

## **DEUX REGARDS SUR LA COMPLEXITÉ : CINÉMA TOPOLOGIQUE ET JEUX HYBRIDES**

### **Institut des systèmes complexes, 27 mai 2009**

Ma conférence sera divisée en deux parties, je présenterai d'abord une série de performances et d'installations cinématographiques que j'ai groupées en un axe de recherche commun : « cinéma topologique » [ <http://cesium-133.net/topologic.html> ]. En seconde partie, j'exposerai un projet de recherche en cours de développement autour de jeux que je nomme « hybrides ».

#### **- cinéma topologique -**

Mon approche cinématographique est empirique, en m'inspirant de principes importés de la musique concrète - superposition, amplification, filtrages, travail sur le pitch, sur le rythme - je compose l'image par une série d'opérations simples sur des projecteurs de cinéma convertis en instruments de projection, de sorte que la complexité émerge au travers d'un processus sensible car interprété, joué, incarné. Si les opérations sont conçues selon un principe de parcimonie, chaque image élémentaire reste en revanche un objet épais et chargé de sens. Leur addition asynchrone à l'écran jusqu'à obtenir un « bruit visuel » refond les signifiés individuels en un signifié collectif plus plastique, dont le pouvoir narratif se trouve complètement dénaturé.

Dans sa forme narrative, le cinéma a souvent été décrit comme étant un langage, sans qu'on soit toujours bien sûr qu'il s'agisse seulement d'une métaphore. Certains cinéastes le considèrent aussi à l'instar de la musique comme un art du temps. Temps diégétique, temps du montage, temps narratif, temps du spectateur... La linéarité du temps et la simplification discrétisante du langage sont une façon de réduire la complexité pour pouvoir la penser. Que deviendrait alors un cinéma orienté vers le « hors-temps » et le « hors-langage » dont tout l'idéal serait d'exprimer la complexité sans l'aplatir ? Pour s'émanciper du langage et du temps, un tel cinéma doit s'affranchir du montage, du cadrage, d'une métrique rigoureuse, c'est ce que je nomme « cinéma topologique ».

En contrepoint d'une image impeccable servie par les technologies numériques, l'image topologique conserve toute la densité de ses contradictions pour entrer en résonance avec nos figures mentales les plus archaïques, celles dont la profondeur insondable, résistant à toute réduction, ne saurait être exprimée dans un langage.

#### **- jeux hybrides -**

La deuxième partie de ma conférence sera consacrée à la présentation d'une autre approche, plasticienne et ludique, de la complexité. En comparaison des jeux vidéo, les jeux de plateau sont souvent plus abstraits mais paradoxalement plus sociaux : la posture des joueurs leur permet de se regarder, le matériel de jeu est suffisamment léger pour pouvoir être emmené aisément dans l'espace social. La technologie permet de les convertir en jeux « hybrides » ( jeux de plateau traditionnels augmentés ) et d'explorer des mécanismes de jeu plus complexes où les joueurs font système avec le jeu. On peut alors imaginer des joueurs déployant une stratégie pour laquelle il leur faut aussi accorder leurs respirations, dompter leurs battements cardiaques ou composer avec les déplacements urbains d'un joueur distant, le tout étant médiatisé par le matériel de jeu ( pièces et plateau) qui devient le théâtre d'une organisation symbiotique et ludique.