

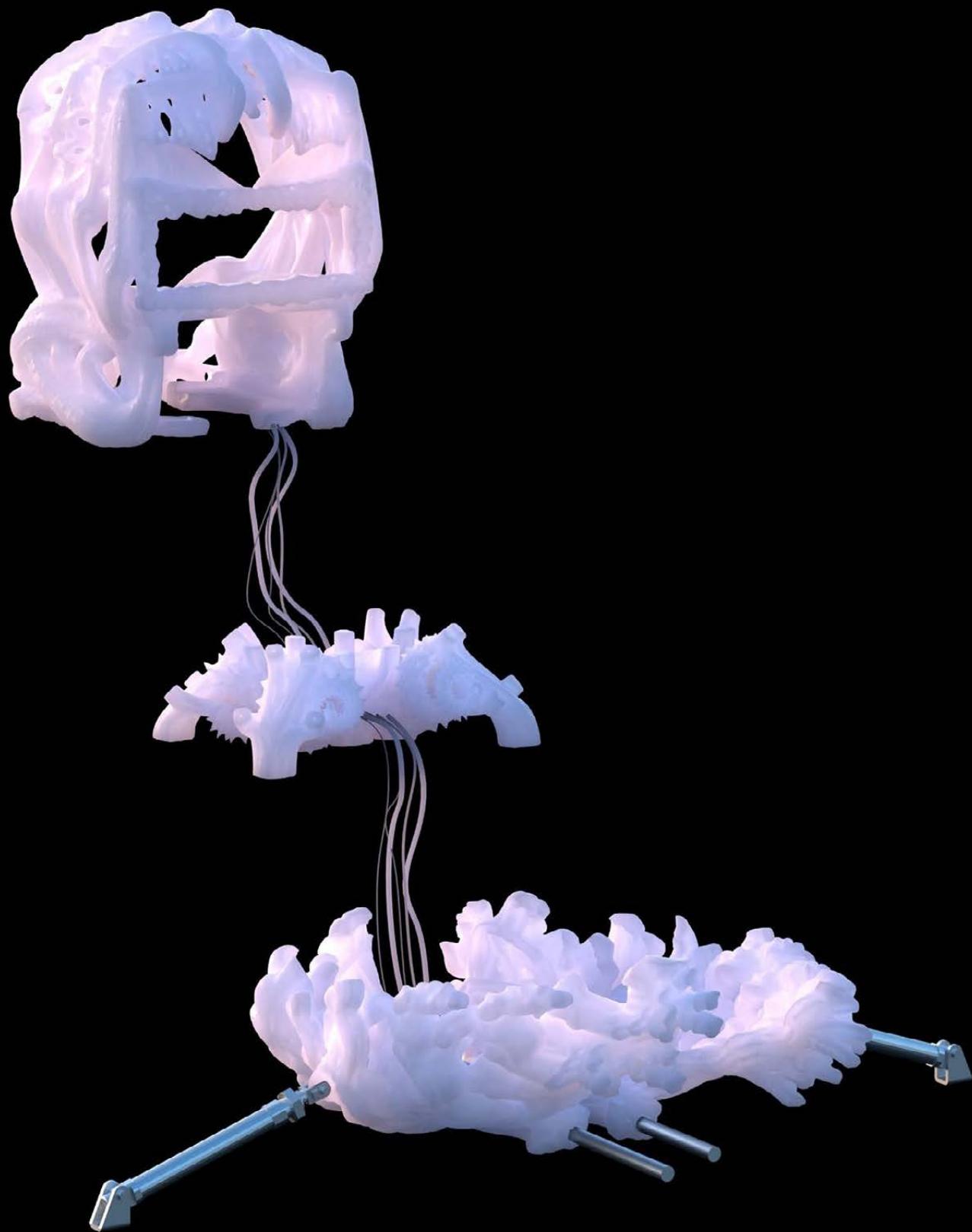
FIGURE

Numéro 13

**CONVERSATION AVEC
JONATHAN PÊPE**

Février 2019

FIGURE



HARUSPIES

Travail de préparation, document numérique, modélisation 3D, blender, 2018.

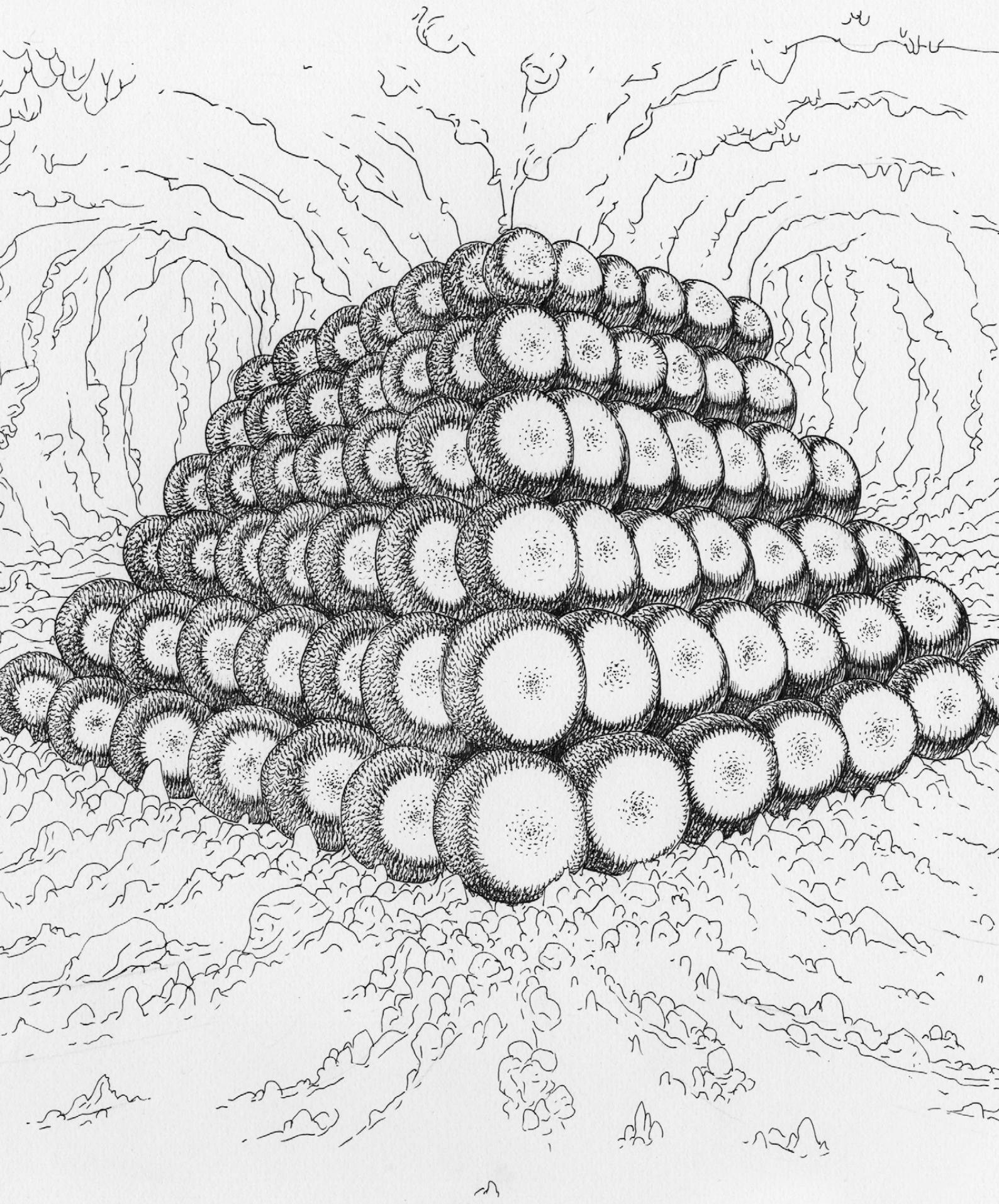
**CONVERSATION AVEC
JONATHAN PÊPE**

Indira Béraud

En guise d'introduction, peux-tu nous raconter comment tu as rencontré l'art ?

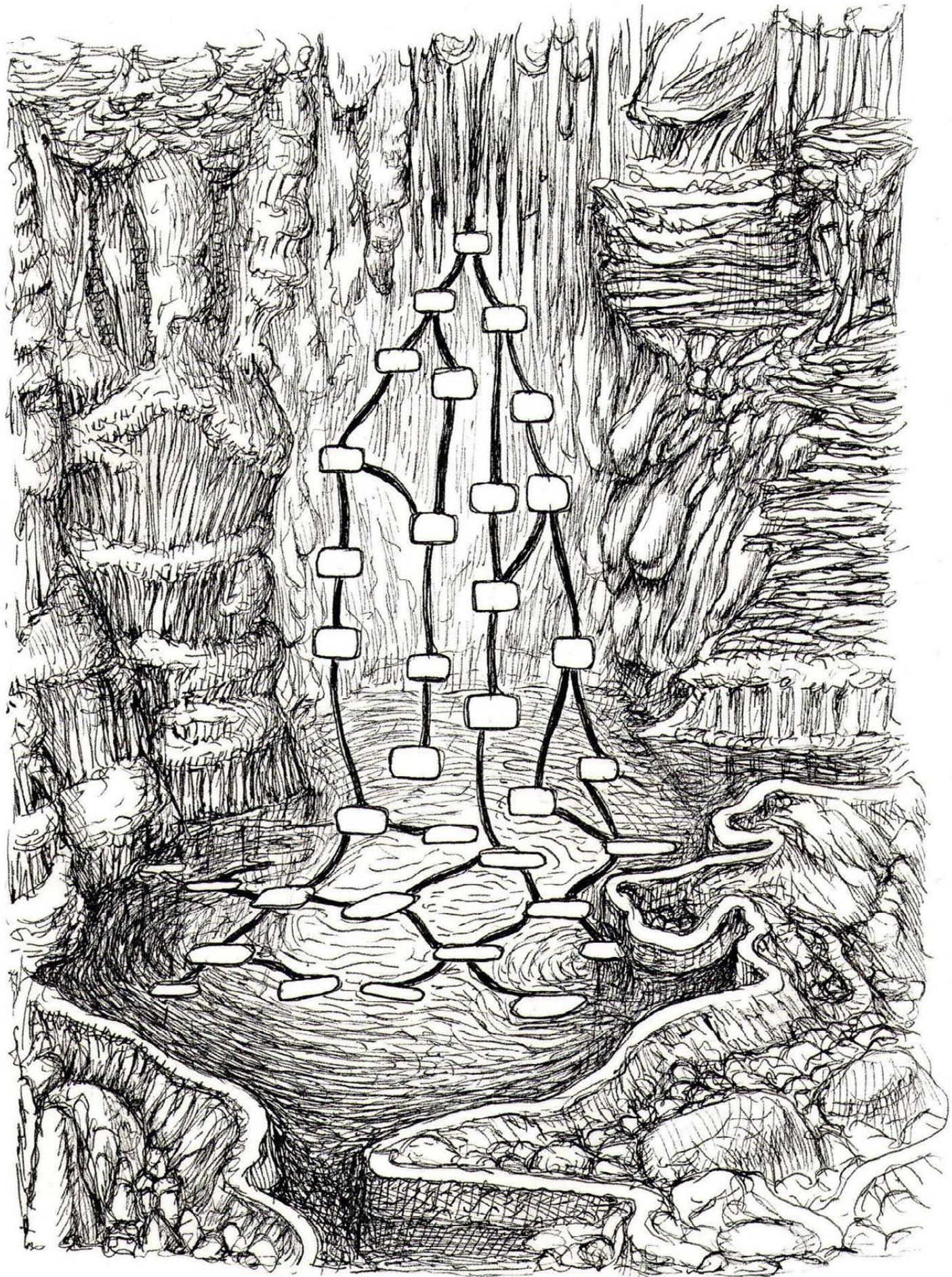
Jonathan Pépe

Cela a commencé peut-être au moment où j'ai choisi avec quelle main j'allais écrire. Je me souviens très bien de ce moment. Ou c'est peut-être parce qu'il y avait un bouquin de Salvador Dali qui traînait dans la maison. C'est aussi le fruit du hasard et grâce à des rencontres. Et puis, j'ai un problème avec mon image, alors faire une proposition plastique me permet de décharger mon image sur l'objet. Mais il faut dire que c'est la seule chose qui peut-être me permettait d'être valorisé : le dessin. J'ai toujours dessiné. Je n'ai jamais été très doué pour reproduire la réalité, mais j'arrivais assez facilement à faire passer mes idées à travers ce médium, parfois pour rigoler. À l'école, je n'étais pas très fort. J'aimais écouter les cours, mais j'avais ma pratique de peinture à côté, et ce que je faisais là était quand même plus absorbant pour moi, car j'avais l'impression de pouvoir explorer librement, que l'on ne m'imposait pas une méthode. L'école m'intéressait comme un à côté. Et finalement, l'art c'est la seule voie que j'ai trouvée qui me permettait de faire des études supérieures et d'obtenir un diplôme. J'ai passé un concours pour intégrer l'école municipale des Beaux-Arts de Rueil-Malmaison, mais elle a fermé, car le maire à changé.



EXO-SQUELETTE NARRATIF 7

Encre de chine sur papier, 29,7 × 42 cm, 2010.



CROQUIS PRÉPARATOIRE POUR STALAGMÈMES

Encre sur papier, 26 × 18 cm, 2017.

J'ai alors décidé de faire les Beaux-Arts de Bourges. C'est à ce moment que j'ai voulu devenir réalisateur de films. D'ailleurs, depuis tout jeune, avant de m'endormir, j'ai un petit rituel qui est de me plonger dans un moment d'auto hypnose à partir d'un jeu de marionnettes avec les mains qui m'amène à imaginer des scénarios de films. Je construis des films entiers, reviens sur certaines scènes les jours suivants, les transforme. Et c'est une des raisons pour laquelle j'ai eu envie de rentrer au Fresnoy, parce qu'on retrouve cette double approche autour du cinéma et des arts plastiques.

Indira Béraud

Peux-tu me parler de ton rapport à la narration, très présent dans ton travail ?

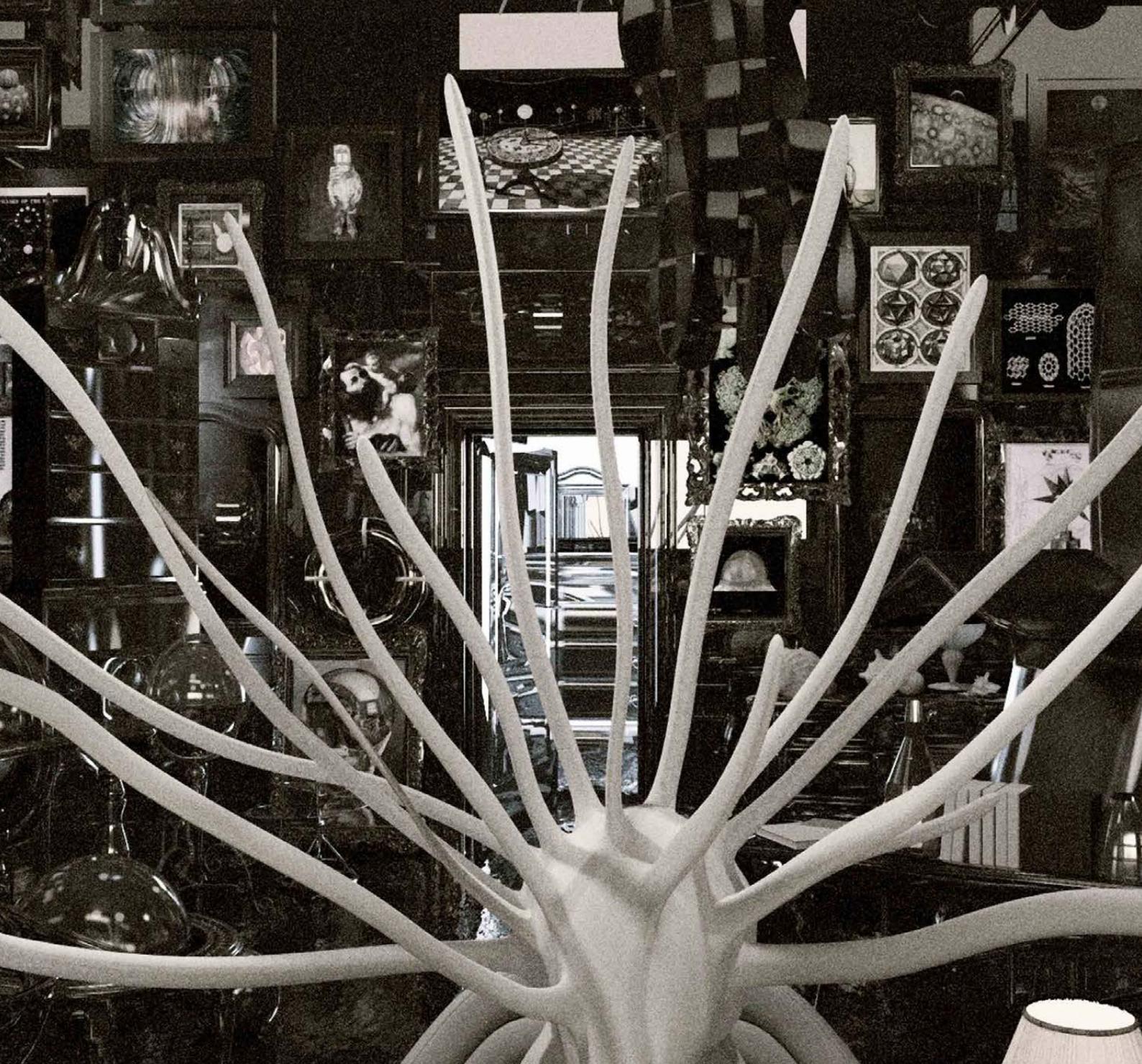
Jonathan Pépe

L'approche que je vais définir fonctionne pour concevoir des films, mais aussi pour des installations ou d'autres types d'œuvres. Je commence, comme de nombreux artistes, à me constituer un environnement mental, un corpus de documents : des images de toutes sortes, des textes, des vidéos, des sons qui me permettent de définir une couleur locale, un peu à la manière de l'*Atlas Mnemosyne* d'Aby Warburg ou encore du musée imaginaire d'André Malraux. Cette constellation fonctionne alors comme une machine à produire des analogies. Une fois cet environnement

défini, j'y introduis des protagonistes. Dans le cas d'une installation, les protagonistes sont les spectateurs. Par la suite, j'utilise une méthode qui m'est venue naturellement lorsque j'étais enfant qui consiste à me mettre dans un état entre l'éveil et le sommeil, une sorte d'état d'auto hypnose mentionné précédemment. Parfois, cela se déclenche sans que je le veuille, dans le train ou au cinéma par exemple. C'est à ce moment que le récit prend vie en moi, que les scènes se produisent à la fois grâce et malgré moi. J'ai appris plus tard, lors de mes études aux Beaux-Arts, que de nombreux surréalistes utilisaient cette technique pour peindre ou dessiner. Je pense notamment à *La cérémonie de la Petite Cuillère* de Salvador Dali. Lorsque je suis dans cet état, le son et les images arrivent simultanément. Je mémorise ce qui se produit à ce moment et je tente de le retranscrire au plus proche de ce qui m'est apparu. Au moment de réaliser un film ou une installation, il y a toujours cet aller-retour entre les limites de l'outil et la permissivité de l'imaginaire. C'est une sorte de négociation avec le réel, et souvent de nouvelles idées me viennent aussi grâce à ce que l'outil permet. C'est la méthodologie que j'ai utilisée notamment pour réaliser mon premier court métrage en image de synthèse : *Corps Creux*.

Indira Béraud

Est-ce qu'il t'arrive de te retrouver freiné dans ta créativité à cause d'aspects techniques ?



CORPS CREUX

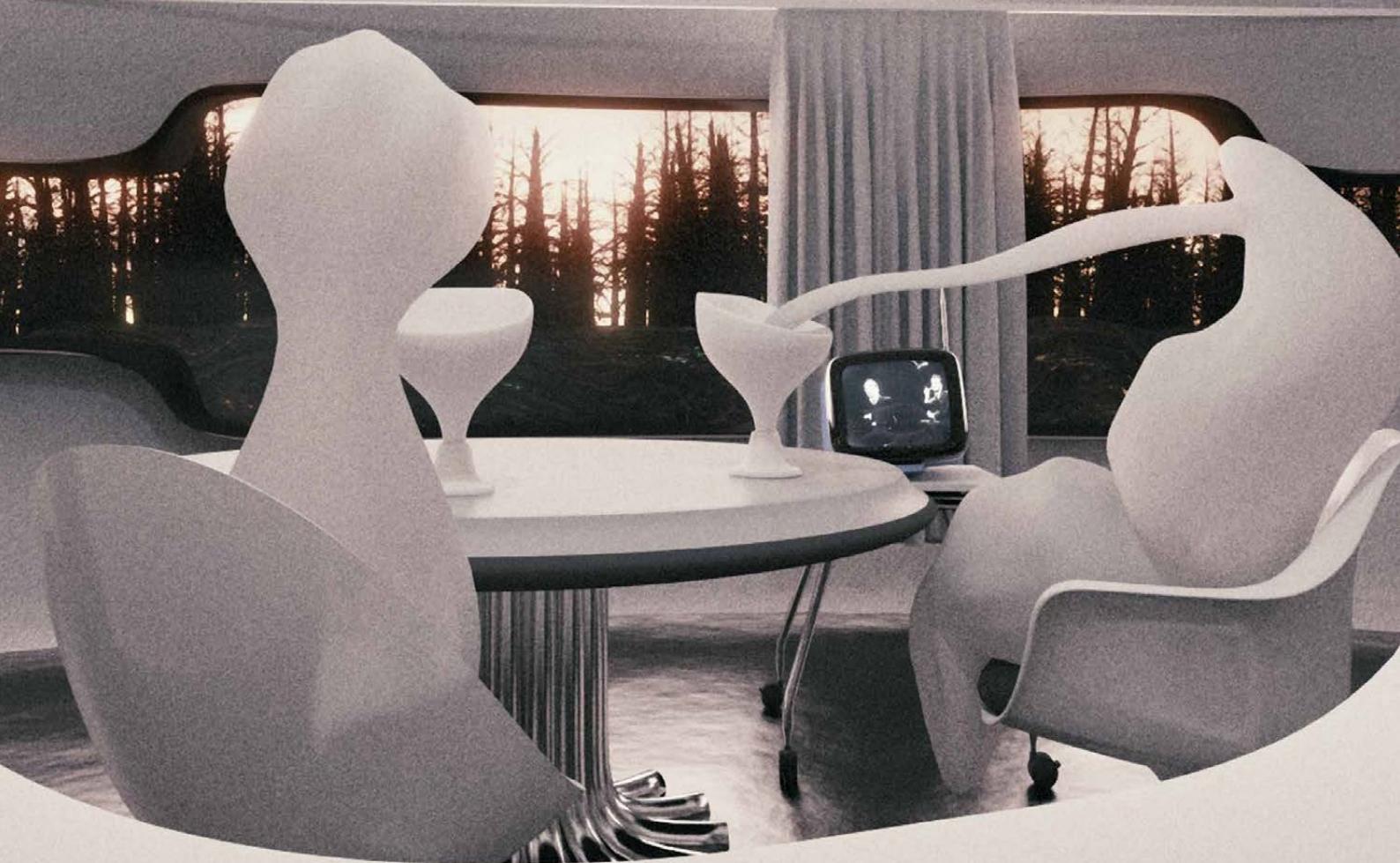
Court-métrage d'animation en images de synthèses, 14 min, 2014.

11 12
10 1
9 2
8 3
7 4
6 5
5 4



CORPS CREUX

Court-métrage d'animation en images de synthèses, 14 min, 2014.



CORPS CREUX

Court-métrage d'animation en images de synthèses, 14 min, 2014.

Jonathan Pépe

Oui et non. L'enjeu pour moi est de réussir à trouver un moyen de générer un dialogue qui produit du sens entre le percept d'une part – « bloc » ou « complexe » de sensations autonomes tel que le définissent Gilles Deleuze et Félix Guattari de ce qu'est une idée en art, qu'ils opposent au concept – et la technique d'autre part. Il me semble que ce dit percept vient prolonger la technique et inversement, que l'un n'existe pas sans l'autre. C'est une dialectique à inventer entre l'immatérialité de l'esprit et la matérialité du corps. Elle peut être appréhendée selon une infinité d'échelles, comme cela est si bien décrit dans *Le Pli* de Deleuze. Il y distingue deux genres de pli : les replis de la matière et les plis dans l'âme. Ces parties constituent pour lui des organes plus ou moins développés qui communiquent entre eux.

Indira Béraud

Pour créer tes œuvres, tu collabores avec des gens qui viennent d'autres disciplines. Par exemple, pour *Stalagmènes*, tu as notamment travaillé avec David Chavalarias qui est spécialiste du *big data*. Peux-tu expliquer le rôle de chacun et la manière dont se déroulaient vos recherches ?

Jonathan Pépe

Tout cela est né d'une première rencontre avec David Chavalarias,

directeur de l’Institut des Systèmes Complexes (ISC PIF), qui s’est produite dans le cadre d’un groupe de recherche au Fresnoy réunissant artistes, scientifiques, philosophes, etc. en vue de préparer l’exposition « Le rêve des formes » au Palais de Tokyo. C’est à ce moment que j’ai découvert les recherches sur les branches philomimétiques de David Chavalarias. Il ordonne les *datas* sous la forme d’arbres généalogiques qui présentent l’évolution des courants de conversations sur Twitter. Il m’a proposé de travailler à partir de ses recherches.

En parallèle, il y avait cette amitié avec Thibaut Rostagnat, que j’ai rencontré au Fresnoy. Nous étions tous deux étudiants dans la même promotion et nous faisions tous les deux de la 3D dans l’espace sombre de la post-production. Nous avions envie de développer un projet d’installation interactive utilisant un moteur de jeu vidéo.

En somme, j’ai eu envie de faire la synthèse entre ces deux rencontres. J’ai imaginé une formule, un bouillon qui permettait de faire cohabiter ces différents désirs. L’idée d’une grotte dans laquelle pousseraient des créatures arborescentes m’est apparue à ce moment-là. J’ai proposé cette idée à David et Thibaut et nous avons ensuite réalisé une maquette et proposé le projet au sein du groupe de recherche. Je cherchais à faire une analogie entre les concrétions lentes minérales et inorganiques des grottes et les accumulations virtuelles qui découlent des réseaux sociaux.



STALAGMÈMES

David Chavalarias, Jonathan Pêpe et Thibaut Rostagnat, Installation interactive et évolutive, projection vidéo, contrôleurs, système son 5.1, 2017.

Ce sont deux types d'accumulations de l'information. Je voulais également faire rencontrer deux temporalités : la lenteur minérale et cette effervescence inhérentes aux réseaux sociaux. Pour l'idée de la grotte, je me suis inspiré du *Terrier* de Franz Kafka avec ce personnage qui parle à la première personne. Cela donne déjà une indication pour un *game play* type FPS (*first person shooter*), avec un personnage sans corps qui évolue dans cet univers caverneux semblable au terrier.

Pour ce qui est de la partie technique, je me suis impliqué dans la réalisation de la grotte. Avec Thibaut, nous sommes partis dans le sud de la France pour effectuer la captation à l'aide d'un scanner 3D. Je me suis également occupé des modélisations, de la réappropriation formelle des branches philomimétiques de David. Puis le reste s'est déroulé sous forme de dialogue entre David, Thibaut, d'autres techniciens et moi-même.

Ce qui m'intéresse avec l'idée de dialoguer avec des scientifiques, c'est que j'y trouve quelque chose de l'ordre de l'exotisme un peu à la Victor Segalen. Il a écrit un essai sur l'exotisme et j'aime la manière qu'il a de parler de cet ailleurs-là. C'est quelque chose qui est en dehors de tous nos faits et de notre conscience quotidienne.

C'est l'idée d'évoluer vers d'autres territoires de savoir que celui dans lequel je suis installé. Nous voulions produire un objet qui soit traversé par une sorte d'ombre qui est commune à la science, à l'art, à la philosophie.



STALAGMÈMES

David Chavalarias, Jonathan Pêpe et Thibaut Rostagnat, Installation interactive et évolutive, projection vidéo, contrôleurs, système son 5.1, 2017.



STALAGMÈMES

David Chavalarias, Jonathan Pêpe et Thibaut Rostagnat, Installation interactive et évolutive, projection vidéo, contrôleurs, système son 5.1, 2017.

Indira Béraud

Les *datas* constituent un nouveau type de savoir composé uniquement d'informations quantifiables et traduisibles. Dans un monde où tout semble se traduire en *datas*, quelle place pour ce qui n'est pas exprimable par des mots ou des chiffres ?

Jonathan Pépe

J'ai commencé à faire entrer les *datas* dans mon travail avec la pièce *Stalagmènes*. Dans ce cas, les *datas* structurent et font croître des créatures, il y avait déjà-là l'envie de transformer des informations numériques en formes inspirées par la nature, à la fois arborescentes et minérales. Cette première approche m'a conduit à m'intéresser de plus près aux *datas* et à la manière dont elles sont utilisées notamment pour entraîner des intelligences artificielles. Aujourd'hui, beaucoup de choses nous semblent être gratuites alors qu'en réalité ce sont nos données qui servent de monnaie d'échange. Au cours de mes recherches, j'ai découvert une IA développée par IBM appelé Watson. Celle-ci est entraînée pour répondre à des questions formulées en langage commun dit « naturel ». Elle est surtout connue pour avoir gagné face à des humains en 2011 lors d'une émission de télévision américaine nommée *Jeopardy!*, un équivalent à *Questions pour un champion* en France. Ce qui a retenu mon attention, c'est que cette IA peut nous dire,

suite à l'analyse d'un texte, ses « sentiments » sur ledit texte. Elle peut nous dire si elle perçoit dans ce texte de la colère, de la crainte, de la joie, etc. J'ai donc imaginé un dispositif qui consiste, comme dans *Stalagmènes*, à utiliser les posts les plus populaires provenant de Twitter que j'envoie à IBM Watson afin qu'il me fasse part de ses sentiments. J'utilise alors ces sentiments numériques comme déclencheurs pour animer des organes faits de silicium ayant la faculté de se gonfler d'air.

La pièce s'appelle *Haruspices*, comme la personne chez les Étrusques qui avait pour fonction de lire l'avenir dans les vicaires. Elle était mise à l'écart du village et servait d'interface entre les humains et les dieux au cours de rituels, où, sous l'emprise de drogues, elle exprimait ses visions. Cela pouvait donner lieu à des propos incohérents, mais tout de même interprétables. J'ai ainsi voulu créer une machine qui ferait office d'interface entre les humains et les dieux. J'ai cherché à représenter les entrailles de cette machine : une cage thoracique rigide avec quatre organes en silicium qui pulsent, incarnant chacune les quatre humeurs de la théorie des humeurs. Il s'agit d'une théorie issue de la médecine antique qui veut que l'on ait quatre humeurs principales en relation avec quatre types de fluides, et c'est amusant parce qu'IBM Watson fonctionne un peu selon ce principe.

En somme, *Haruspices* met en scène un foisonnement d'informations traduisibles issues du monde humain digéré par des



HARUSPIES

Travail de préparation, document numérique, modélisation 3D, blender, 2018.



HARUSPIES

Travail de préparation, document numérique, modélisation 3D, blender, 2018.

algorithmes finissant par s'incarner vers une matérialisation mimant l'organique, un simulacre de vie.

Indira Béraud

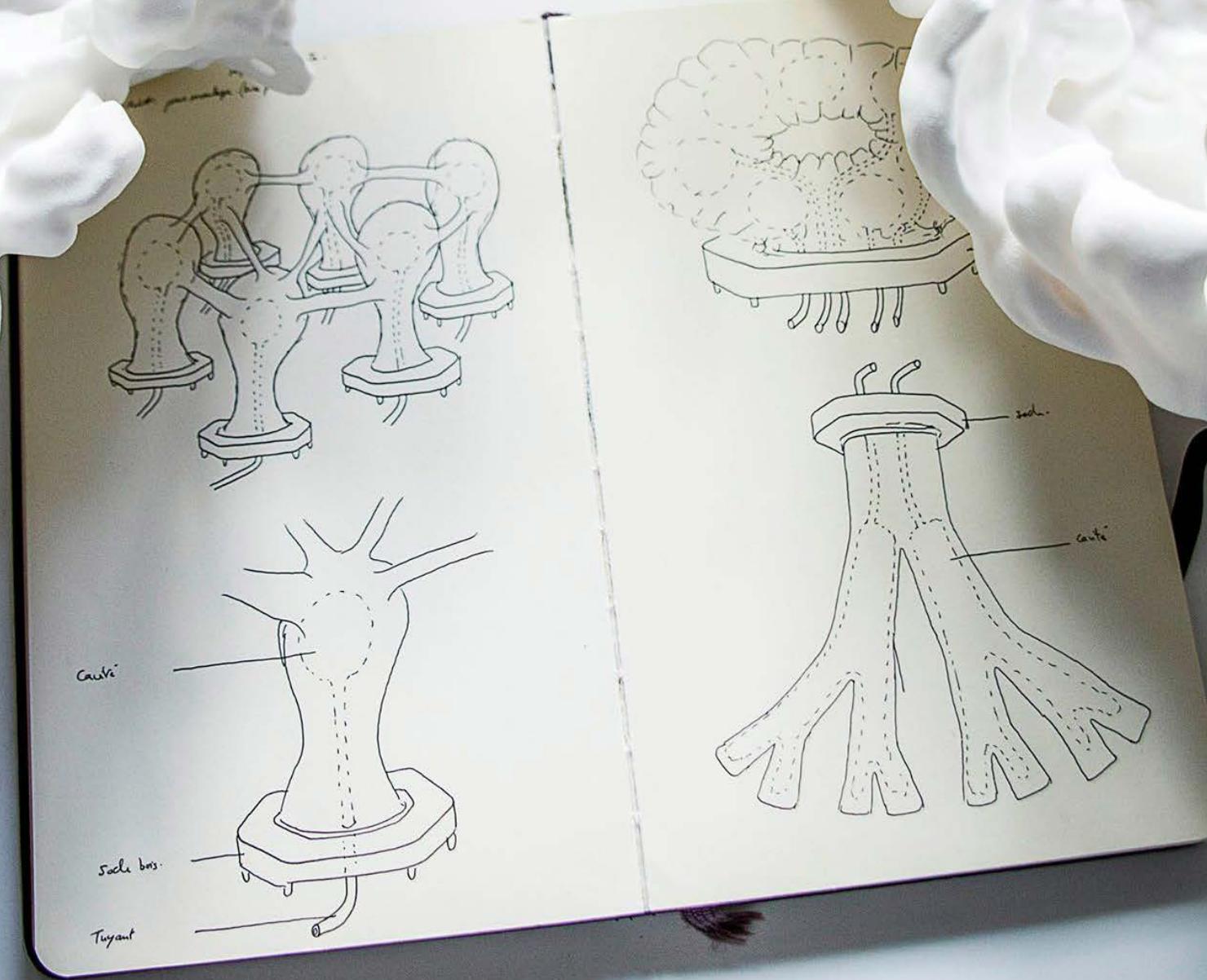
Exo-Biote prend la forme d'un écosystème regroupant des sculptures semblables à de petits mollusques. Ces corps mous aux formes organiques gigotent et vibrent comme s'ils respiraient. Le vivant semble occuper une place primordiale dans tes recherches. Peux-tu me parler de ce signifiant : le vivant ?

Jonathan Pépe

Dans *Exo-Biote*, il s'agit avant tout d'un simulacre du vivant, travailler avec un laboratoire qui développe des robots déformables, inspirés du vivant, souples. C'était là ma première collaboration avec l'équipe DefRoSt de L'INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique). J'ai imaginé une typologie de formes, des sculptures en mouvement, polysémique, dont l'apparence peut aussi bien évoquer un sex toy, un objet religieux, une vie primitive ou un organe posé sur une étagère prêt à la grande distribution.

Indira Béraud

Exo-Biote est présentée derrière une vitrine de manière très aseptisée, comme l'ultime kit à se procurer afin d'augmenter son propre corps.



EXO-BIOTE

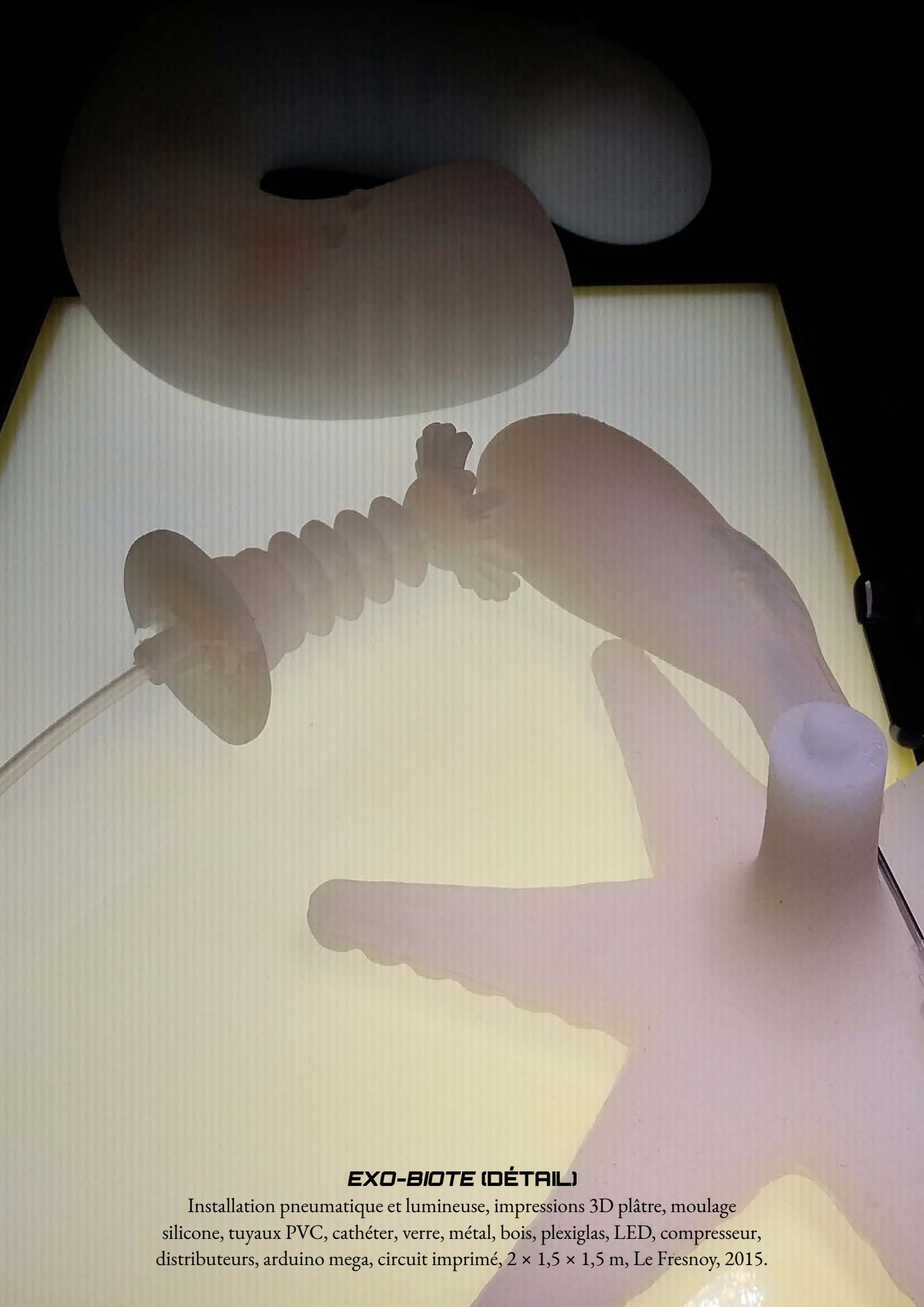
Dessins préparatoires extraits d'un carnet, 21 × 13,5 cm, 2014.

Comment appréhendes-tu la relation entre corps humains et les objets de consommations connectés dans ton travail ?

Jonathan Pépe

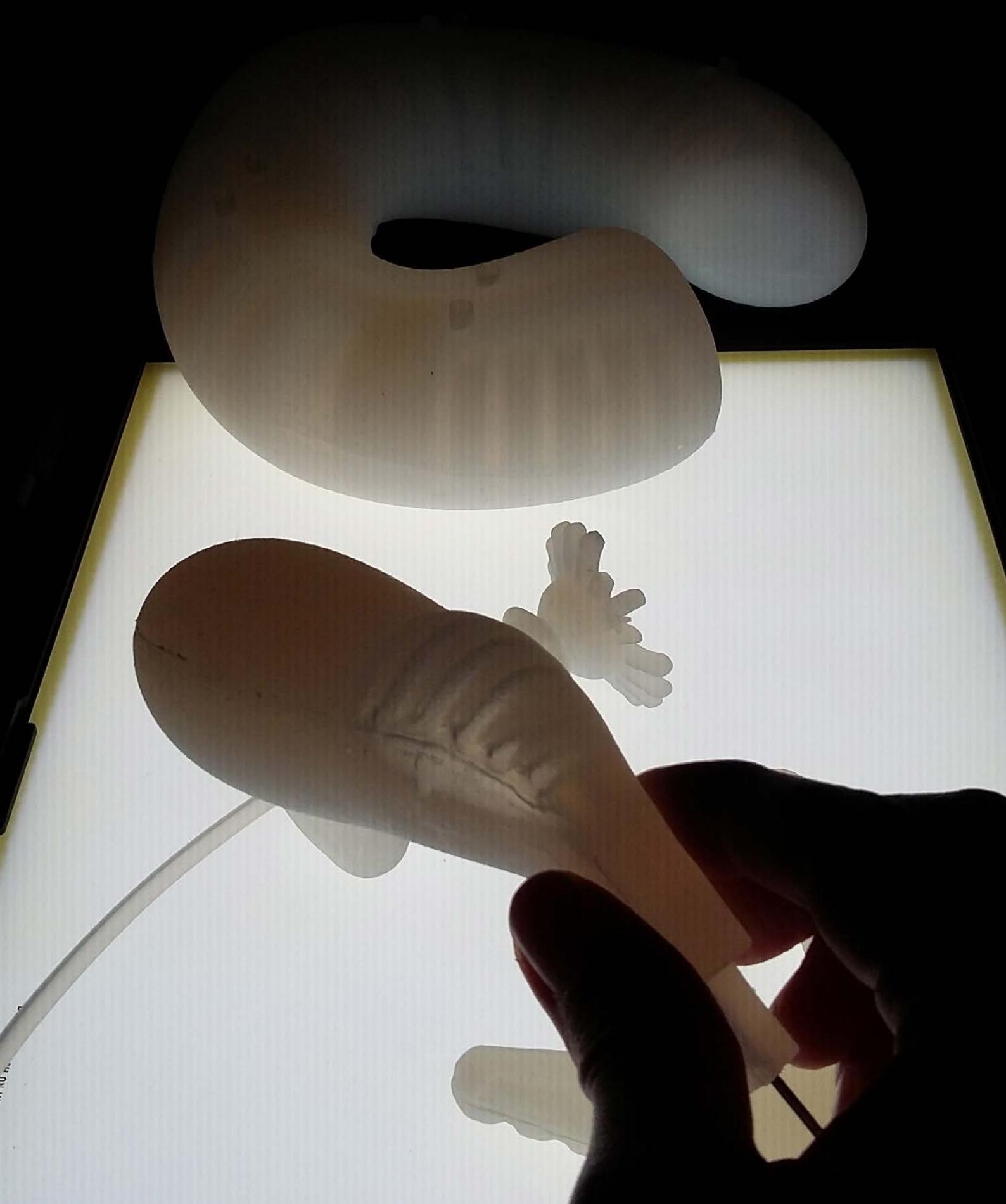
Ce rapport au vivant se manifeste notamment chez les transhumanistes qui se construisent autour d'une aspiration au devenir objet de l'humain et symétriquement au devenir humain de l'objet. J'ai voulu mettre en scène ce qui me semble être une dérive pouvant mener à une croyance presque divine dans les techniques. La fascination populaire pour les technologies est devenue quasi religieuse et cette aspiration à un avenir technocratique est guidée par les choix de la Silicon Valley. Cette question est soulevée notamment dans le livre *La silicolonisation du monde* d'Eric Sadin. Elon Musk, par exemple, a créé la *start-up* Neuralink, qui envisage de booster nos capacités intellectuelles en implantant une puce dans le cerveau. Il ne s'agit pas dans mon cas de faire la morale, mais simplement de m'inspirer de cette couleur locale afin d'imaginer une fiction à partir d'éléments du réel.

Cette relation entre corps humain et objets de consommation connectés est pour moi un prolongement logique de notre rapport à l'outil. Je pense à la scène d'introduction de *2001 l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. On y voit un homo sapiens comprendre que cet os au sol peut servir d'arme. Cet objet organique — car anciennement constituant du corps — devient alors l'extension du



EXO-BIOTE (DÉTAIL)

Installation pneumatique et lumineuse, impressions 3D plâtre, moulage silicone, tuyaux PVC, cathéter, verre, métal, bois, plexiglas, LED, compresseur, distributeurs, arduino mega, circuit imprimé, 2 × 1,5 × 1,5 m, Le Fresnoy, 2015.



EXO-BIOTE (DÉTAIL)

Installation pneumatique et lumineuse, impressions 3D plâtre, moulage silicone, tuyaux PVC, cathéter, verre, métal, bois, plexiglas, LED, compresseur, distributeurs, arduino mega, circuit imprimé, 2 × 1,5 × 1,5 m, Le Fresnoy, 2015.

corps de celui qui le fait sien, un prolongement lui conférant alors une force décuplée. Ce même os est ensuite jeté en l'air et un habile procédé de travelling laisse place au vaisseau spatial. Un gouffre temporel sépare l'apparition de ces deux objets, pourtant il s'agit bien de la même chose : étendre les capacités du corps par l'outil.

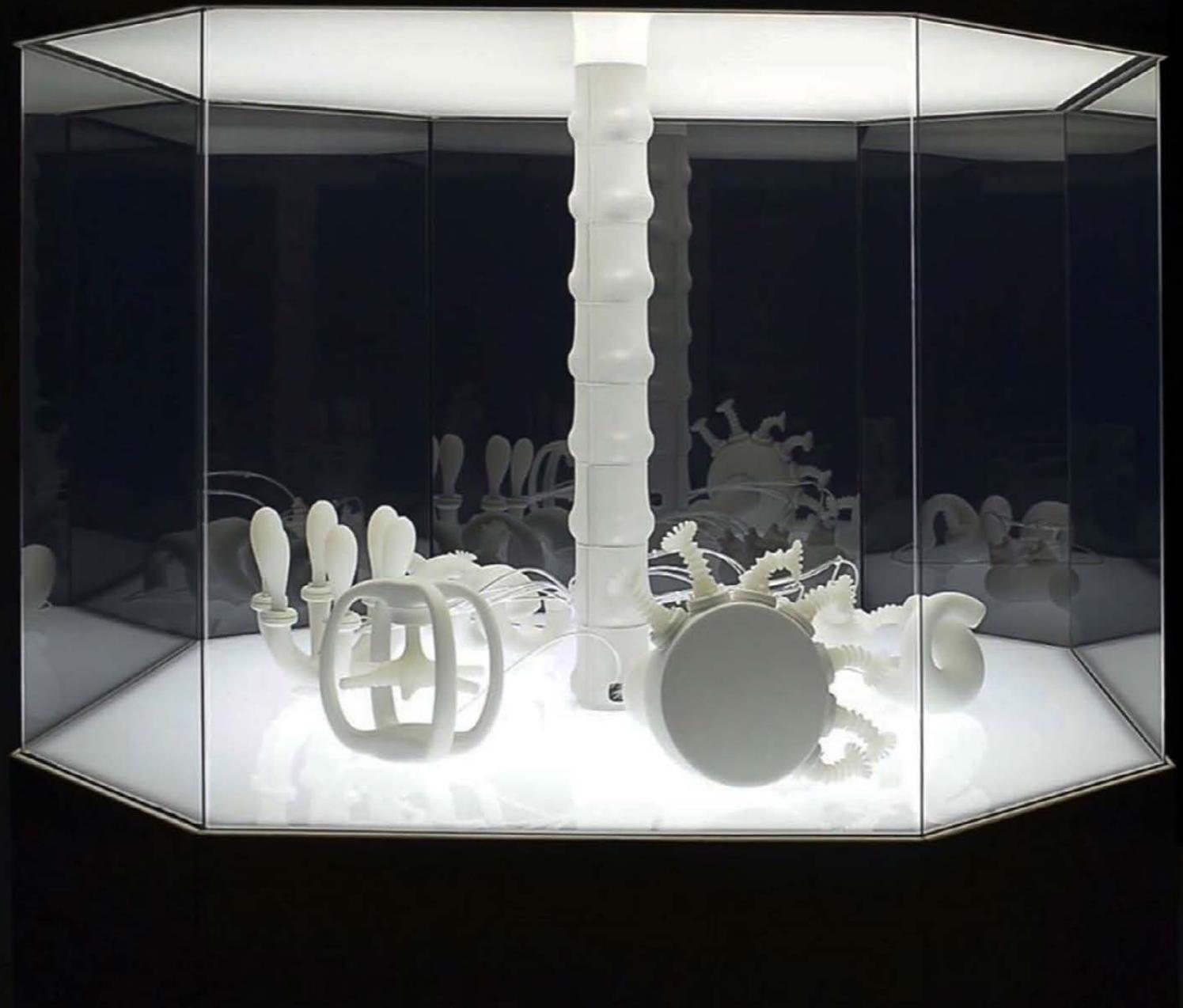
Indira Béraud

Le corps humain deviendra-t-il obsolète face à ces nouvelles technologies ? Peut-on survivre à l'obsolescence du corps ?

Jonathan Pépe

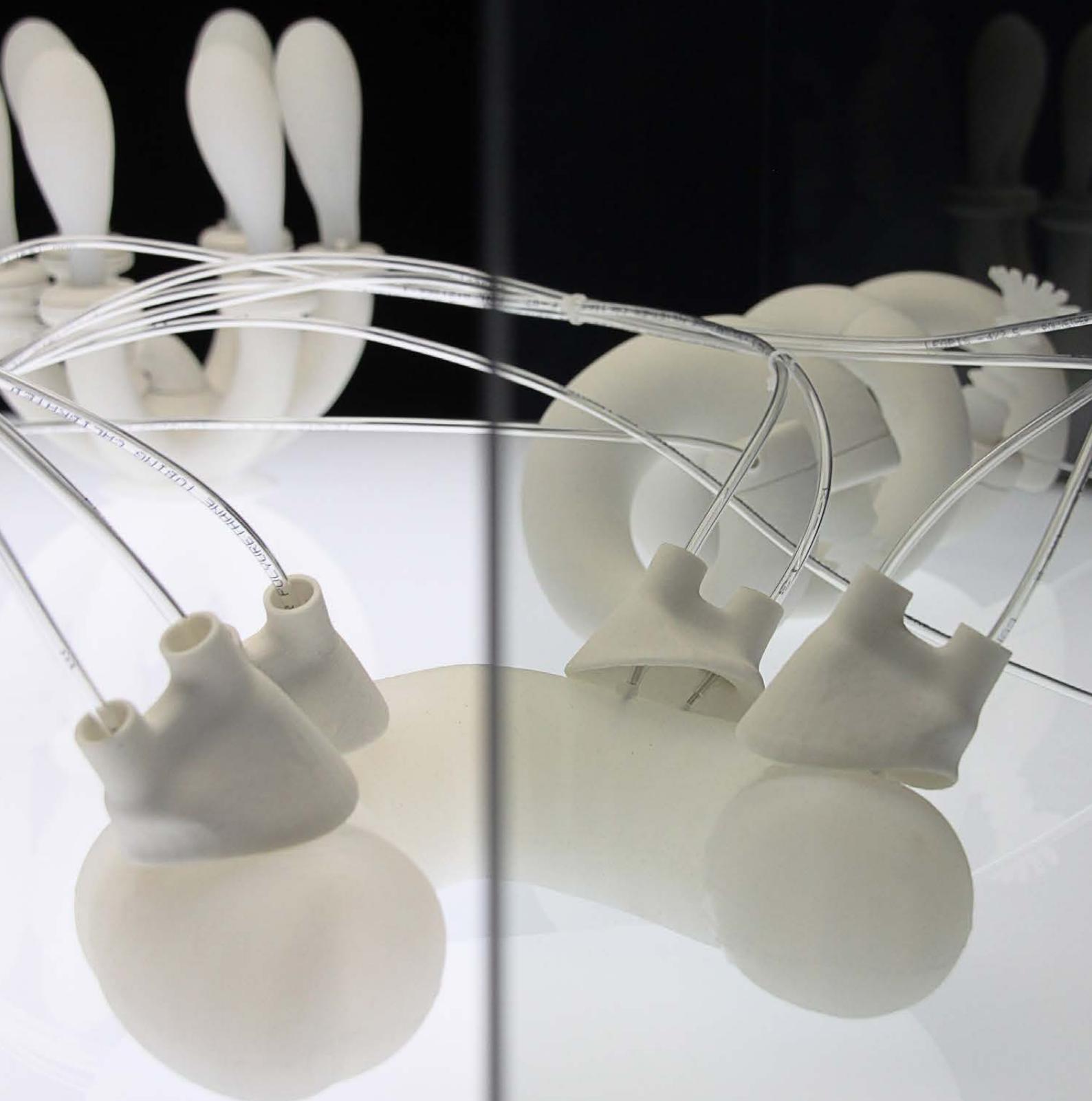
Nos corps individuels sont par défaut programmés pour vieillir et mourir. On peut dire que notre code génétique contient en lui cette obsolescence programmée du corps individuel, cette limite qu'il nous est impossible de repousser sans thérapie génique. Notre code génétique quant à lui survivra à l'individu qui le porte. Les transhumanistes ont pour ambition de trouver des moyens permettant de repousser ces limites naturelles du corps individuel, autrement dit de tuer la mort. Il existe différents procédés, implants, modifications génétiques, etc. Cette quête engagée par les transhumanistes me semble bien dangereuse et en dehors des urgences planétaires. Cette richesse dystopique représente pour moi une grande source d'inspiration.

Pour ce qui est de la survie, un peu comme dans *Gène égoïste*



EXO-BIOTE

Installation pneumatique et lumineuse, impressions 3D plâtre, moulage silicone, tuyaux PVC, cathéter, verre, métal, bois, plexiglas, LED, compresseur, distributeurs, arduino mega, circuit imprimé, 2 × 1,5 × 1,5 m, Le Fresnoy, 2015.



EXO-BIOTE (DÉTAIL)

Installation pneumatique et lumineuse, impressions 3D plâtre, moulage silicone, tuyaux PVC, cathéter, verre, métal, bois, plexiglas, LED, compresseur, distributeurs, arduino mega, circuit imprimé, 2 × 1,5 × 1,5 m, Le Fresnoy, 2015.

de Richard Dawkins, j'aime penser que mon corps n'est que l'expression de mes gènes. Si je meurs et que j'ai réussi à me reproduire alors une partie de moi survit, car mon code génétique existe encore dans un autre corps. Tout cela interroge les notions de survie et d'individus. D'une certaine manière, nos gènes sont déjà immortels, car ils ont trouvé un procédé pour résister à l'effet du temps. Il me semble que l'envie de rendre le corps immortel relève plus d'un fantasme qui tire ses racines très loin dans l'histoire de l'humanité. Nous savons que les croyances en la vie éternelle et les récits post-mortels sont un des fondements de la religion. Finalement, nous portons toujours nos croyances et nos espoirs vers les mêmes choses. Je rajouterais même que de tout temps les techniques ont été utilisées au service des religions. J'aime l'exemple de Héron d'Alexandrie. Ce dernier faisait croire à ses fidèles à la présence des dieux en construisant des dispositifs pneumatiques, mécaniques et même magnétiques.

Dans mon travail, l'idée d'un récit post-mortel est présent et se manifeste par une religiosité dans la mise en scène de ces objets organiques et techniques. Mon positionnement éthique vis-à-vis de ces aspirations transhumanistes s'exprime implicitement par le fait que les fictions que je crée ont une coloration dystopique.

Indira Béraud

Avec Fabien Zocco, vous avez gagné le premier prix Pulsar pour



HARUSPIES

Tirage accompagnant l'installation, 75 × 100 cm, 2018.



HARUSPICES

Tirage accompagnant l'installation, 75 × 100 cm, 2018.



HARUSPIES

Tirage accompagnant l'installation, 75 × 100 cm, 2018.

l'œuvre *Ghost Machine*, exposée à la fondation EDF. Peux-tu présenter ce projet ?

Jonathan Pépe

Ce dispositif est une armature robotisée recouverte d'un tissu dont les mouvements tiennent compte de la présence du ou des spectateurs. En somme, il s'agit d'une machine à générer des formes. Nous voulions cet objet suffisamment polysémique pour que chacun puisse se le réapproprier et y projeter ses propres paréidolies, à l'image des taches de Rorschach. J'aime prendre l'exemple de la gravure de Albrecht Dürer : *Études aux six oreillers*. Dans cette œuvre, Dürer nous invite à deviner des profils de visages dans les plis anthropomorphes des coussins. Le titre *Ghost Machine* peut être alors pris au pied de la lettre avec la représentation traditionnelle du fantôme recouvert d'un drap. Cela nous amène également vers la notion de « revenance », soit ce qui nous revient après un temps de latence. L'histoire de l'art en est pleine. Cette question est d'ailleurs l'objet central de *Phasmes, Essais sur l'apparition* (vol. 1 et 2) ou encore *La survivance des lucioles* de Georges Didi-Huberman. D'une certaine manière, *Ghost Machine* fait revenir dans notre temps les préoccupations relatives à la double image qu'Albrecht Dürer formula dans sa gravure *Étude aux six oreillers*.

Comme pour les autres projets développés en collaboration avec



GHOST MACHINE

Jonathan Pêpe et Fabien Zocco, Installation robotisée interactive, servomoteurs, vérins électriques, Arduino, circuits pcb, profilés aluminium, pâte plastique, Impressions 3d Polyamide, acier, capteurs sonar, tissus, 210 × 160 × 160 cm, 2018.

des artistes et des scientifiques, chacun des protagonistes a sa propre manière d'habiter la proposition. Dès lors que l'œuvre est exposée, elle est finalement dépossédée de la volonté de l'auteur qui l'a créée.



CARNET DE RECHERCHE

Carnet et impression 3D plâtre, 21 × 13,5 cm, 2018.

Jonathan Pêpe, Figure Figure 2019
Courtesy de l'artiste

DIRECTION DE PUBLICATION

Indira Béraud
Indira@figurefigure.fr

INTERVIEW

Indira Béraud
Indira@figurefigure.fr

DIRECTION ARTISTIQUE

Fani Morières
Fani@figurefigure.fr

www.figurefigure.fr

