

# Haw Par Villa

Olivier Perriquet, artiste et chercheur

73

Revue Traits-d'Union

#08 Fertilisations croisées dans les arts, médias et langues

J'ai été invité l'année dernière à présenter une vidéo expérimentale à un festival qui se nommait *Techno-imaginations on screen* et se déroulait à Singapour au sein du colloque annuel de la *Society for the History of Technologies*<sup>1</sup>. J'y présentais également une conférence que j'avais intitulée *Non-human encounters (by means of the moving image)*. Cette vidéo avait ceci d'expérimental qu'elle répondait à un protocole que je m'étais donné et dont je ne connaissais pas complètement avant de la réaliser ce qu'il était capable de produire : la vidéo exploite une analogie entre le montage d'un film et les techniques d'édition du génome en mélangeant plusieurs séquences de paysages à la façon dont on fait se croiser des brins d'ADN. Le titre du film – *Recombinant #2* – fait référence à une classe de molécules d'ADN synthétisées en laboratoire, qu'on nomme « recombinants ». Il m'arrive souvent, dans ma pratique, d'importer ainsi un principe venant d'un champ de la connaissance (ici la génomique) dans un autre champ (le montage filmique).

En allant me perdre dans la ville après le festival, je suis tombé, presque par hasard, sur *Haw Par Villa*. Cet endroit m'a immédiatement séduit. Créé par les frères entrepreneurs Aw Boon Haw et Aw Boon Par, qui s'étaient enrichis dans les années 1930 grâce à la vente du baume du Tigre, ce parc d'attraction présente un monde tout à la fois fascinant, enchanteur, bizarre, diabolique, sous la forme de grands dioramas qui dépeignent, dans une juxtaposition improbable, des scènes du folklore chinois, de la mythologie hindouiste, des paraboles de la Bible... Il avait vocation à enseigner, par l'image plutôt que par le texte, les valeurs traditionnelles chinoises au plus grand nombre, en particulier aux illettrés, qui ne pouvaient les apprendre dans les livres. Avant de quitter le pays, j'ai pris à la va-vite une série de photos d'une des statues qui se trouve à l'entrée du parc, représentant Garuda, une créature fabuleuse de la mythologie hindouiste, avec l'intention de la modéliser sous une forme virtuelle. Les images qui sont présentées ici sont des vues des modélisations en 3D que j'ai réalisées à partir de ces photos, en prévision d'un projet que je prépare actuellement avec l'Université de Singapour, où nous reconstruirons d'autres scènes du parc.

Ces représentations sont des images préliminaires, qui appartiennent à la phase d'écriture. Elles m'aident à la conception du projet, en me permettant tout à la fois de tester les limites des outils techniques que j'utilise et également de faire s'exprimer les signifiés des images, sans les contraindre *a priori* mais en les laissant simplement apparaître. La création d'une image ne correspond pas à un acte entièrement intentionnel, quand bien même on le souhaiterait. Aucune représentation n'est exempte de références et c'est bien l'enjeu qui existe dans ce travail prospectif avec les images : mettre à jour les savoirs tacites, comprendre, en actes, la culture visuelle dont on hérite, qui trouve toujours à s'y exprimer inconsciemment.

Il m'importe également de saisir ce qui est propre aux technologies que j'utilise. Les médias dont on fait usage ont un impact sur les images qu'on produit : dans la situation la plus extrême, ils peuvent en venir à imposer par leurs fonctionna-

lités un certain régime d'images, reconnaissables comme produites par ce média, c'est ce qu'exprime avec radicalité la célèbre formule de Marshall McLuhan : « le médium *est* le message. » Les reconstructions en 3D sont ici réalisées par une technique qu'on nomme la photogrammétrie où un algorithme infère la structure à partir des parallaxes qui existent entre plusieurs vues de la même scène (c'est selon le même principe que les perceptions combinées de nos deux yeux nous permettent de percevoir la profondeur). Les temps de calcul dépendent du volume de données, de la complexité de la scène à construire, et du matériel informatique, mais ils sont typiquement assez longs : ils se comptent généralement en heures, pour ce genre de modèle.

Certains aspects peuvent m'intéresser dans ces images préparatoires. La première de ces deux images comporte manifestement des artefacts, figurant des scories, qui me plaisent en ce qu'ils entretiennent une ressemblance avec des procédés de sculpture ou de moulage traditionnels, où des résidus de matière accompagnent habituellement l'objet fraîchement réalisé. La seconde, par sa texture et ses couleurs, semble évoquer la chair, mais aussi le marbre, convoquant une ambiguïté troublante entre le vivant et l'inerte, qui me rappelle toutes ces créatures mythiques inanimées auxquelles une puissance divine ou démiurgique a donné vie, comme le Golem, par exemple. L'image me l'apprend. Elle me surprend, parfois. En définitive, et c'est mon privilège, je peux décider de la conserver, si elle me convient, ou de la rejeter.

J'ai choisi de leur laisser à toutes deux, ici, la vie sauve. ●

---

<sup>1</sup> Voir <http://shot2016.org/event-techno.php>







