

ETC



Entrevue avec Benjamin Nuel

Timothée Chaillou

Number 99, June–October 2013

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/69807ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Chaillou, T. (2013). Entrevue avec Benjamin Nuel. *ETC*, (99), 54–59.



Benjamin Nuel, *Hôtel monde*.

Entrevue avec Benjamin Nuel

« **P**our introduire cette conversation sur mon travail, j'aimerais vous raconter une petite histoire. Dans un quartier tranquille d'une ville moyenne, dans une rue de ce quartier, il y avait une maison où j'ai vécu jusqu'à l'adolescence. J'avais le sentiment que ma chambre était habitée par une présence, un visiteur que j'ai cru deviner quelques fois (pour l'anecdote, j'ai appris plus tard que l'enfant des précédents locataires était mort dans cette chambre, mais ça n'a rien à voir avec ce que je voulais dire). Deux ou trois ans après notre départ, la maison a été rasée. Pendant des années, j'ai beaucoup rêvé de cette maison et parfois j'en rêve encore. Physiquement, il n'en reste plus rien. Je m'y suis rendu plusieurs fois, il n'y a qu'un parking à la place. Aujourd'hui, j'en ai tellement rêvé, que mes rêves parasitent mes souvenirs. C'est comme, en surimpression, deux images presque pareilles d'un même lieu. »

Timothée Chaillou : Vous êtes-vous toujours intéressé aux jeux vidéo et aux mondes virtuels ?

Benjamin Nuel : Oui, je suis de cette génération née avec les images de synthèse et j'ai toujours eu un rapport de fascination avec elles. Le déplacement dans un environnement en 3D en temps réel fut une vraie révolution. Lorsque je me suis emparé de cet outil pour mon travail, cela a été l'occasion de créer un rapport physique avec l'œuvre et un rapport différent au temps. C'était une respiration par rapport à ce que je faisais, jusque-là, dans mes films narratifs et linéaires. Pourtant, aller plus loin dans l'interactivité ne m'intéresse pas spécialement.

T. C. : Qu'entendez-vous par « aller plus loin » ?

B. N. : Je ne laisse pas l'œuvre ouverte, le joueur ne peut pas agir sur le scénario ou en modifier la fin. Il me semble qu'une œuvre est une vision. Si la personne qui reçoit cette vision a trop d'influence sur elle, elle disparaît. Le cinéma est parfait pour cela, me direz-vous, c'est pour cela que je conçois mes jeux vidéo plus comme des objets cinématographiques qui laissent une place à la déambulation et où le passage du temps est différent.

T. C. : Comment travaillez-vous les dialogues de vos films et de vos jeux vidéo ?

B. N. : Les situations y sont généralement assez décalées pour ne pas en rajouter avec des sous-entendus, de l'ironie, etc. Mes dialogues sont donc assez simples et sincères. J'aime beaucoup écrire des dialogues. Ils fonctionnent plutôt bien quand il s'agit d'animation mais dans de la prise de vue réelle, j'en élimine la moitié au montage. Dans la bouche de comédiens en chair et en os,

cela ne sonne pas pareil. Il y a tellement de choses qui passent par le corps.

T. C. : Antoine Catala me disait ceci : « J'aborde mon travail, avec une analyse psychédélique du quotidien, comme si je prenais un acide au petit déjeuner pour regarder mon environnement quotidien au travers d'un verre déformant, qui au final agit comme un sérum de vérité. » Pensez-vous que, comme dans certains rapports sensitifs altérés, les mondes virtuels nous permettent de voir notre monde avec plus d'acuité ?

B. N. : L'intérêt d'une œuvre artistique repose sur ce qu'elle raconte de notre monde. Les mondes virtuels et les jeux vidéo ont un avantage sur d'autres médiums ; ils proposent un univers entier et cohérent avec ses fondements. On peut y reproduire notre monde, ou proposer quelque chose de totalement différent. Moi, je suis dans la première catégorie, mais en faisant un pas de côté, j'y introduis quelque chose, souvent pris pour une anomalie ou une incohérence, qui donne une autre perspective à l'ensemble. Donc, oui, les mondes virtuels – ou disons plutôt, construire un monde avec les outils du jeu vidéo – est un moyen très puissant de produire une œuvre, et une œuvre est une lecture de notre monde.

T. C. : Par l'introduction de ces anomalies et incohérences, comme « supports critiques », au cœur de l'esthétique des univers simulés où le hasard, l'absurdité ou la déviance sont rarement exprimés, voulez-vous déréaliser la réalité virtuelle ?

B. N. : Je ne m'intéresse pas spécialement à la réalité virtuelle. Je veux construire des mondes, peu importe leur matériau d'origine. La première étape est de croire en ce monde, de lui donner une réalité. L'introduction d'anomalies est un moyen de glisser vers « autre chose » de plus intéressant, qui s'apparente à une quête de vérité. Ce glissement passe par une forme de rupture, comme un faux raccord ou un regard caméra assumé au cinéma. Il bouscule le spectateur sans le faire sortir de l'œuvre.

Le risque est de tomber dans la mise en abîme pure où tout deviendrait un peu artificiel. Il y a donc un travail d'équilibriste à faire pour rester sur le fil du rasoir. Dans mon film de fiction *Pattern Island* (2009), mené par deux personnages, un monstre s'invite dans le récit. C'est un monstre parce qu'il est vraiment mal foutu : couleurs criardes, tête faite d'un amas d'objets 3D hétéroclites. Un monstre de mauvais goût dans un environnement plutôt léché. Rien ne justifie sa présence à ce moment du récit, mais il revient à la fin, cent fois plus gros, et tel Godzilla, il écrase tout sur son passage.





Cela revient à ce que je disais sur la recherche de la vérité et sur la création d'un monde virtuel. C'est intéressant de partir d'un domaine aussi codifié que le jeu vidéo pour le faire dérailler, et c'est ce geste qui est vecteur de vérité.

T. C. : *Même si le faux est l'une des mutations du vrai, êtes-vous plus attiré par le faux que par le vrai ?*

B. N. : Non, je suis à la recherche de la vérité. Pourtant, je pars souvent de situations assez surréalistes ou d'un matériau esthétiquement pauvre, comme dans *Hôtel* (2012). Ensuite, tout le travail consiste à faire émerger une vérité.

T. C. : *Pensez-vous que les personnages de vos films sont pris dans des « péripéties identitaires » ?*

B. N. : Oui, c'est possible, et c'est à force d'entendre cela sur mon travail que je dois l'admettre. Entre nous, cela vient souvent du potentiel comique d'une situation où, par exemple, un terroriste de jeu vidéo ou un avatar de *Second Life* se pose des questions existentielles. En ce moment, j'écris un scénario sur un trentenaire qui a raté sa vie et qui se voit offrir l'occasion de rejouer quelque chose de son adolescence, ce qui est bien une péripétie identitaire.

T. C. : *Pensez-vous que votre travail reflète une forme de mélancolie ?*

B. N. : C'est vrai.

T. C. : *Est-ce intentionnel ?*

B. N. : Parce qu'on va tous mourir.

T. C. : *La difficulté de se construire comme sujet est-elle une question présente dans votre production ?*

B. N. : Si ce que vous évoquez est en effet présent dans ma production, c'est involontaire et cela s'explique par ma manière de travailler et de situer mes personnages. En général, je pose d'abord un contexte, un monde ou un dispositif, et les personnages s'y développent comme ils peuvent, de manière organique. Ainsi, cette difficulté de se construire comme sujet devient très concrète pour mes personnages !

T. C. : *Dans l'ensemble des dix vidéos (d'une durée de 5 à 10 minutes chacune) du monde virtuel d'Hôtel, diffusé sur le site internet de la chaîne de télévision Arte, vous avez créé un hôtel et son parc, gardé par une poule, où se côtoient des terroristes et des policiers qui jouent et bavardent ensemble. Ce monde va peu à peu s'effriter. Pouvez-vous nous parler de son processus de production ?*

B. N. : J'ai commencé par créer ce monde (*L'Hôtel*, 2008), cette situation que vous décrivez, où planait un mystère qui dirigeait l'exploration du joueur. Quelle est l'histoire ? Quel est mon rôle ? Pourtant, il n'y avait pas d'histoire, mais des indices laissaient penser le contraire, et le joueur était simplement spectateur, même si les personnages prenaient acte de sa présence plutôt dérangement. C'est dans le déplacement physique du joueur que tout se jouait. Plus le joueur s'éloignait de son point de départ, plus il découvrait des éléments du monde perturbants, « buggés ». Alors qu'il avait commencé sa visite dans un monde virtuel plutôt joli et réaliste, il était ensuite confronté à des zones en chantier, des morceaux de murs sans texture, des phénomènes laissant penser que ce monde vacillait sérieusement, jusqu'à ce qu'il découvre la possibilité de dépasser les limites mêmes du monde, de s'en extraire et d'y revenir sans problème. Ce n'était pas la mise en abîme qui m'intéressait, mais le fait que le monde continue à exister, alors qu'on en avait découvert la nature artificielle, comme une zone hors du temps, comme la zone de *Stalker*, de Tarkovski. J'avais ce monde et ces personnages à disposition et deux frustrations : celle de m'être empêché de développer cette situation et, par la nature de l'objet, d'avoir mis de côté plein de choses qui me plaisent dans le cinéma, comme le découpage et le montage. J'ai donc fait seul un premier épisode d'une série qui raconterait la fin de ce monde, qui était déjà sur le point de craquer dans l'œuvre première.

Il s'est passé un long moment avant de trouver un producteur et les financements nécessaires aux neuf épisodes suivants. Arte web l'a ensuite coproduit et m'a demandé de réfléchir aux spécificités de diffusion sur le web. Je ne voulais pas rendre le projet interactif, ou participatif, mais par contre, l'idée de remettre le monde virtuel au centre de l'œuvre m'intéressait, puisque la technologie de la 3D en temps réel est disponible directement sur les navigateurs. Nous nous sommes donc mis d'accord sur l'idée de faire de la diffusion de la série un moment spécial, comme un événement. On pourrait suivre

l'évolution du monde de l'intérieur, le monde changeant entre la diffusion des épisodes chaque semaine.

Tout de même, comme la fin presque sans espoir de la série ne me satisfaisait pas complètement, j'ai demandé à un ami *game designer*, Brice Roy, d'adapter un concept de jeu pour prolonger l'expérience d'*Hôtel* sur Internet après la diffusion de la série. Ce qui a suivi sa diffusion et ce qui est en ligne maintenant sur *hotel.arte.tv*, c'est l'accès aux vestiges du monde qui se dispersent dans le « void », ce néant informatique noir. Les vestiges sont réunis sur des petits îlots, comme celui qui apparaît à la fin de la série, devenant des véhicules permettant aux héros de se sauver. Il y a dix îlots en tout. Chaque îlot porte quelques restes 3D du monde et un écran qui diffuse un épisode de la série. Un objet caché donne un lien vers le monde tel qu'il était au moment de l'épisode en question. La première action possible pour l'internaute est donc de consulter les archives d'*Hôtel* à partir de ces vestiges.

T. C. : *Vous avez dit que votre « souhait est que cette expérience n'ait pas de limite dans le temps et qu'elle devienne un lieu d'archéologie du numérique. » Qu'entendez-vous par « archéologie du numérique » ?*

B. N. : Brice Roy a su intégrer l'aspect participatif de manière intelligente. Il en a fait un apport artistique cohérent lié aux enjeux de ce projet. Au-delà d'un simple lieu de consultation, l'internaute, qui devient joueur, peut dupliquer les éléments graphiques, vestiges du monde d'*Hôtel*, par un simple copier/coller. Il peut aussi y déposer ses propres archives (sons, vidéos, images, textes), qui vont être échantillonnées et intégrées à un objet 3D correspondant (écran, radio, etc.). L'espace entier est alors soumis à un très lent mouvement d'expansion. Ainsi, les archives d'*Hôtel* et les contributions des joueurs vont s'éloigner du centre. Si l'expérience dure, que les gens y participent, et qu'on se connecte dans 100 ans, on trouvera des échantillons numériques de plus en plus anciens en se déplaçant vers les confins du monde. La qualité des échantillons ne m'intéresse pas, je retiens seulement qu'ils parlent d'une époque.

T. C. : *En quoi était-il important que les personnages d'Hôtel soient oisifs, qu'ils s'ennuient ? Était-ce une façon de les humaniser ?*

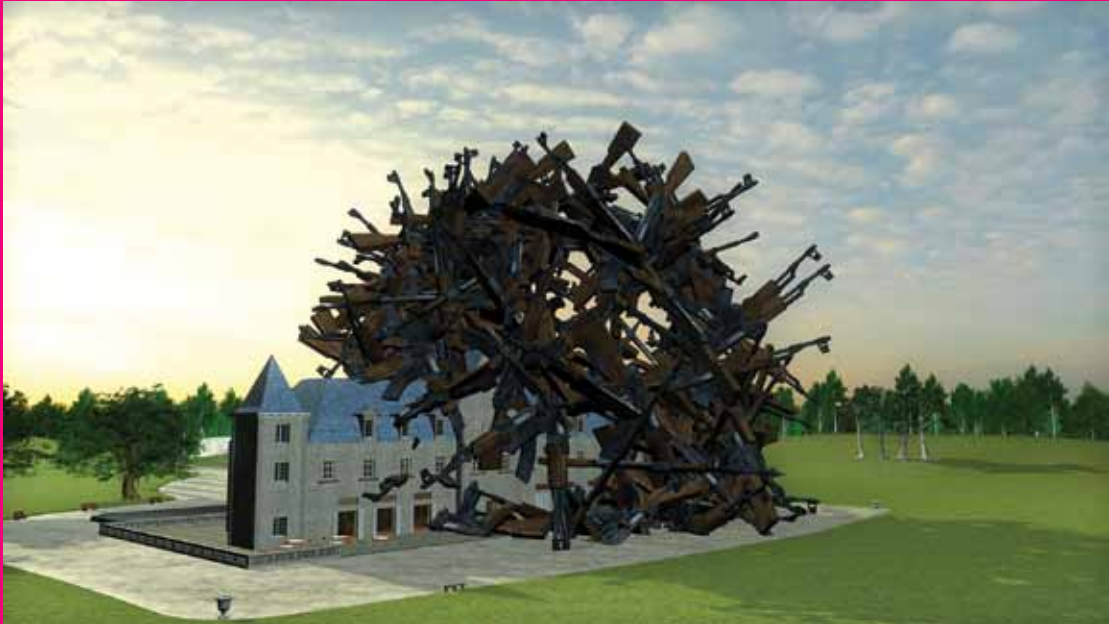
B. N. : Il y a plusieurs raisons. D'abord c'est assez drôle, et ensuite, il fallait retirer toute action de cette situation. Retirer la fonction première de ces personnages les rendait indéterminés et donc plus riches : comiques, patauds, presque émouvants et un peu inquiétants. Ceci les humanise en effet, et c'est ce qui a guidé l'écriture de la série. Comment, chez ces clones débiles, un embryon de conscience va-t-il émerger ? J'ai demandé de l'aide à mon scénariste, Martin Drouot, en lui disant : « à partir de cette situation de départ absurde, faisons quelque chose de très classique. »

T. C. : *Pour votre prochain jeu vidéo, The Reversal, où il règne un très haut degré d'ordre, l'utilisateur, si ses déplacements sont excessifs ou brutaux, va littéralement faire tanguer l'univers de ce jeu, le faire pencher dangereusement, au point où les personnages tomberont et se retrouveront éjectés dans les airs.*

B. N. : Il s'agit de partir d'un monde banal et assez réaliste, une zone indéfinie entre ville et campagne, où pousse un lotissement pavillonnaire. Ce jeu descend d'un genre de jeu vidéo, le « *god-game* », qui propose une simulation : la gestion et le développement d'une communauté. Importante dans les jeux de référence comme *Populous* et *Civilization*, ou modeste, à l'échelle familiale, chez *Les Sims*. Dans *The Reversal*, un s'agit d'un « demi-godgame ». Le joueur incarne un demi-dieu contemporain en étant présenté comme tel en exergue du jeu : « Vous êtes Hercule, le demi-dieu ». Son seul pouvoir est d'être extrêmement fort. Son point de vue est placé à l'échelle de l'homme, d'où le mode FPS (vue subjective), contrairement aux vues surplombantes des jeux précédemment cités.

Le joueur a un mode relationnel avec un environnement peu subtil. En même temps, sans lui, le monde est dans un état complètement figé. Le joueur peut y introduire du mouvement au risque de provoquer un chaos qui fait que le monde se retourne et projette le joueur, ainsi que tous les éléments qu'il a manipulés, vers une autre version de ce monde. Le monde est en fait reproduit sur les six faces internes d'un cube qui tourne ; on peut explorer successivement chacune de ces faces.

Entrevue réalisée par Timothée Chaillou



Benjamin Nuel, *Hôtel série*.