



Pierre Carniaux et Thierry Fournier

LAST ROOM / DÉPLI

Un film et une œuvre interactive

DOSSIER DE DIFFUSION - 2013



Thierry Fournier - 06 63 66 08 53 - thierry@thierryfournier.net - www.thierryfournier.net

Pierre Carniaux - 06 12 46 22 64 - pierrecarniaux@yahoo.fr - www.pierrecarniaux.com

Last Room / Dépli : un film et une œuvre interactive

À partir du même tournage au Japon, le réalisateur Pierre Carniaux et l'artiste plasticien Thierry Fournier créent le film **Last Room** et l'œuvre interactive pour iPad **Dépli** : un dialogue entre cinéma et arts plastiques qui propose une expérience inédite.

Tourné au Japon par Pierre Carniaux, le film **Last Room** est une fiction et un documentaire. Les occupants de love hotels et d'hôtels capsules se racontent à travers des histoires à la fois intimes et rêveuses, entremêlées de voyages à travers les paysages de l'archipel... Bientôt, ces récits personnels résonnent avec une histoire collective : celle de Gunkanjima, île fantôme à l'abandon au large de Nagasaki, puis avec celle du Japon tout entier.

Créée sur iPad par Thierry Fournier, l'œuvre interactive **Dépli** propose une nouvelle forme d'expérience du cinéma : une navigation à travers le film. Un cinéma « jouable » et sensuel, où le spectateur recrée son propre parcours sensible dans le film en choisissant et en mélangeant les plans, leur sens, leur vitesse... Jouée sur iPad seul, avec une TV, dans une salle de cinéma ou une exposition, **Dépli** offre l'expérience étonnante et inédite de réécrire un film par le toucher.

Trailers

www.thierryfournier.net/depli et www.pierrecarniaux.com

Séances publiques en salle (ou expositions)

- Projection du film *Last Room* + expérimentation par le public de la pièce interactive *Dépli*. Accompagnement et présentation par Pierre Carniaux et/ou Thierry Fournier. Durée : 3h.

Coffret spécial trilingue



Coédité par Shellac et Pandore en 2013, un coffret spécial comprend le DVD du film **Last Room** (accompagné d'une heure de plans supplémentaires), un lien de téléchargement et un numéro de série de l'œuvre **Dépli** sur iPad et un livre de **144 pages couleur** présentant des textes de plusieurs auteurs et critiques (Pierre Carniaux et Thierry Fournier, Philippe Avril, Nicolas Feodoroff, Jean-Pierre Rehm, Anne-Lou Vicente) ainsi que 52 illustrations et documents pleine page. L'ensemble est trilingue français - anglais - japonais. Ce coffret accompagne la diffusion des deux œuvres en salle, et peut être vendu par le lieu d'accueil. Prix de vente : 20 € sur place - 17 € sur le site de Shellac (www.shellac-altern.org)

Prix et distinctions

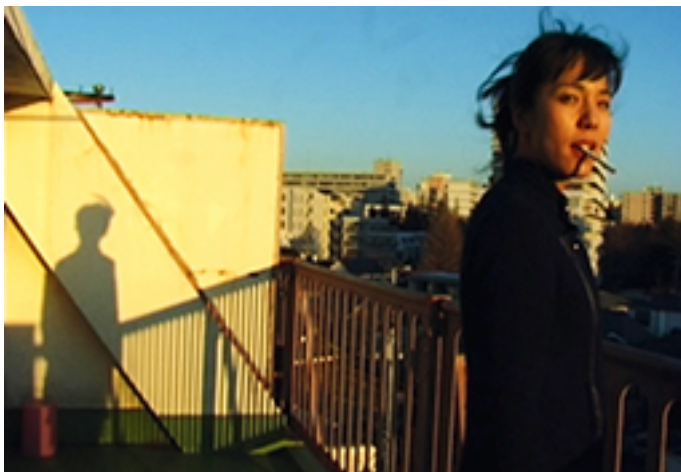
Centre Pompidou, Festival Hors Pistes 2013

Sélection des 10 « App Art Award » 2013 par le ZKM Karlsruhe (Allemagne)

Prix spécial du jury au Festival du nouveau cinéma, Montréal 2013

LAST ROOM

Filmé au Japon, *Last Room* propose un aller-retour entre des récits personnels et une histoire collective : des monologues à la fois intimes et rêveurs dans des chambres d'hôtel, et un parcours à la rencontre de Gunkanjima, île fantôme au large de Nagasaki, ancienne exploitation minière soudainement vidée de ses habitants dans les années 70, puis laissée à l'abandon.



Lieu de consommation et de fantasme (love hotels, hôtels capsules), mais aussi caisse de résonance et lieu de sédimentation des mémoires et des identités, la chambre d'hôtel accueille la solitude, les réflexions et les souvenirs de ses occupants. Le voyage à Gunkanjima réveille quant à lui les traces d'une histoire humaine et de l'histoire japonaise en général, abordée notamment à travers les relations avec la Corée et les questions d'immigration, sujets hautement sensibles dans l'Archipel.

La compréhension de l'intense processus d'exploitation mené à Gunkanjima par les autorités japonaises et la métaphore que constitue ce lieu fantôme et désert, renvoient violemment à l'image d'une société de marché portée à son paroxysme, plus encore que ne le ferait une vision contemporaine : elle dresse l'image d'un futur toujours possible, l'anticipation d'un monde épuisé.

Cette mise en rapport entre intime et collectif ouvre un regard critique sur une situation sociale. Les histoires d'enfance, d'amour ou de petits boulots que racontent les personnages sont aussi les nôtres et résonnent avec la situation d'une société livrée à l'économie libérale sous sa forme la plus exacerbée.

Il y est question du Japon et de ses zones d'ombre, comme si cette île était peuplée de fantômes, comme si ce continent miniature était rêvé à haute voix par des habitants désillusionnés, qui préfèrent se réfugier dans la nuit. (Jean-Pierre Rehm, FIDMarseille)

Au début, on ne sait pas ce qu'on voit. C'est à chaque fois comme la naissance du monde, ou de la vision. (Eric Loret, Libération)

Pierre Carniaux nous plonge de bout en bout dans une expérience sensorielle qui n'a rien d'anodin, ni de gratuit, ni en définitive d'expérimentale au sens stéréotypé du terme. Si l'on reprend la distinction pasolinienne entre un « cinéma de prose » et un « cinéma de poésie », Last Room relève d'évidence du second en ce qu'il déploie cette « poésie narrative » qu'aimait l'auteur de Théorème où s'entrelacent échos et correspondances, leitmotifs et contrepoints, dispositifs et figurations. (Philippe Avril, Last Room / Dépli)



DÉPLI, un cinéma jouable

Nous avons d'emblée fait le choix de créer en parallèle une forme linéaire (le film) et une forme « jouable » (la pièce interactive) et de faire ainsi résonner en écho ces deux expériences d'une même matrice. *Last Room* et *Dépli* peuvent être visionnés et expérimentés individuellement, en exposition ou en salle de cinéma. En salle, notre souhait est de les présenter le plus souvent possible l'un après l'autre, en proposant des moments particuliers d'expérimentation avec le public.



La spécificité de *Dépli* est d'offrir une navigation continue, par le geste, à travers la temporalité et les plans d'un film. L'espace-temps cinématographique est traité comme un continuum, dans lequel le spectateur entre « par le milieu » et navigue par l'intermédiaire d'une interface tactile qui l'implique physiquement. Cette navigation s'éprouve comme le parcours d'un corps et d'un regard : déplacements dans la

temporalité, glissements ou mélanges d'un plan à l'autre, ralentis...

De ce fait, la dimension du toucher est capitale dans le projet : elle signe l'implication du corps, de sa vitesse et de ses rythmes dans une écriture de l'espace et du temps.

Dans une salle de cinéma, *Dépli* prend une double dimension, à la fois individuelle (pour la relation « instrumentale » du spectateur avec le film, par l'intermédiaire de son interface) et collective. Entre les spectateurs qui éprouvent l'installation, ceux qui assistent au résultat, ceux qui échangent autour de cette expérience ou bien encore oscillent entre ces deux postures, la position de chacun devient flottante. Elle opère elle-même en quelque sorte un parcours continu, du regard vers l'action et vice-versa : voir, faire et *voir faire*.

À une plus large échelle, cette démarche recoupe un questionnement croissant au sein du monde cinématographique, dans un contexte de modification profonde des pratiques spectatoriales induites par internet et les plateformes mobiles : réécritures, montage, mashup... Cependant, on peut remarquer que cette mutation s'est toujours produite jusqu'à présent dans une seule direction : du cinéma vers le monde extérieur, en dehors des salles. A contrario, la pratique du spectateur au cinéma demeure pour sa part extrêmement normalisée et codifiée, si on la compare au spectacle vivant ou aux expositions en art, où s'inventent depuis longtemps de très nombreuses propositions participatives ou relationnelles. Très peu de réalisateurs ou artistes ont proposé de nouvelles formes de *pratique* de l'image cinématographique en salle.

Le projet n'est pas positiviste ; nous ne considérons pas une situation interactive comme un *progrès* vis-à-vis de la pratique habituelle du cinéma, mais comme une expérience critique, susceptible d'en élargir et d'en interroger les enjeux. De séances ponctuelles de cinéma aux lieux d'exposition en art en passant par des pratiques individuelles, *Dépli* propose ainsi autant de formes d'une même expérience, autour d'un objet commun : un film unique, traversé par le geste d'un spectateur.

Présenté comme un dispositif de « cinéma jouable », Dépli s'adresse au spectateur / visiteur en même temps qu'il en requiert la participation. Invité à réaliser son propre parcours à l'intérieur du film ou, plus exactement, dans ses entre-deux (plans), le spectateur combine observation et action – sans pour autant que cette observation ne rime avec passivité –, émission et réception, dans une logique alternative oscillant entre voir faire et faire voir.

Si, pour reprendre la célèbre formule de Marcel Duchamp, « ce sont les regardeurs qui font les tableaux », ici, les spectateurs, s'ils ne refont pas l'histoire, sont conviés à faire leur cinéma, devenant pleinement acteurs dans ce contexte de prolongement d'une œuvre de cinéma impliquant moins sa réécriture que sa réinvention à travers le prisme d'une personne, un esprit, une voix en soi.

(Anne-Lou Vicente, extrait de « Le Tissu des images », Last Room / Dépli, 2013)



Fiche technique des présentations publiques & expositions

Contact : Thierry Fournier – thierry@thierryfournier.net – 06 63 66 08 53

Cette fiche technique est contractuelle. Elle décrit les présentations conjointes du film *Last Room* et de la pièce interactive *Dépli*, cette dernière impliquant des contraintes en termes d'espace.

Moyens techniques :

- iPad avec programme de l'œuvre Dépli
 - la vidéo et le son sortent de l'iPad en VGA + minijack ou HDMI
 - pied de micro noir standard, câbles VGA + minijack ou HDMI fournis par la salle
 - 1 à 2 micros HF à main si salle de plus de 50 personnes, fournis par la salle
 - support pour pied de micro, adaptateurs VGA ou HDMI fournis par l'artiste
-
- le dispositif doit être placé à l'avant-scène, devant les fauteuils ou au pied d'une circulation. Il doit permettre de manipuler l'interface tout en disposant d'un recul au moins égal à la largeur de l'écran.
 - l'œuvre étant interactive, les spectateurs doivent pouvoir se déplacer auprès de l'interface sans difficulté, un service lumineux très réduit sur les marches d'escalier ou dans la salle est donc à prévoir.
 - pour une exposition, le lieu d'accueil devra assurer l'iPad + support et câbles fournis par l'artiste (vol, bris, dégradations) pendant toute la durée de l'exposition. Valeur = 1000 euros TTC.

Durée de la présentation = 3h. Déroulement :

1. Mise en place 1 à 2 heures minimum avant entrée public : installation de l'iPad et de ses connections, tests de Dépli, tests de projection du DVD, passage de l'un à l'autre. Test lumière.
2. Entrée public. Présentation Last Room / Dépli : introduction du projet et du film = 15'
3. Set de *Dépli* par les artistes = 30'
4. Projection du film *Last Room*, DVD PAL stéréo = 1h17
5. Invitation au public à expérimenter *Dépli*, discussion = 30' environ

Pierre Carniaux

www.pierrecarniaux.com

Né en 1979 à Paris, Pierre Carniaux est réalisateur, photographe et acteur. Il a commencé à travailler comme comédien à l'âge de 17 ans et a joué pendant près de dix ans sous la direction de Stanislas Nordey, Oriza Hirata, Frédéric Fisbach, Robert Cantarella et en langue japonaise avec Motoi Miura. Il a également dansé pour Bernardo Montet. Son travail photographique sur le Japon, *Isolements*, a été présenté notamment au Komaba Agora Theater de Tokyo et à l'Espace Japon à Paris en 2002 et 2006.

En tant que réalisateur, son premier court-métrage *Les Orages* a été sélectionné en Compétition Labo au Festival International du Court-métrage de Clermont-Ferrand 2005. Lauréat de la Bourse Louis Lumière (Villa Médicis Hors les Murs pour le documentaire de création), son premier long-métrage *Last Room* a été présenté en première mondiale au FIDMarseille 2011 et édité en 2013 par Shellac et Pandore avec la pièce interactive *Dépli* de Thierry Fournier.

Lauréat du prix Walter Benjamin 2011 aux Rencontres Cinématographiques de Cerbère Portbou, Pierre Carniaux développe actuellement un projet de long-métrage inspiré d'Arthur Schnitzler en régions Languedoc-Roussillon et Île-de-France. Il écrit également un scénario de long-métrage d'anticipation, se déroulant dans trois capitales et sur trois continents et qui sera produit par Philippe Avril pour la société Unlimited. Depuis 2011, il est chargé de la programmation Cinéma de la Scène Nationale Evreux Louviers et du festival Ciné Scènes.

Thierry Fournier

www.thierryfournier.net

Artiste plasticien et commissaire d'exposition, Thierry Fournier a développé une pratique artistique qui englobe à la fois l'installation, les médias numériques, la vidéo, le son et la performance. À travers cette pratique, il explore notamment la manière dont le corps et la perception qualifient et déterminent la relation que les individus entretiennent avec leur environnement, dans un sens aussi bien poétique que social ou politique. Procédant par déplacements, cadrages et décalages, il met en présence des espace-temps habituellement dissociés pour créer des situations critiques : relations entre fiction et réel, vivant et non-vivant, intime et collectif, intérieurs et extérieurs.

Il a débuté comme compositeur, musicien et architecte (diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Lyon), et a donné une forme autonome à son travail artistique à partir de 2000. Il expose dans de nombreux musées et festivals en France et à l'étranger : Centre Pompidou, Festival d'Automne à Paris, Contexts (Paris), Ménagerie de Verre (Paris), Musée des beaux-arts de Nancy, FRAC Haute Normandie (Rouen), Chartreuse de Villeneuve lez Avignon, Festival International Next (Valenciennes), Lux Scène nationale de Valence, Nibelungen Museum (Allemagne), etc.

En relation étroite avec son travail de plasticien, il poursuit une démarche de commissariat artistique. Il est curateur des projets *Ce qui manque*, *Fenêtre augmentée*, *Cohabitation*, *Conférences du dehors*, *Open 2007*, *Ce qui nous regarde* et *L'Ombre d'un doute* et la revue Pandore.