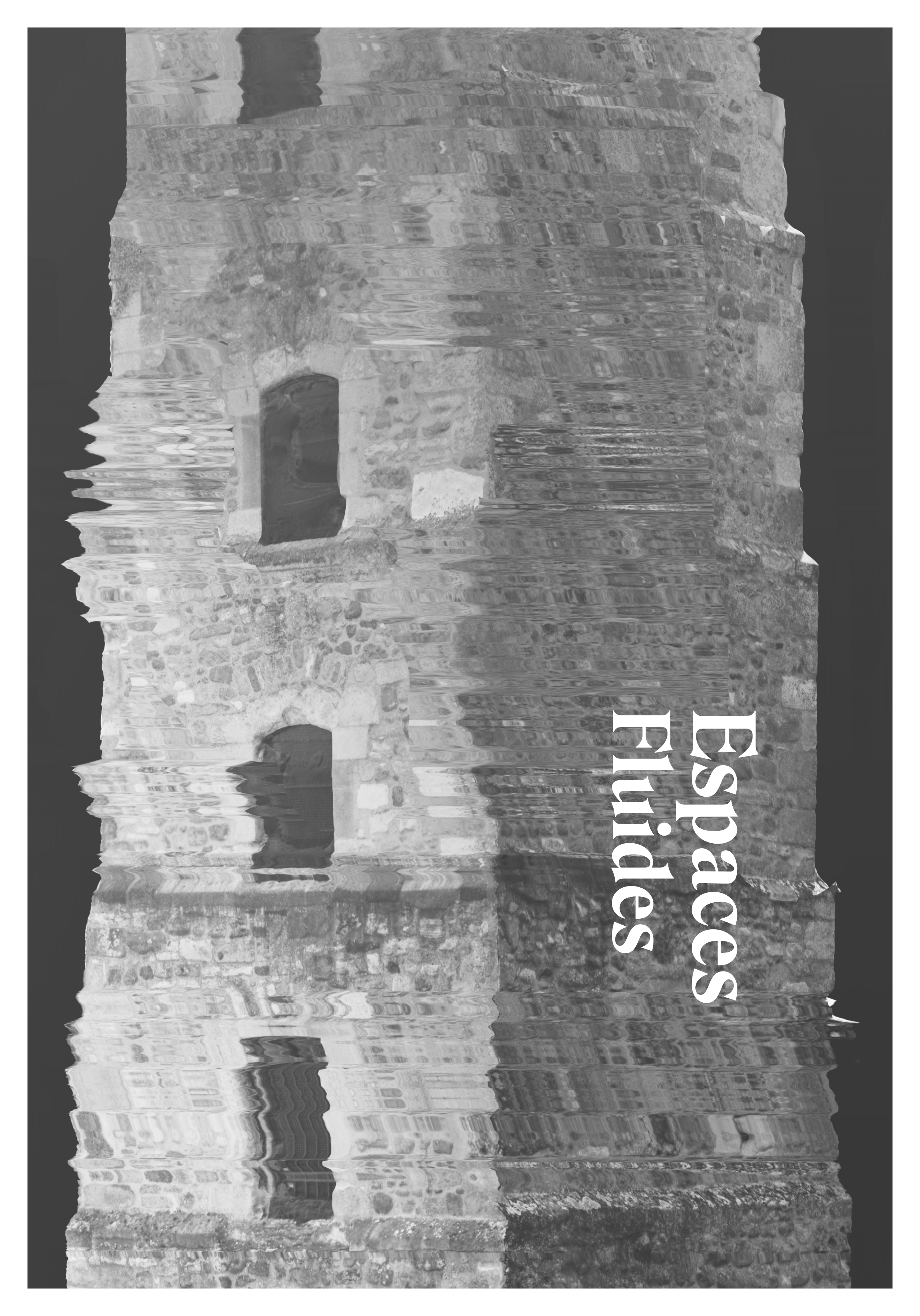


A black and white photograph of a stone wall with two arched openings. The wall is made of rough, textured stone blocks. The arches are dark, suggesting they lead to a shadowed interior. The overall image has a grainy, high-contrast appearance.

Espaces Fluides

Espaces Fluides

Création d'espaces fluides

PROJET 01

Présentation

Espaces fluides est une installation vidéo par laquelle le photographe et plasticien Hugo Petit nous convie à une exploration poétique de l'intérieur de la Tour Féry. Cet espace inaccessible, interdit à toute visite, s'y révèle d'une manière où le réel et le virtuel s'interpénètrent et se renforcent mutuellement. L'artiste rend visible le lieu, tout en gardant le mystère que son aspect extérieur suscite.

Sa démarche ne se limite pas à nous montrer une simple reproduction de la tour, de ses volumes et de ses surfaces. Il cherche plutôt à nous faire ressentir comment cet endroit - qui est intrinsèquement lié à l'eau, à sa fluidité et à sa circulation - vibre et résonne de la mission qui l'a animé pendant des dizaines d'années.

Issu des classes de l'ENSAD Nancy, Hugo Petit est photographe plasticien. Dans ses images, la réalité est augmentée de manière fictive et devient hyperréalité. Que ce soit en photographiant des "lieux anonymes", propices à l'imaginaire, ou en hybridant des espaces physiques avec le virtuel, il cherche à montrer des zones qui se déploient dans différentes dimensions et à brouiller toutes formes de repères.

02

Porosité des limites et effacement des frontières

Interview d'Hugo Petit, à l'occasion de la présentation de son travail pour la Tour Féry, à Reims, dans le cadre du cinquième opus de "Projet 0", proposé par l'association 23.03 pour les journées européennes du patrimoine 2023.

Comment réalises-tu une projection vidéo comme celle qui est visible ici, à la Tour Féry ?

J'utilise la technique de la photogrammétrie, qui permet de réaliser des images numériques de type "3D" d'un espace volumique réel. Cela fonctionne en deux temps. Tout d'abord, je commence à réaliser un grand nombre de photographies du lieu,

sous tous les angles et en veillant à n'oublier aucune surface. C'est ensuite un premier logiciel qui recrée cet espace en trois dimensions, en assemblant entre elles toutes les photographies. Il fait cela automatiquement, ou bien selon des requêtes que je lui sou mets. Il y a une dimension aléatoire dans la finalisation du travail de ce logiciel, qui apporte des surprises, ce que j'apprécie. Le second temps se passe alors sur un autre logiciel, qui me permet quant à lui de réaliser une modélisation 3D. À partir de cette étape, il n'y a plus d'aléatoire. Au fur et à mesure du travail, je peux intervenir sur le résultat et le faire évoluer selon ce que je vois et ressens. Je coupe, rajoute, duplique... Je tâtonne, j'avance ou je reviens en arrière. Je n'ai jamais d'image préalable en tête, et la surprise et l'imprévu demeurent un des moteurs majeurs de mes compositions.

Il y a donc un travail sur la matière-même de l'image, qui va bien au-delà de la simple captation ou restitution de type cinéma (en 2D ou en 3D) ?

Exactement. Ce travail m'amène peu à peu à modeler ces espaces, afin de leur conférer un nouvel aspect, leur ajouter une tension, une texture et un mouvement. Les formes captées dans le réel dialoguent avec des éléments graphiques, géométriques, texturés, constitutifs de l'espace numérique. Parmi les paramètres sur lesquels je suis amené à intervenir, certains sont proposés par la machine elle-même, comme par exemple le "glitch", cette sorte de bug visuel que produit le logiciel au moment où il est amené à inventer ce qui relie deux images initiales, qui crée des sortes de bruits ou déchirements de l'image, dont j'utilise souvent les potentialités plastiques et visuelles. Cette manière de travailler s'avère en fait très proche de la peinture, dans la mesure où le logiciel travaille par couches et où c'est en fonction des couleurs, des formes et des effets de matières que j'opère mes choix visuels et plastiques. La notion de matière est particulièrement prégnante à ce niveau, par exemple car les effets visuels numériques produits à partir d'éléments minéraux captés sur un espace architectural font penser à des gravats. Si on y ajoute le travail sur l'espace en trois dimensions, on peut même dire que ce qui était d'ordre pictural s'émancipe jusqu'à la sculpture ou l'installation ! Et d'ailleurs, chaque fois que je le peux, je projette le résultat en mapping, sur le lieu-même de la captation.

Au sujet de ton travail, tu parles d'espaces augmentés. Que signifie cette formulation, au-delà de ce que nous venons d'en apprendre ?

Cette formulation est une manière de décrire un phénomène particulier à l'époque que nous vivons, à savoir la porosité des limites et l'effacement des frontières. Ce phénomène dépasse largement le domaine de la création artistique contemporaine, mais cette dernière y est entièrement immergée, notamment lorsqu'elle utilise des outils numériques. Au sujet de mon travail, ce sont les frontières entre les divers types d'images, mais aussi entre le réel

et le virtuel qui sont particulièrement interrogées. L'espace de captation initial et le rendu que je propose, qui est également un espace, se confondent l'un dans l'autre, et ainsi "s'augmentent" mutuellement. Du point de vue de ce qui est à voir par le public, il n'est pas rare que ce qui forme «l'augmentation» de tel ou tel espace soit une extension visuelle de la réalité présente, qui propose l'expérience d'un développement (imaginaire mais cohérent car déduit du réel) dans le (ou un) futur. En ce sens, la transformation opérée sur l'espace initial est souvent de l'ordre de la dégradation ou de la ruine.

Tu utilises également le terme d'hyper-réalité. De quoi s'agit-il précisément ?

C'est une autre manière de décrire ce dont je viens de parler. Il y a dans le mot hyperréalité une relation avec l'hyperréalisme pictural des années 1970, notamment dans la réflexion sur les limites du réalisme photographique et les possibilités de son dépassement, mais cette relation est toute... relative ! La photographie est effectivement à la base de mon travail en tant que captation initiale, mais mon propos n'est pas de l'interroger en tant que médium ou de questionner son rapport à la réalité. Le préfixe "hyper" est à considérer ici en son sens premier, qui est "au-dessus" ou "au-delà". Les espaces augmentés que propose mon travail sont des hyperréalités dans la mesure où la projection 3D, fixe ou mobile, vient ajouter à une réalité locale et spatiale (un bâtiment, un lieu, un espace donné...), des éléments nouveaux entièrement déduits de l'observation et de l'analyse visuelle et plastique de cette réalité. Parmi ces éléments, l'imaginaire ou la fiction ont entièrement leur place. Nous sommes alors bien loin de l'hyperréalisme et du pop art. Le son enfin, naturel ou diffusé par des enceintes, qui interfère avec l'image pour la faire évoluer en déformations et transformations gérées aussi par le numérique, participe pleinement de l'hyperréalité de la création.

Ici, à la Tour Féry, tu ne projettes cependant pas directement sur le lieu de la captation initiale.

J'aurais pris plaisir à travailler in situ, comme je l'ai fait par exemple à la Fileuse, à Reims, au mois de décembre 2022, mais les caractéristiques de ce bâtiment patrimonial ne le permettent pas. J'ai donc pris la contrainte d'une présentation dans une salle attenante comme une base d'évolution de ma réflexion. Le choix du noir et blanc en est une des conséquences, de même que les modalités de monstration, ou seulement une ou deux personnes à la fois peuvent accéder à la projection, créant pour le reste du public une attente et un mystère qui répondent à la fonction mystérieuse de cette étrange tour, qu'il est difficile de déduire de ses formes et volumes. Lorsque j'interviens sur un espace, comme ici, mon souci n'est pas de raconter l'histoire du bâtiment, mais plutôt de réagir visuellement à la manière dont il existe dans la ville et le tissu urbain. Je suis avant tout sensible à sa dimension plastique et visuelle et ses relations avec l'espace qui l'accueille, que je tente de rendre sensibles par l'intégration du virtuel dans ma production. Ici, c'est la notion de fluidité qui m'a paru très importante, et qui donne son titre, *Espaces fluides*, à l'expérience que je propose. C'est tout d'abord parce que la Tour Féry est avant tout un château d'eau, qui a permis un fort développement de l'irrigation de la ville de Reims, avec une multiplication de ses fontaines et donc le développement d'une autre fluidité, celle de l'accès à l'eau pour tous dans la vie de tous les jours. C'est aussi parce que cette tour n'est généralement vue que d'un simple coup d'œil à partir du pont qui surplombe

la rue de Taissy, lorsqu'on est pris dans le flux des automobiles de la voie rapide de l'entrée sud de Reims.

Tu utilises par ailleurs ce terme de fluidité pour plusieurs de tes productions. Peux-tu nous en dire plus sur l'importance de ce mot ?

Ce concept m'intéresse effectivement beaucoup. Lorsqu'il est adapté à l'urbanisme, il fait référence pour moi à ce que le designer et architecte Andréa Branzi¹ théorise à travers les termes d'hybridation et de circulation, qui forment selon lui les caractères les plus prégnants des espaces urbains de nos jours. La notion de flux y est fondamentale. Ce flux est d'abord celui, toujours plus accentué, des personnes et des objets. Son impact sur la vie urbaine est tel qu'il imprime sa mobilité au reste du paysage de la ville, dont le bâti évolue et mute rapidement, dans ses formes et/ou ses fonctions. On assiste alors à l'émergence de "biens muables", qui s'opposent à la notion traditionnelle de "bien immobilier", et la fixité qui la caractérise. C'est bien-sûr plutôt aux périphéries que cette fluidité et cette hybridation sont les plus développées, d'où mon intérêt pour ces zones urbaines, où se situe d'ailleurs la Tour Féry. Ma préoccupation pour la fluidité dépasse cependant le strict cadre de l'urbanisme ou de l'architecture. Elle renvoie également en effet à ce que nous disions au début de notre échange sur la porosité des limites et l'effacement des frontières au sens large, que l'on peut constater dans les pratiques artistiques contemporaines entre le réel et le virtuel, mais qui irrigue aussi de nombreuses réflexions liées à la durabilité en général (écologique, économique, sociétale...).

On pense aussi aux paysages et décors des jeux vidéo au contact de tes productions. Ce médium relativement récent a-t-il une importance dans ton travail ?

Les jeux vidéo sont ce dans quoi je suis inscrit depuis l'enfance, ce qui m'a nourri et me nourrit encore. J'y ai sans doute découvert avant toute autre expérience cette porosité entre le réel et le virtuel dont nous parlons depuis le début. Je pourrais par exemple citer *Stalker* (le film et le jeu) ou *Dark Souls*, qui m'ont beaucoup marqué. Dans ce type d'œuvres, la notion de paysage est essentielle, et elles jouent beaucoup sur les expériences singulières et étranges que permettent les espaces dits "liminaux", qui forment la transition entre deux lieux, ces sortes de seuils où tout est possible, et où l'intimité et l'angoisse peuvent se ressentir en même temps. Ce que je disais précédemment sur la fluidité des lieux périphériques est en lien avec ces expériences fondatrices. Dans ces espaces, le joueur est également contraint à une observation et une attention l'une et l'autre soutenues et accrues (augmentées). Il n'est pas rare que ces lieux soient imaginés dans un futur postapocalyptique, où l'esthétique de la ruine, dont je parlais également au début, est très présente.

Y aurait-il alors une dimension de vanité, dans tes travaux, au sens que lui donne l'histoire de l'art ?

Ce qui est sûr, c'est qu'à l'expérience de ces jeux, je ressens la même chose que devant une vanité du XVII^e siècle, avec ses crânes et ses fleurs fanées, ses espaces incertains où tout peut chuter à tout moment.

¹ Andrea Branzi est un architecte et designer italien né à Florence le 30 novembre 1938.

Propos recueillis par Hervé Thibon à la Fileuse, à Reims, le mercredi 12 juillet 2023, pour l'association 23.03.



À travers les propositions artistiques de **○**, la mise en contact de l’œuvre contemporaine et du patrimoine permet également d’interroger les relations souvent fécondes entre la création vivante et la tradition, la seconde constituant fréquemment les fondations enfouies de la première.

Pour l’opus #5 du projet **○**, avec Espace fluides, une production qui mobilise les moyens techniques et numériques les plus innovants, associés à une réflexion imprégnée de problématiques artistiques, environnementales et sociétales très contemporaines, Hugo Petit, artiste émergeant nourri de l’imaginaire récent du jeu vidéo, propose une installation-projection dont la nouveauté de création n’est aucunement disjointe de certaines grandes questions artistiques traditionnelles et intemporelles, dont certaines ont également alimenté dans le passé les recherches et réflexions des créateurs du lieu patrimonial qui accueille son travail aujourd’hui, la Tour Féry. Voici un rapide inventaire non exhaustif de quelques relations entre la modernité et la tradition, présentes dans cette installation vidéo :

Utopie : Ce mot est intrinsèquement lié à la notion-même d’architecture, qui depuis toujours construit a priori pour durer, et se projette par conséquent positivement dans un futur généralement éloigné. Le projet artistique de l’architecte est avant tout utopique : habiter dans le bonheur et le confort, fonctionner efficacement et durablement, rassembler dans l’harmonie, fluidifier et optimiser les déplacements... En imaginant (et en imageant) une "augmentation" de l’espace architectural où il intervient, Hugo Petit se place dans cette même dynamique utopique, et la développe dans un futur nécessairement inventé. Intégrant à sa réflexion la notion de vieillissement et de dégradation, sa proposition bascule dans la dystopie, cette utopie négative qui demeure cependant du domaine de l’utopie, puisqu’elle agit dans le même sens, mais "en creux".



Esthétique de la ruine et vanité :
L’installation-projection d’Hugo Petit à la Tour Féry revêt une dimension dystopique ancrée dans l’imaginaire du jeu vidéo contemporain, notamment à travers les images de dégradation du bâti qu’elle propose, qui évoquent la ruine. Ce faisant, le photographe-plasticien croise une préoccupation artistique qui se concrétise dès la fin du XVIII^e siècle avec le peintre Hubert Robert, et qui formera l’un des moteurs du romantisme en peinture : l’esthétique (et la poétique) de la ruine. L’une des œuvres les plus marquantes de cet artiste est la *Vue imaginaire de la galerie du Louvre en ruine* (1796). Elle irriguera les inspirations de nombreux artistes de tous horizons et d’époques, comme les symbolistes du XIX^e siècle, les surréalistes au XX^e siècle, et bien-sûr les nombreux films à grand spectacle de ces quarante dernières années (La Route, film de John Hillcoat de 2009, tiré du roman éponyme de Cormac McCarthy ou la série Mad Max en forment les exemples récents). Dans la mesure où ces œuvres anciennes ou contemporaines ont en commun de décrire la finitude du monde, elles font écho à un genre pictural très développé à de nombreuses époques et dans diverses cultures, la vanité, montrant la fuite du temps tout comme dans Espaces fluides d’Hugo Petit, l’architecture et l’effritement d’un mur délabré.



Résidence – production exposition – médiation



Ring-cercle-0-relier-s’étonner tout cela à la fois, plus un signe à voir qu’une lettre à lire. Désigne également un endroit lorsqu’on l’entoure sur une carte.

Avec **○**, 23.03 propose un projet de manifestation et de médiation culturelle qui correspond à l’un de ses objectifs majeurs, celui de travailler pour l’accès de tous à l’art et à la culture.

Projet **○** consiste en une série d’opus proposant à des artistes de mener une réflexion sur le patrimoine rémois. Il privilégie les Journées Européennes du Patrimoine (JEP) pour la présentation et la médiation de leurs productions.

- **Opus #1-JEP 2019 :** Rotonde des amphithéâtres du campus Moulin de la Housse. Exposition-médiation collective, Uldzimir Pazniak/Valéry Pelletier/Ivan Polliart.
- **Opus #2-JEP 2020 :** Cellier-Porte extérieure. À la porte, Érik Chevallier.
- **Opus #3-JEP 2021 :** Rotonde des amphithéâtres du campus Moulin de la Housse. Rocket Man, Érik Chevallier.
- **Opus #4-JEP 2022 & 2023 :** Jardin d’horticulture Pierre Schneiter (2022) et Parc de Champagne (2023). Bouchon-Bufferon, Kamil Kuskowski.

- **Opus #5-JEP 2023 :** Tour Féry. Espaces fluides, Hugo Petit.

Projet **○** bénéficie du soutien de la Région Grand Est, de la Direction Régionale des Affaires Culturelles de la région Grand Est et de la Ville de Reims.



Projet O #5
Espaces fluides
Hugo Petit

ESPACES FLUIDES

Une production 23.03
www.2303.fr

Le projet bénéficie du soutien
de la DRAC Grand Est, de la Région
Grand Est et de la Ville de Reims.

-

Tour Féry, ancienne usine des eaux
32 rue de Taissy, 51100 Reims

Histoire de l'eau à Reims

Accueil des visiteurs:
Samedi et dimanche de 14h00
à 17h30

-

Direction de la publication: 23.03

Conception graphique: Hugo Petit

Rédaction: Hervé Thibon & 23.03

Photographie: Hugo Petit



Edition 23.03, Reims, France
Tirée à 150 exemplaires - septembre 2023
Interdit à la vente

L

23.03
promotion de l'art contemporain

PROJET O