

# CostumeGris / Pièces à conviction Exposition

Galerie Michèle Chomette, Paris.  
Du 13/1/04 au 28/2/04.

*CostumeGris / Pièces à conviction* est l'exposition d'un film en cours de réalisation, et, c'est aussi une étape du projet *Shakespeare Machine*.

Cette exposition propose d'une part, une vision éclatée de l'univers du film, " open source ", l'envers d'un décor en élaboration, offert à la visite, D'autre part, elle met en valeur la méthode spécifique d'écriture : celle-ci a lieu à la fin, par manipulation audiovisuelle, et non avant, comme pour le cinéma.

Une archéologie sournoise : *CostumeGris / Pièces à conviction* est un territoire sémantique glissant, une dispersion d'indices incitant les visiteurs à leur propre enquête, à toutes formes de reconstitutions possibles. Que se passe-t-il ? Se passe-t-il quelque chose ?

*CostumeGris / Pièces à conviction* met en jeu trois types de pièces :

- Audiovisuelles : films, rushes, échantillons.
- *Extrapolations* : Images photographiques manipulées.
- *Objets spéciaux* : Pièces réalisées pour le film, et y ayant un statut d'acteur.



galerie michèle chomette

## JEAN PASCAL PRINCIAUX CLUB

Julia Tabakhova, Boris Ramonguilhem,  
Octave Berger, Yuna Mathieu, Claire Sistach

## COSTUMEGRIS

- Pièces à conviction  
photographies, objets, films, jeux

vernissage en présence des artistes  
samedi 10 janvier 2004 15h...20h  
exposition du 13 janvier au 28 février

partenaires : AVSys, Dujardin international,  
Loca.Image, Monin SA

24 rue Beaubourg 75003 Paris  
mardi à samedi 14h/19h et sur rendez-vous  
tel 01 42 78 05 62 fax 01 42 72 62 05





10/01/2004. Appartement. Vernissage chez Michèle Chomette. Couloir de l'entrée, des autocollants signalétiques -attention à l'avion- ?! Dans ce sas, les manteaux vides s'entassent...vestiaire improvisé. Les gens blablattent. Toutes ces figures. Quel est mon rôle ? Figurant d'un scénario... celui de **CostumeGris** et de quelques **pièces à convictions**. J'entre en salle. Accrochage de tirages numériques, preuves d'une manipulation visuelle. Un mur d'impressions virtuelles. Deux jeux : dix milles bornes ou une triviale poursuite de nos particules amoureuses. Les je jouent mon rôle -aïe- et cette ambiance de fiction soap...électro ? Dans les coulisses la dépouille textile de costume gris et des effets personnels. Ses brochures de voyages. Il aime la suisse montagne ? ...une autre dépouille...la valise déborde d'une toilette brodée de clitoris. Dans ma scène principale : moi, l'écran aux images sans visages, et le fauteuil (digne d'une névrose confession) rattaché à un stylo et sa page en plasma. Je m'installe. Elle me tend un diamant alcoolisé. Je bascule de l'autre côté du plasma. J'écris mon scénario. ...en fait je ne sais plus très bien. Tout se mélange dans ma tête. Hybrides reliques visuelles - les imagos éphémères papillonnent ma tête et noircissent mes yeux. Je n'arrive plus à savoir le quoi du quoi. Dans l'appartement l'hôtesse au clitoris me proposait un second diamant psychotrope. Les éclats ingurgités de ce diamant de Proust me promettent un voyage mental non-retour...l'état final dure quelques heures seulement. - Chouette. Les choses deviennent (in)cohérentes. Faits et coïncidences. [un avion dans un étrange brouillard a disparu puis réapparu le ../../....., à l'atterrissage, les montres des passagers retardaient ... l'aéroport de Miami n'a jamais entendu parler de ce vol]. C'est horrible comme tout se mélange. Tout est faux, tout est vrai. J'oubliai ce fauteuil qui m'invitait à la navigation par la Shakespeare machine. Le casque sur mes oreilles. Ma tête reliée à la machine. Je suis partie très loin... Les imagos de mon diamant de Proust reviennent. Dans mon triangle des Bermudes. J'ai dû m'allonger sur le sable de cette plage. Le ciel tournait ses étoiles ...ou alors ma tête...commence à tourner sur moi-même. Juste avant de disparaître. Trop vite. Je mour(r)ais. *Les vagues ont à présent une douleur plus rouge.* Vous savez ces villages de vacances préfabriqués. Là-bas aussi les montres s'arrêtent. Sur le sable allongée dans ma tête j'ai hurlé aphone. *Les h(orr)eurs respirent faibles et sourdes.* Le décor carton-pâte ne sait pas ce que c'est qu'un cri, il n'a pas bougé, m'a

étouffée. Je n'existe pas. Je crois, ...tout est faux. Le ciel est trop bleu de carte postale...un peu le ciel acier du monde parfait de Truman Show,...*les chaînes de montagne s'éten-daient à perte de vue couronnées de neiges éternelles. Il aurait été beaucoup plus simple de rester sur place ou de sauter.* Dans ma chute le film défile. Le timeline de mon voyage virtuel est un anneau de Moëbius. Je cours immobile sur ce tapis roulant. Les autres sont loin et ne font rien. Physiquement je ne peux pas revenir. *J'habite ici. Etrangement tout seul. J'adore vivre au bord de la mer. J'adore la solitude et la présence de la mer.* Ou alors je ne sais plus. Je n'arrive pas à savoir. Peut-être que j'étais là-bas. Au bord de la mer. Pourtant j'y ai assisté, j'avais des éclats du pare-brise jusque dans la bouche de cette voiture explosée. *Malgré sa grande exactitude théorique, l'homme s'avère en pratique approximatif, voir inutile désireux de rendre le passé plus précis.* Oui...jusque dans la bouche des éclats de verre...je n'avais qu'un livre -Glamorama- entre les mains. L'hôtesse m'a donné trop de diamants de Proust. Mon avion s'est écrasé nulle part ailleurs. Ma boîte noire a disparu. Je ne sais pas d'où j'écris. Ces bruits de courants d'air vident toujours ma tête. A moins que ce ne soit le bruit de particules glissantes -mes particules sanguines-. J'ai toujours ce casque sur les oreilles. Ma tête reliée à la machine. Allongée dans le fauteuil. Ma tête reliée par deux fils électroorganiques à cet écran, -moniteur- vidéo. Ma réalité (ex)pensée. Ma réalité expansée. Ce sera donc ça mon eXistenZ ...

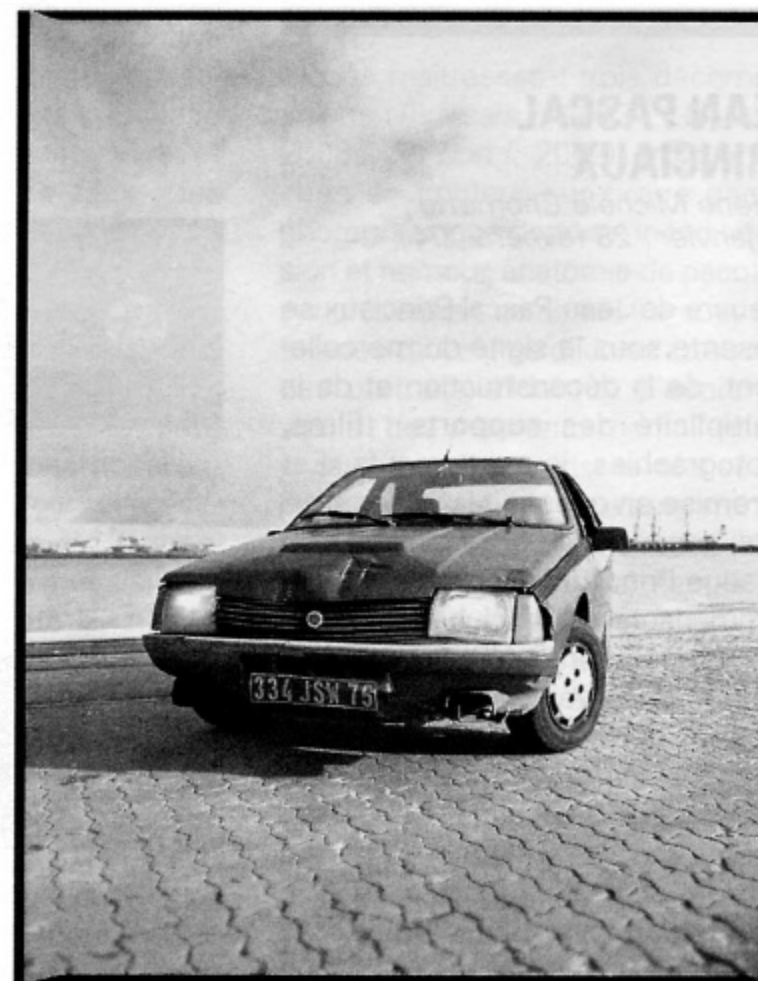
Cécile Brescia

paris

## JEAN PASCAL PRINCIAUX

Galerie Michèle Chomette  
10 janvier - 28 février 2004

L'œuvre de Jean Pascal Princiaux se présente sous le signe du morcellement, de la déconstruction et de la multiplicité des supports : films, photographies, jeux interactifs. Est ici remise en question la notion d'artiste, auteur unique de son œuvre, puisque Princiaux adopte le principe communautaire d'un club qui rassemble cinq personnes (JPP Club). L'utilisation de divers médiums nous oblige à démêler le fil conducteur d'un travail labyrinthique fait de pauses, d'accélération et de ralentis, à l'image d'un jeu vidéo. *Costume Gris*, projet de film en cours, associe fiction et réel, «entre Plateforme de Houellebecq et Glamorama de Brett Easton Ellis» ; la notion de héros est au centre de ce dispositif, héros générique, coquille vide que le spectateur-visiteur de l'exposition investit lui-même en projetant mentalement son propre scénario. Les données habituelles de la fabrication d'un film sont inversées, car la postproduction a lieu avant l'écriture (du scénario). On est confronté à un flux d'images tronquées dont on perçoit vaguement les ressorts narratifs (téléfilm, thriller), ce qui instaure un vague malaise, un sentiment de suspense indéterminé : balayage lent d'une caméra sur jambes féminines, voix de répondant, fragments de feuillages brouillés, tout concourt à troubler la perception et à faire vaciller les repères. Le sentiment de la réalité tangué dans une image aux tons sombres et angoissants qui évoque l'atmosphère de David Lynch ou de certains films fantastiques (*Alien*).



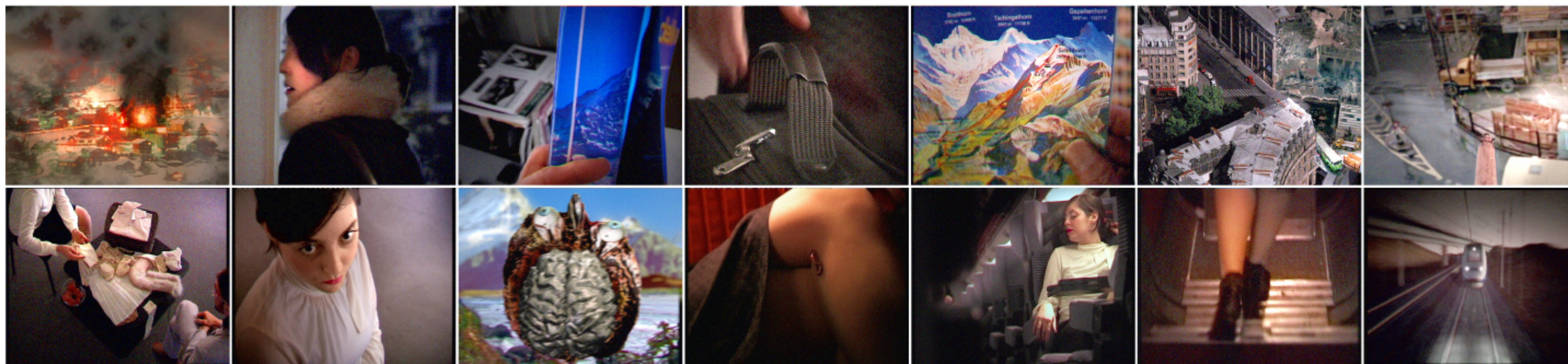
Jean-Pascal Princiaux. «Extrapolations jour 36 et 39». 2003. Diptyque. Tirages photographiques marouflés sur aluminium.

Princiaux nous propose-t-il une vision catastrophique du monde ? Dans les films, les personnages semblent dématérialisés par le brouillage délibéré des visages, ce qui amplifie le vecteur d'inquiétude et imprègne ces images d'une dimension à la fois fictionnelle et virtuelle. Que ce soit par l'ordinateur, l'appareil photo ou la caméra, on se sent immergé dans un espace mental mais aussi organique, une physiologie onirique dont ces plans séquences mystérieux seraient le révélateur. Deux grandes photographies d'une voiture cabossée, identiques mais prises alternativement le jour et la nuit fonctionnent comme les indices fictionnels d'un thriller cauchemardesque. Dans le projet *Shakespeare*

*Machine*, un panorama en plan fixe nous plonge dans une géographie aérienne indéterminée, zone de transit, fragment de rivage qui serait observé par l'œil unique d'un extraterrestre approchant. Un avion de chasse à la carlingue rutilante évoque par ailleurs une iconographie enfantine de science-fiction (game boy, jeux vidéos). Princiaux développe un principe jouissif (à travers également la conception d'un jeu de 10 000 bornes, extension du jeu de 1 000 bornes auquel il rajoute icônes et logos) ; il suscite la participation interactive du visiteur-spectateur, qui devient joueur, inventeur d'un dispositif dont il pourrait être le héros, interprète d'une fiction à tiroirs qui s'ouvre à l'infini. La pratique du détourne-

ment et de la manipulation d'images est ici portée à son comble : Princiaux prend à rebours la galaxie audiovisuelle et la société des loisirs en dépolluant notre regard de tout voyeurisme. Cette œuvre-environnement nous rappelle que le seul principe de plaisir réside aujourd'hui dans l'art.

**Véronique Pittolo**



ShareMonsieur 5, film numérique, 13 minutes, 2004



ShareMonsieur 4, film numérique, 18 minutes, 2003

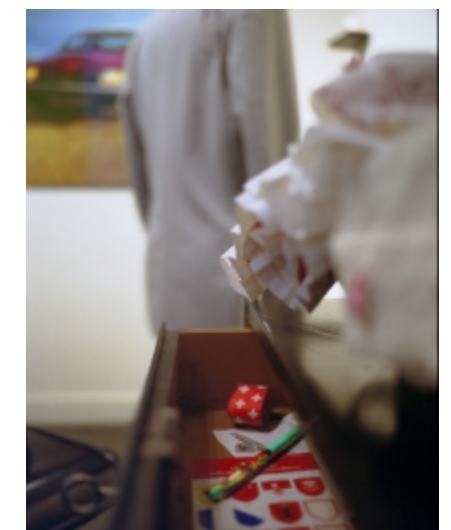
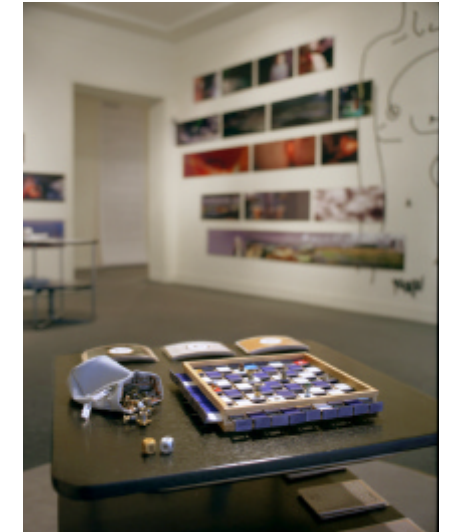
Il était une fois dans le jardin de l'Audiovisuel, c'est-à-dire au pays des diamants, un monde de l'écran, de l'interface et du dédoublement. Le terrain de jeu du miroir, de la télévision, de la réalité virtuelle, des nouvelles technologies, des réseaux, de l'illusion, du délire, des psychotropes: un monde cyberdiamant. Le réel n'est généralement admis que sous certaines conditions et seulement jusqu'à un certain point: s'il abuse et se montre déplaisant, la tolérance est suspendue. Un arrêt de perception met alors la conscience à l'abri de tout spectacle indésirable. Quant au réel, s'il insiste et tient absolument à être perçu, il pourra toujours aller se faire voir ailleurs. La communication a démultiplié la culture du paraître qui caractérise la société de consommation: objets-signes et mode de masse jouaient sur l'enveloppe corporelle, aujourd'hui le for intérieur pénètre massivement le monde des apparences. Changement radical d'évaluation: ce sont tous ces systèmes techniques de performance optimale, de performance illimitée du monde qui, paradoxalement, en absorbant toute l'information, en concentrant toutes les fonctions, laissent la voie libre à l'exercice d'une pensée débarrassée de toute finalité, de toute "objectivité", et rendue à son inutilité radicale. La libéralisation des mœurs, parallèle à la popularisation du yé-yé, l'arrivée sur le marché des objets qui le diffusent ou du prêt-à-porter donnent à la jeunesse, surtout celle des classes moyennes, une liberté privée inédite: l'abondance, qui s'annonce, le progrès, qui semble illimité, sont les signes que le droit au bonheur pour tous est désormais possible. On comprend pourquoi parler des problèmes est aujourd'hui un moteur du divertissement et que nous n'aurions plus véritablement besoin d'un héros différent, supérieur ou autre — vraisemblable —, puisque nous avons le héros parfait — authentique — de l'histoire: nous-mêmes. Donc, il faut retrouver une sorte de pensée événement, qui parvienne à faire de l'incertitude un principe et de l'échange impossible une règle du Jeu, sachant qu'elle n'est échangeable ni contre la vérité, ni contre la réalité. En physique, le principe d'incertitude stipule qu'on ne peut à la fois définir la situation et la vitesse d'une particule. L'ensemble des événements qui s'accomplissent — c'est-à-dire la réalité dans son ensemble — ne figure qu'une sorte de "mauvais" réel, appartenant à l'ordre du double, de la copie, de l'image: c'est l'"autre" que ce réel a biffé qui est le réel absolu, l'original véritable dont l'événement réel n'est qu'une doublure trompeuse et perverse. Il ne s'agit plus de faire surgir les choses, de les fabriquer, de les produire pour un monde de la valeur, mais de les séduire, c'est-à-dire de les détourner de cette valeur, donc de leur identité, de leur réalité, pour les vouer au Jeu des apparences. Nous aurions moins besoin de l'imagination d'un auteur pour nous faire entrer dans une fiction, puisque nous pouvons tous être, par le contrôle du scénario et la présence à l'écran, les héros de notre propre vie. Pourquoi l'histoire d'un autre m'intéresse-t-elle? Or le codage numérique rejette au deuxième plan le thème du matériau. Ou plutôt, les problèmes de composition, d'organisation, de présentation, de dispositifs d'accès tendent à se dégager de leurs adhérences singulières aux anciens substrats.

La chair est triste hélas, et j'ai lu tous les livres.

Nous sommes dans un monde aléatoire, un monde où il n'y a plus un sujet et un objet répartis harmonieusement dans le registre du savoir. D'ores et déjà, il est en train de naître sous nos yeux une nouvelle idéographie; quelque chose comme une écriture dynamique à base d'icônes, de schémas, et de réseaux sémantiques, une activité manipulatoire, tâtonnante et interprétative fait entrer des matériaux préexistants dans de nouveaux domaines d'usage et de signification. J'ai décidé de troquer la fiction d'être moi-même contre l'authentique et satisfaisante illusion d'être quelqu'un d'autre.

(Bill Viola / Julia Tabakhova / Clément Rosset / Alain Erhenberg / Jean Baudrillard / Pierre Lévy / Stéphane Mallarmé)

Jean-Pascal Princiaux



COSTUMEGRIS - Pièces à conviction. Photographies, objets, films, jeux. 2004, galerie michele chomette, Paris  
Jean Pascal Princiaux Club / Julia Tabakhova, Boris Ramonguilhem, Octave Berger, Yuna Mathieu, Claire Sistach. Partenaires : AVSsys, Dujardin international, Loca.Image, Monin SA.



*Jeu Amour Quantique* : jeu de plateau, liant les comportements de séduction à la physique quantique. C'est le Mac Guffin de CostumeGris, tous les personnages s'y intéressent. Dans l'exposition, pièce unique 2<sup>ème</sup> version 2004.

*Les lois de la physique quantique sollicitent les notions de probabilités et d'incertitudes à l'inverse de la physique classique qui est déterministe. Les particules quantiques peuvent notamment être belles, vraies, étranges et charmées. Et d'après Baudrillard: "La séduction, elle, est ce qui précipite les termes l'un vers l'autre, ce qui les réunit dans leur maximum d'énergie et de charme et non ce qui les confond dans leur minimum d'intensité."*

*Mais alors, les sentiments humains sont-ils semblables aux particules quantiques dans leur comportement, leur impermanence et leur irrationalité?*

*Chaque joueur sera une particule quantique dotée d'une saveur, d'une charge et d'une parité. Il devra parcourir une trajectoire spécifique déterminée par sa charge et sa couleur.*

*Mais rien n'est acquis, les particules interagissent et les cartes peuvent bouleverser le jeu à tout moment...*



*Diamants psychotropiques* : comestibles, irresistibles...

*10 000 Bornes* : c'est à ses agencements ésotériques que sont soumis secrètement les personnages du film.

120 cartes. Multiple original, 15 exemplaires numérotés, ed. MC, Paris 2004.

*2003. Le monde à changé, vous aussi. Vous êtes important maintenant, et vous devez parcourir 10 000 Km - 10 000 bornes.*

*Vous honorez vos rendez-vous et veillez à votre état de forme. En cas d'attentat, vous sollicitez l'intervention des services spéciaux. Vous faites ce qu'il faut pour accomplir vos missions, et ne quittez vos partenaires qu'après les avoir comblé(e)s.*

*Toutes ces situations sont représentées au 10000 Bornes par des cartes. Des bornes, des rendez-vous, des cafés, des attentats, des psychotropes, de l'amour...*

*CostumeGris / Pièces à conviction*  
Objets spéciaux

