

NIJUMAN NO BOREI

Un projet de Jean-Gabriel Périot

Le A-Bomb Dome est le nom d'un ancien centre d'affaires japonais devenu le symbole de la destruction de la ville d'Hiroshima par la bombe atomique américaine en 1945.

Construit en 1915, c'est le seul bâtiment resté debout aussi près du lieu d'impact de l'explosion. Le A-Bomb Dome n'a jamais été restauré ; demeuré tel qu'au jour du bombardement, il est devenu le monument souvenir des centaines de milliers de morts du 6 août 1945.

PREAMBULE

"*L'après de la catastrophe*".

Ce sont par ces mots d'Armand Gatti, que je peux donner la définition la plus juste de ce qui motive mes recherches.

Mon travail artistique est un travail sur la violence, non dans sa « concrétude » mais comme élément constitutif de l'homme civilisé. La société humaine se constitue dans le même temps par le rejet de la violence inter-individuelle et par le refoulement de celle-ci dans le rapport état/groupe, social-individus. Mais comme dans tout processus de refoulement, son objet peut ressurgir lorsque l'équilibre est mis en danger. Le désastre devient ainsi un élément régulateur du corps social.

Pourtant, une chose différencie radicalement le contemporain du reste de l'histoire humaine : nous sortons du siècle des désastres indicibles. Ces clefs de compréhension de la violence restent justes en même temps qu'elles ne suffisent plus. Est apparu un impensable, devenu lui-même constitutif de l'humanité. Et c'est dans ce temps de "l'après de la catastrophe" que nous nous débattons.

Mes travaux artistiques peuvent être définis comme des tentatives de traductions de cet état d'incompréhension, comme des tentatives de questionnement de cet impensable de la violence. Si l'on attribue souvent le qualificatif d'*engagé* à mon travail, j'entends moi cet *engagement* comme obligation d'interrogation des possibilités de résurgence du désastre, et comme obligation de faire œuvre de mémoire.

Parmi les différents travaux que j'ai déjà réalisés, on peut établir une série constituée par 21.04.02, We are winning don't forget, Dies Irae et que poursuit Nijuman no Borei.

Chacun de ces films interroge un événement historique particulier. Il ne s'agit jamais de raconter ou d'expliquer, mais au contraire d'essayer de traduire visuellement ce qui dans ces événements violents reste pour moi incompréhensible.

Une même recherche formelle fait aussi lien entre ces films : chacun d'entre eux est construit par accumulations très rapides d'images photographiques, provenant pour la grande majorité d'entre elles, de fonds préexistants. C'est par cette archéologie visuelle que je recherche et que j'interroge les traces de la violence précédentes ou résultantes de l'événement traité.

21.04.02, première étape de ces recherches, est ma réaction artistique à l'élection présidentielle de 2002. Mon anniversaire se déroulant deux jours après le 21 avril, mes amis, profitant d'être invités chez moi pour la soirée électorale, avaient préparé une fête d'anniversaire surprise. Elle fût plutôt amère... Il y a eu un court-circuit violent entre cet événement historique et mon histoire personnelle.

Je réalisais alors une installation (que j'ai ensuite adaptée en version film) fonctionnant par l'accumulation photographique extrêmement rapide d'images regroupées par thèmes, et tirées de mes archives personnelles. Il s'agissait de mélanger mes images (photos de famille, travaux personnels...) aux représentations visuelles historiques et contemporaines (revues, arts picturaux, photos documentaires...). Il s'agissait pour moi de chercher ce qui dans l'histoire et aussi dans mon histoire pré-annonçait ou permettait cet événement.

La deuxième étape de cette recherche a abouti à la réalisation de *We are winning don't forget*, film plus "précis" que le précédent.

Il travaille l'idée de *lutte des classes*, notion d'analyse jugée aujourd'hui surannée. Je trouve étonnant qu'actuellement certains événements donnent à penser que cette idée de *classes* s'affrontant pour des intérêts divergents, et qui s'était étiolée dans le siècle dernier par l'adoucissement des frontières sociales, redevient opérante. Et par là même, confirme une certaine « *dix-neuviémisation* » de notre société, dont la mort de Gulliani lors des affrontements entre manifestants et forces de l'ordre italiennes lors du G8 de Gênes est l'événement le plus révélateur en même temps que le plus tragique.

Ce film est lui aussi construit par accumulations rapides d'images fixes regroupées par corpus thématiques. Cependant, il est visuellement plus "construit" que le précédent. Si dans 21.04.02 l'accumulation est relativement brute, dans *We are winning don't forget*, les images se succèdent par rapprochements graphiques (angle de la photographie, cadrage, place des "personnages" dans l'image, etc.). De plus, le travail sur la vitesse de défilement des images est plus précis. Il y a différentes cadences permettant de mettre en avant, soit les corpus ("les ouvriers", "les patrons"...), soit le contenu propre des photos (les arrestations, la violence policière, la mort de Gulliani).

Dies Irae propose un voyage frontal aux spectateurs, une avancée dans des paysages, des intérieurs, le long de routes, de rails, de couloirs, de tunnels... jusqu'à l'inéluctable fin, trou noir de l'humanité en un lieu condensé : Auschwitz. Cet endroit n'est pas simplement un lieu de violences, de souffrances, de mort, il est aussi un lieu symbole, reconnaissable par tous, en même temps que le lieu de l'impensable, de l'indicible.

Ce voyage est comme une métaphore de ces vies humaines soudainement fauchées par le désastre. Les victimes sont rarement préparées à la mort qui les attend. Une bombe explosant sur une maison, un coup de machette donné par un voisin, une

douche après un voyage en train qui se relève être une chambre à gaz, ne sont pas des événements prévisibles. Ainsi, dans *dies irae*, le voyage se finit abruptement, sans que rien ne puisse précédemment prédire sa fin. Le spectateur se retrouve, par un double mouvement, dans la position de victime par l'avènement inattendu de la violence finale en même temps qu'il devient dépositaire de la mémoire car il est resté un survivant.

Plastiquement, ce film poursuit le travail commencé dans les précédents. Il fonctionne sur le même principe d'accumulation d'images fixes. Mais ici, le montage se rapproche plus précisément de l'animation traditionnelle. L'utilisation d'un point de fuite fixe lie les photographies en créant une sorte de *travelling avant*, emprisonnant le regard au centre de l'écran.

Nijuman no borei me permettra de poursuivre ces recherches thématiques et formelles en décrivant la reconstruction architecturale de la ville d'Hiroshima à partir du point nodal du A-Bomb Dome, trace urbaine "vivante" de la destruction autour de laquelle la ville, comme lieu de vie, s'est métaphoriquement rebâtie.

INTENTIONS

*Tout cela a-t-il pu exister ?
un instant et reste un monde écorché vif*

Tamiki Hara - Hiroshima Fleur d'Eté (1947)

Ce film va retracer, en deux chapitres, une histoire de Hiroshima, comme lieu de drame et de mémoire.

Le premier chapitre montrera une histoire du A-Bomb Dome et de son inscription dans la ville grâce à l'accumulation de milliers d'images fixes, d'avant et d'après le bombardement. Des séries de photos seront créées et montées chronologiquement. Cette partie commencera par des images d'avant-guerre, lorsque le bâtiment était en activité. Elle continuera avec des images des jours suivant le bombardement nucléaire alors que tout aux alentours est dévasté. Ensuite, la cité se recomposera autour du Dome.

Seule trace subsistante du bombardement, le A-Bomb Dome permet, poétiquement, en restant en l'état, la reconstruction de la cité.

Le second chapitre sera un unique plan fixe présentant des lanternes flottant sur l'eau d'une rivière. Il s'agit de l'un des moments de la cérémonie de commémoration organisée chaque année par les habitants de la ville d'Hiroshima. Lors de cette manifestation, les derniers survivants et les descendants des victimes déposent chacun une lanterne rouge à la surface des canaux de la rivière Ota qui traverse la ville. Par ce geste, chacun accompagne les victimes. Les petites lanternes, symboles du souvenir et du deuil, flottent vers la mer.

Malgré leurs narrations et leurs langages cinématographiques très différents, les deux parties forment un tout : elles interrogent toutes deux les lendemains du drame. La première partie est une traduction personnelle de ma vision de cette tragédie et de son souvenir. Dans la seconde partie, place est laissée à la mémoire collective des habitants d'Hiroshima, et à la façon dont eux-mêmes se souviennent de leur histoire.

ELABORATION TECHNIQUE

Si la seconde partie du film ne pose aucune contrainte particulière, si ce n'est se rendre sur le lieu des commémorations, la première partie va nécessiter beaucoup d'habileté technique.

Plus particulièrement, le film va poursuivre le travail d'une des séquences de Dies Irae. Dans ce dernier, une des séquences est construite par montage très rapide d'images fixes dans lesquelles une voiture (différente sur chaque image) est toujours centrée. L'ordre des images a été déterminé par la taille des voitures. Nous allons dans un premier temps de la plus petite à la plus grande, puis dans l'autre sens. Nous avons alors la sensation que cette voiture s'approche, puis s'éloigne de nous, de manière *naturelle*, alors même que nous utilisons des images fixes très différentes et que le seul élément *fixe* est lui aussi toujours différent.

Nijuman no borei fonctionnera sur une succession d'images fixes possédant toujours un élément commun : le A-Bomb Dome. Ce bâtiment a été photographié depuis des décennies sous tous les angles. Il existe des milliers de photos le représentant inchangé depuis soixante ans ; seul le contexte dans lequel il s'inscrit (météo, urbanisation, circulation fluviale et routière, passants...) évolue.

Malgré les changements de ce contexte, nous pouvons imaginer, si l'on est précis lors du recadrage des photos et de leur montage, pouvoir créer la sensation de mouvements de caméra. Ces mouvements pourront être ressentis comme *naturels* s'ils sont mathématiquement *justes* pour l'élément *fixe*, et ce malgré les variations du contexte.

De plus, si l'on travaille les séquences chronologiquement, nous aurons alors une série de mouvements *naturels* autour du A-Bomb Dome, et nous verrons la ville détruite se reconstruire autour de lui.

Il est finalement possible d'envisager cette première partie comme un unique plan fixe dans lequel le Dome sert de *pivot* autour duquel l'histoire de la ville défile en accéléré.

N'ayant pas accès aujourd'hui aux archives visuelles de la ville d'Hiroshima, je ne peux pas donner ici un découpage plus précis de cette première partie. Les séquences, les mouvements de caméra, seront le résultat des images récoltées.

Je pense cependant que deux *mouvements* sont envisageables :

- un zoom depuis des vues aériennes de la ville détruite jusqu'au bâtiment (il existe de nombreuses séries de photos de la ville avant et après le bombardement prises par les avions de repérages américains).

- un travelling circulaire de 360° autour de la face ouest du bâtiment (le Dome étant en bord de rivière, les photographies sont souvent prises depuis les berges opposées).

CALENDRIER DE PRODUCTION

1. Recherches

printemps 06

Il est difficile en Occident de recueillir toutes les images qui me seraient nécessaires pour ce film. Certaines des institutions sur place ont été créées pour sauvegarder la mémoire du bombardement et possèdent de nombreuses archives.

Pour réaliser ce film, je vais devoir rentrer en contact avec les institutions administratives et culturelles de la ville d'Hiroshima (Peace Memorial Museum, Peace Institute, City University, City Contemporary Museum, Peace Culture Foundation...) pour pouvoir accéder aux archives d'images.

2. Travail à Hiroshima

2 mois, été 2006

Un mois et demi me sera nécessaire sur place pour accéder aux différentes images et pour les scanner en haute résolution.

De plus, je devrais être sur place le 6 août pour pouvoir filmer la cérémonie des lanternes.

3. Travail des images fixes

2 mois, automne 2006

Il faudra ensuite trier toutes les photos par dates (ou du moins par événement reconnaissable - construction de chacun des bâtiments alentours par exemple -). Cette phase permettra de déterminer le nombre d'images pour chaque période de cette histoire, et d'envisager quels mouvements il est possible de réaliser.

Ensuite, il y a le travail de retouche des images sous Photoshop :

- il faut effectuer un recadrage des images résultant des mouvements décidés précédemment. Ainsi si l'on fait un *zoom*, il faut que le Dome soit toujours photographié du même côté, qu'il soit toujours au centre de l'image, mais que sa taille change très progressivement. Si l'on fait un *travelling circulaire*, il faut faire une série avec des vues du Dome prises avec des perspectives se modifiant progressivement (d'un côté du bâtiment à un autre) et recadrées pour que le Dome soit toujours au centre de l'image dans la même proportion.

- il faut *étalonner* les images pour atténuer les différences de lumière, de couleurs...

- il est possible qu'il faille aussi effectuer quelques retouches sur le contenu même des images. En effet, pour *lisser* l'animation, il faut que le contexte autour du bâtiment ne présente pas trop d'éléments différents. Ainsi si l'on utilise une image avec le ciel bleu, une avec un ciel gris, et de nouveau une avec un ciel bleu, visuellement cela donnera la sensation d'un *flash*. Ce flash peut être évité si l'on truque numériquement l'image et que l'on transforme le ciel gris en ciel bleu.

4. Montage, animation

2 mois, automne-hiver 2006

Le montage proprement dit s'effectuera sur Final Cut Pro en Haute Définition.

Le travail précis de montage ne pourra commencer qu'après une série d'essais permettant de choisir la cadence de défilement des images, de décider s'il faut des fondus entre les images, et de vérifier si les choix de mouvements décidés fonctionnent.

Le montage est un travail d'animation : il faut créer des séries d'images dans lesquelles le Dome doit être très exactement cadré pour permettre une fluidité de regards. De plus, il faut souvent revenir sous Photoshop pour corriger les images.

Il est envisagé, en cas de trop importantes lacunes dans le corpus d'images, de passer par la 3D qui permet, par *mapping*, de créer les images manquantes à la fluidité de l'animation.

Je n'ai pas encore conçu le travail du son. La conception de celui-ci découlera naturellement du montage des images.

5. Post-production

2 mois, printemps 2007

Il faut ensuite effectuer une post-production *classique* :

- le montage sous Final Cut doit être repris avec un monteur sur Avid pour finir le montage global (partie 1 et 2) et pour "nettoyer" les défauts vidéos subsistants du montage sur Final Cut.

- la création du générique.

- le montage et le mixage son.

- le kinéscopage, l'étalonnage film.