux portable. Elle s'inscrit dans la tendance à la miniaturisation des interfaces et tisse une relation étroite à la main de l'utilisateur.

Nintendogs organise une rencontre avec des chiens miniaturisés très réactifs aux caresses dans une expérience émotionnelle sans relation tactile ou corporelle.

Toshio Iwai construit avec *Electroplankton* un monde aquatique microscopique et sonore.

L'espace géographique, les espaces dessinés par les téléphones portables et les jeux vidéos seront observés en parallèle. Ils construisent deux formes différentes d'insularité, partagent les mêmes contraintes spatiales d'exiguïté. Ils se superposent de manière pertinente au Japon. Mon travail se construira autour de ces observations et tentera de les articuler intelligemment.

RÉALISATIONS

Le territoire japonais est irrégulièrement occupé. Je construirai ma résidence à la Villa Kujoyama autour de mes déplacements, d'allers-retours entre la mégapole de Kyoto et des lieux plus sauvages.

Matières premières

Kyoto est entourée de montagnes. J'explorerai la périphérie de la ville pour photographier des pierres, des nuages.

L'eau tient une place particulière au Japon. Les vagues seront photographiées sur le littoral, l'eau douce sur le lac Biwa ou le long des cours d'eau.

Il s'agira de puiser sur le territoire japonais des matières premières photographiques.

Animation

Les images prélevées sont toujours fixes (reflex numérique Nikon D70). L'animation des images est réalisée dans un second temps selon des modalités chaque fois différentes.

Sous Photoshop et Final Cut, image par image à la manière des maîtres japonais de l'animation, les images deviendront de brèves séquences diffusées en boucle. *Pluies, vagues, pierres animées...*

Au Japon, les régions les plus sauvages seront à priori privilégiées lors de la prise de vues. Le travail d'animation sera réalisé dans l'atelier de la Villa Kujoyama. Un ancrage à Kyoto m'offrira l'immersion nécessaire dans une ville japonaise. Je prendrai le pouls de la ville. Les images s'animeront dans ses pulsations.

Espaces naturels

Issues d'espaces naturels, mes images trouvent souvent leur place à ciel ouvert dans les parcs publics, les jardins privés. Vidéoprojetés en grande dimension, les éléments animés s'articulent avec les arbres, les herbes, les chemins, façonnent les jardins, dans un travail de paysagiste.

Les ciels, les eaux numériques prélevés au Japon s'inscriront sous une forme lumineuse, sensible dans les jardins français.

Dans *L'Eloge des vagabondes*, Gilles Clément raconte le voyage des plantes à travers le monde. Elles utilisent le vent, les courants marins, voyagent en bateau cachées sous la coque des navires, en avion collées sous la semelle de nos chaussures. Mon travail participera à ce brassage planétaire.

Un séjour au Japon insufflera une nouvelle dynamique à mes interventions dans les *espaces naturels*.

J'ai construit des environnements lumineux dans les parcs de l'abbaye de Maubuisson (*Nuit Blanche* 2006), du Conseil général de l'Oise (*Trois points de suspension*, Beauvais 2006), de l'abbaye de Villers-la-ville (*Nuit de l'imaginaire*, Belgique), dans un jardin privé à Cergy (*Journées du Patrimoine, ville de Cergy*, 2007)... Plusieurs projets sont actuellement en construction, une intervention dans les jardins du domaine de Villarceaux (Conseil régional d'Ile-de-France, 2008), un cinéma ambulancier en partenariat avec l'association La Source (Val d'Oise).

microclimat

Mes interventions s'inscrivent dans un périmètre relativement restreint. Il me semble aujourd'hui vital d'élargir mon territoire pour renouveler mon questionnement et mes outils de production.

Différents contacts avec des paysagistes (Ecole d'architecture et du paysage de Lille, Festival International des Jardins de Chaumont-sur-Loire, Gilles Clément) seront réactivés pour concrétiser cet échange avec le Japon. Je souhaite parallèlement mettre à profit mon séjour à Kyoto pour rencontrer des partenaires japonais oeuvrant dans le monde des jardins.

Espaces urbains

Le Protocole de Kyoto a fait de la ville le symbole d'une nouvelle sensibilité à l'environnement. Parallèlement un Japon urbain, coloré, bruyant s'offre à notre regard. Les villes sont omniprésentes, incontournables. Les normes architecturales antisismiques, la climatisation adoucissent notre relation charnelle à la nature, atrophient notre perception. La vie urbaine affadit nos sens, en réduit la palette. Il n'existe par exemple plus de noir dans les villes, l'éclairage public donne aux ciels étoilés une teinte grise-orange. L'excès de sollicitations visuelles et sonores gomme les sensations les plus ténues. L'absence d'horizon réduit notre champs visuel. Cette résidence à Kyoto m'offrira l'opportunité de mesurer l'espace urbain à ciel ouvert, d'expérimenter une forme urbaine de diffusion des images sur un mode léger, sensible.

Le projet *microclimat* explorera la perméabilité des espaces urbains et naturels au Japon. La ville de Kyoto semble poreuse, la nature s'inscrit dans les espaces exigus de jardins hors du temps. Parallèlement, les téléphones portables dessinent une multitude de petits espaces individuels. Ils seront utilisés comme des portes d'entrée. Des séquences d'images animées seront conçues pour être diffusées sur les portables. Des petites portions de nature se faufleront derrière les écrans. Une pierre, un peu d'eau se glissera dans nos poches. Mes images puisent leur force de leur inscription dans l'espace physique. Au coeur d'une mégapole japonaise, le creux de la main, sa chaleur seront pensés comme un refuge.

Une collaboration se mettra en place avec des partenaires français et japonais pour réaliser et diffuser ce projet. Des contacts sont en cours avec Florent Aziosmanoff (Le Cube), Rachel Even (Art dans la cité), Catherine Groux.