

# FIGURE

Numéro 1

**CONVERSATION AVEC  
RAPHAËL FABRE**

Octobre 2017

# FIGURE



### **PARADISE LOST/REUNION**

Installation, décor, vidéos, sons, performances, Partie de l'exposition collective  
« Le Nouveau Monde Industriel », Commissaire d'exposition Nicolas Bourriaud,  
Galleria Continua/Les Moulins, Boissy-le-Châtel, France, 2016.

**CONVERSATION AVEC  
RAPHAËL FABRE**

## **Indira Béraud**

Peux-tu nous raconter comment tu as rencontré l'art?

## **Raphaël Fabre**

À l'origine, je voulais plutôt faire du cinéma. J'avais commencé des études dans ce domaine, mais c'était trop théorique, j'avais besoin de fabriquer, d'utiliser mes mains. Beaucoup de choses dans mon approche viennent du cinéma et des jeux vidéo, ma façon d'utiliser la mise en scène notamment.

## **Indira Béraud**

Tu fais référence à *Bioshock*...

## **Raphaël Fabre**

Énormément. C'est un peu la référence pop dont je n'arrive pas à me défaire, avec *Myst*. Je suis obsédé par cet univers. Il y a toute une mise en scène autour de l'espace ponctuel, du son et de la lumière qui crée une densité dramatique. Il n'y a pas toujours d'histoire en continu, seulement deux-trois points d'informations, des saynètes avec des bouts de dialogues. Mais l'ensemble de ces choses-là nous plonge instantanément dans une ambiance incroyable. Pour l'exposition *Le Nouveau Monde Industriel*, Nicolas Bourriaud nous a proposé de partir de Charles Fourier. Cet homme a créé une utopie théorique, une sorte d'harmonie sociale pour les ouvriers



### **PARADISE LOST/REUNION**

Installation, décor, vidéos, sons, performances, Partie de l'exposition collective  
« Le Nouveau Monde Industriel », Commissaire d'exposition Nicolas Bourriaud,  
Galleria Continua/Les Moulins, Boissy-le-Châtel, France, 2016.



### **PARADISE LOST/REUNION**

Installation, décor, vidéos, sons, performances, Partie de l'exposition collective  
« Le Nouveau Monde Industriel », Commissaire d'exposition Nicolas Bourriaud,  
Galleria Continua/Les Moulins, Boissy-le-Châtel, France, 2016.

et travailleurs de l'époque. En lisant son œuvre, on réalise qu'il peut être très proche d'un personnage de ce genre de dystopie fictionnelle. On retrouve cette intention totalement mégalomane de vouloir créer des cités incroyables. J'ai beaucoup aimé l'idée de me baser sur une colonie que Charles Fourier souhaitait réaliser aux États-Unis et de la transformer en une fiction exagérée, une utopie qui s'écroule.

## **Indira Béraud**

Quels sont les projets importants sur lesquels tu as travaillé ?

## **Raphaël Fabre**

Mon diplôme a été une étape très importante pour moi. J'ai commencé les Beaux-Arts en sachant que je voulais faire des œuvres immersives, des espaces dans lesquels les spectateurs rentreraient. L'année du concours, j'ai découvert des artistes comme Robert Kusmirowski, qui travaillent sur l'immersion et qui m'ont fait comprendre que c'était possible. Après le diplôme, Nicolas Bourriaud m'a proposé de participer à l'exposition de Continua. C'était une chance formidable parce que j'ai eu un grand espace, une résidence et un budget.

Je prépare un projet dans la même lignée qui m'excite beaucoup : un module pour un centre d'art en ligne qui s'appelle *Virtual Dream Center*. C'est une application qui se télécharge et se joue

comme un jeu vidéo en 3D. On y visite des expositions et des projets expérimentaux. Ce principe me permettrait de produire un jeu vidéo en entier, avec les libertés que cela implique.

### **Indira Béraud**

Ça rappelle un peu le projet la *Biennale du réel* auquel tu as participé.

### **Raphaël Fabre**

Oui un peu, dans le sens où ça n'existera que sur Internet. Le projet sera disponible en téléchargement, avec plusieurs expositions dans un jeu. L'avantage de ce format c'est qu'il n'y a pas de contrainte physique. L'œuvre sera le jeu dans son ensemble.

### **Indira Béraud**

Allez-vous utiliser la réalité virtuelle ?

### **Raphaël Fabre**

C'est possible que les créateurs du projet souhaitent l'ajouter à l'avenir. Je trouve intéressant qu'il n'y ait que très peu d'interaction : la narration se passe uniquement par déplacement. Un spectateur dans un lieu d'exposition ne peut pas vraiment interagir avec les objets qui l'environnent, il peut vaguement parler aux performeurs, mais il ne peut rien déplacer. Je veux voir



### **THE CURATOR**

Jeu vidéo narratif avec Gaspard Caens, Produit pour Virtual Dream Center 2.1, un projet en ligne de Jean-Baptiste Lenglet, Thomas Fort et Nicholas Steindorf ([www.virtualdreamcenter.xyz](http://www.virtualdreamcenter.xyz)), 2018.



### **THE CURATOR**

Jeu vidéo narratif avec Gaspard Caens, Produit pour Virtual Dream Center 2.1, un projet en ligne de Jean-Baptiste Lenglet, Thomas Fort et Nicholas Steindorf ([www.virtualdreamcenter.xyz](http://www.virtualdreamcenter.xyz)), 2018.

jusqu'où l'on peut aller, en se limitant au déplacement et à l'espace. Je vais aussi pouvoir créer une vraie narration continue, ce qui est compliqué à produire dans une exposition réelle.

C'est le rapport à la fiction et au factice qui m'intéresse. Pour moi, le meilleur moyen de jouer là-dessus, c'était de reprendre l'espace entier. C'est de l'image physique, une image dans laquelle on se déplace, mais ça reste une projection de quelque chose. C'est l'image du réel, ça devient même l'image du faux. Certes, il y a une différence entre un espace d'exposition et un site Internet, mais finalement la façon dont on percevra les choses demeure liée à un réseau d'images et d'informations visuelles. C'est presque de l'image augmentée que de faire un espace immersif, c'est un peu comme un placage de textures. Dans les jeux vidéo, les personnages sont en cartons, ils répètent les mêmes phrases en boucle. Je cherche à pointer la superficialité de l'image, et à parler de ce rapport au faux et à la puissance de la fiction, que ce soit de manière positive ou négative.

Il y a un texte fabuleux de Baudrillard sur Beaubourg où il explique que l'intérieur du musée devrait être le seul endroit où il est possible de produire une multitude de simulacres, un emboîtement de fiction. C'est le lieu où devrait exister *La Bibliothèque de Babel*, de Borges, et c'est de cette manière que je vois l'espace d'exposition.

## **Indira Béraud**

C'est parce que les personnes sont incluses dans le dispositif, qu'elles bougent et qu'elles sont libres d'interagir avec la structure déployée, de sorte qu'elles puissent cerner l'aspect factice de cette mise en scène. Bergson écrit dans *Matière et Mémoire* « Les objets qui entourent mon corps réfléchissent l'action possible de mon corps sur eux ». Est-ce de cette manière que tu conçois tes installations ?

## **Raphaël Fabre**

C'est encore à double tranchant. C'est nécessairement les spectateurs qui activent l'espace et ses projections possibles, c'est même le spectateur qui en crée, qui va peupler ce lieu. En revanche, tout est fait pour lui faire croire que la fiction n'a pas besoin de lui, qu'elle peut être autonome et que le regard réel lui est devenu obsolète.

## **Indira Béraud**

Dans la série *Abstract* sur Netflix, la scénographe britannique Es Devlin (qui a commencé par le théâtre et qui a récemment créé des shows pour Beyoncé, Kanye West...) explique que son regard sur sa pratique a beaucoup changé depuis que les réseaux sociaux sont devenus le principal médium de communication de son travail et des artistes. L'image diffusée par les spectateurs sur les réseaux sociaux a fini par supplanter l'œuvre elle-même. Elle devait, en tant

que scénographe, mettre en valeur ce point de vue là, au détriment peut-être d'un ensemble plus global. Sens-tu que ta pratique a été influencée par cela ?

## Raphaël Fabre

C'est le rapport qu'engendrent les réseaux sociaux avec l'art contemporain. Instagram principalement ou Tumblr par exemple, transforment l'art. L'art à la mode aujourd'hui se retrouve en images. Tu vois de superbes œuvres sur Instagram, mais tu as un rapport à l'image qui fait qu'on *scroll* très vite, on zappe. On aime l'esthétique ou l'effet que l'image produit sur la vue, alors qu'il peut s'agir d'œuvres plus conceptuelles et plus profondes que cela. C'est un espèce de filtre entre le spectateur et l'œuvre, l'écran digère l'œuvre comme image, comme esthétique uniquement, produisant une barrière entre le spectateur et l'œuvre qui devient « consommée ». Mais cela permet aussi de nouveaux sens, et des pratiques qui en jouent comme celle d'Amalia Ulman. J'ai conscience que mon travail sera plus vu sur Internet qu'en vrai. La plupart des artistes que j'adore, surtout ceux qui réalisent des pièces immersives, je n'ai jamais expérimenté leurs œuvres en vrai, je les ai vues en photo ou en vidéo. Pourtant j'ai tout de même l'impression de les avoir expérimentées. Une des premières œuvres importantes pour moi, qui traite justement du théâtre et de la scénographie, c'est une pièce de Daniel Arsham pour un travail de



**ANTI-ALIASING**

Installation, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, Paris 2013.

Merce Cunningham. Il s'agit d'un bâtiment, un hall de théâtre coupé en deux qui penche dans le sol. Je trouve ça merveilleux, mais je ne l'ai vu qu'en photo. Mes premières pièces aux Beaux-Arts sont très inspirées de cela, elles sont toutes penchées.

### **Indira Béraud**

Cela introduit la collision entre deux mondes, deux réalités...

### **Raphaël Fabre**

Oui, je faisais beaucoup de 3D à ce moment-là, c'était l'idée que le cube passe au travers du mur, qu'il n'y a pas de matière dans un logiciel.

### **Indira Béraud**

Tu nous parles de Daniel Arsham, quelles seraient tes autres références artistiques?

### **Raphaël Fabre**

Il y a deux personnes très importantes pour moi dans l'art immersif. Tout d'abord un artiste polonais extraordinaire qui s'appelle Robert Kuśmirowski. Il a notamment participé à la Biennale de Lyon. Comme il était doué en dessin et parce que sa famille n'avait pas d'argent, il fabriquait de faux timbres et de faux tickets de bus pour éviter de payer. Aujourd'hui, il reproduit de grands décors sur

la guerre froide, il crée de faux bunkers des années 70 par exemple. C'est parfaitement réaliste. Il y a Christoph Büchel aussi, un Suisse qui crée des sortes de labyrinthes. On peut se retrouver dans un appartement avec un frigo que l'on doit ouvrir, et qui donne sur une échelle que l'on empreinte et qui nous mène à un lieu de refuge pour immigrés clandestins par exemple. Il s'interroge sur les modèles d'intégration et les fonctionnements politiques, la manière dont les gens vivent entre eux, et propose un espace pour en parler. Au niveau de l'image, je fais souvent référence à Laurent Grasso, particulièrement à sa série *Studies into the Past*. Ce sont des images de la Renaissance et du Moyen Âge où des évènements scientifiques apparaissent, comme des éclipses ou des espèces d'objets qui flottent, des choses comme cela... mais fait à la manière d'une peinture classique. J'aime beaucoup cette série et son travail de manière générale qui aborde la question du mythe, du faux, de rumeurs... Son exposition *Uraniborg* est une de celles qui m'ont le plus marqué. *Anywhere Anywhere Out of the World* de Parreno m'a également énormément influencé. Peter Greenaway est aussi un artiste fondamental pour moi, dans sa relation au transmédia et au baroque.

## **Indira Béraud**

La question des époques qui se croisent, de la temporalité, est aussi abordée. C'est un sujet qui transparaît dans ton travail...



**THE MACHINE IN THE GARDEN**

Série en cours de montages photographiques, .psd, dimensions variables, 2016-présent.



## **THE MACHINE IN THE GARDEN**

Série en cours de montages photographiques, .psd, dimensions variables, 2016-présent.

## Raphaël Fabre

J'aime beaucoup le rapport à la technologie en général. La perspective est une technologie de l'image, finalement Photoshop aussi. Travailler sur les deux permet de créer des sortes de télescopages très intéressants sur la manière dont on perçoit le faux, la fabrication d'un élément, la fabrication d'un objet. C'est ces emboîtements-là qui m'intéressent et l'emboîtement d'époques part de cela. J'utilise les artifices de la fiction pour que le spectateur soit en immersion dans un univers lorsqu'il se trouve dans les pièces. Mais aussi pour qu'il développe un rapport à cette fiction-là. Il est entouré entièrement de faux, de toc, de mensonges, et en même temps il ressent quelque chose, parce que j'utilise des éléments qui vont appeler à la culture populaire, ou à des références précises connues... même des éléments inconscients qui m'échappent, mais qui seront ressentis par le spectateur. Je souhaite créer un système de manipulation de l'information et de son utilisation qui provoque malgré tout quelque chose d'authentique. Lorsque tu mets le bon nuage de signes et d'informations, les gens réagissent d'une certaine manière, et se le réapproprient. Il y a une tension entre le fait que tout soit faux et le fait que le spectateur ressente quelque chose de particulier qui lui est, à la fois personnel en fonction de ses références, mais aussi collectif parce que cela fait appel à des clichés et des choses générales. Pour moi cela peut provoquer une distance critique par rapport à un système. J'utilise les mêmes

méthodes pour créer une sorte de chaos, de loin on peut se dire que les informations que je présente ont une cohérence fictionnelle, mais en réalité elles peuvent être complètement contradictoires. Je voudrais perdre les gens dans un labyrinthe d'informations qui provoque un sentiment de malaise et de distance critique. C'est une des choses qui m'intéresse le plus, et cela vient d'Umberto Eco principalement, le Pendule de Foucault, et Borges, qui parle de labyrinthe et de poésie.

### **Indira Béraud**

*La Bibliothèque de Babel ?*

### **Raphaël Fabre**

Complètement. Et *La Pendule* de Foucault est un livre incroyable, qui prédit le complotisme contemporain à la Dan Brown. Umberto Eco parle constamment de la surinterprétation des choses, si tu mets deux éléments à côté qui n'ont rien à voir, tu trouves presque inconsciemment un lien entre les deux.

Dans le cinéma, il y a le montage de Koulechov, c'est un cinéaste russe de l'époque d'Eisenstein. Il montre l'image d'un homme qui a une expression neutre, ensuite d'un enfant qui pleure, puis la même image de l'homme et un cadavre, la même image et une manifestation... L'expression neutre du visage, en fonction de l'image qui est placée avant ou après, va changer notre

interprétation de ce qu'il ressent : lorsqu'il voit l'enfant qui pleure, il est triste, lorsqu'il voit un papillon on a l'impression qu'il est heureux, alors qu'en réalité c'est la même image. Dans un exemple comme celui-là les mécanismes de la fiction rejoignent les théories d'Umberto Eco.

### **Indira Béraud**

Admettre le caractère artificiel d'un dispositif le rend plus réel ?

### **Raphaël Fabre**

C'est l'idée de base oui. Le but est de réaliser qu'il y a un problème : une fiction qui est là pour pointer l'artifice, les choses qui sont là pour nous diriger. J'essaye de me positionner à la lisière de la pratique, la critique, et la fascination. Ce sont des mécanismes fabuleux qui permettent de créer des mondes incroyables, mais il y a un certain danger là-dedans. On parle de fiction, mais finalement ce sont des mécanismes utilisés par les géants du web comme Facebook ou Google, par notre système politique et médiatique, par tout et n'importe quoi. Ce sont des mécanismes d'informations qui sont là depuis des lustres et qui véhiculent le pouvoir. Du coup, parler de la puissance de la fiction, cela revient pour moi à aller vers là aussi. La fiction permet aussi de parler de ce pouvoir créatif qui est quelque chose de positif.

## **Indira Béraud**

Peux-tu nous parler de la *Biennale du réel*? Est-ce un lieu qui existe véritablement? Le curateur de la *Biennale du réel*, Data Rhei, est une personne réelle?

## **Raphaël Fabre**

C'est un projet assez intéressant parce que ça me forçait à faire quelque chose d'un peu plus simple, j'ai tendance à être un peu trop baroque, à aller dans tous les sens. Cette *Biennale du réel* n'existe qu'en ligne. Les autres artistes qui ont participé existent vraiment. Les deux curateurs sont de vraies personnes, et Data Rhei est leur nom de collectif. Ils ont conçu le pavillon Opera Tech City et ont réalisé une exposition dans un lieu physique, le lieu demeurait néanmoins fermé au public. Ils ont pris des photos de ce lieu et les ont mises en ligne. Il y a un emboîtement un peu pyramidal là-dedans, mais j'aime justement cet aspect vertigineux, j'y présentais une pièce relativement simple, mais les emboîtements fictionnels étaient produits par les curateurs et l'exposition elle-même. Cela me permettait non seulement de faire un portrait 3D de Tahid Rae, l'œuvre que je présente, mais en plus de ne rien accrocher dans le lieu.

## **Indira Béraud**

C'est un montage Photoshop?



### **FINDING TAHID RAE (VIEW PAGE SOURCE)**

Portrait 3D, .obj, .blend, .psd, 592 980 polygones, 3500 x 5000 px,  
Extrastate/Opera Tech City Exposition en ligne, 2017.

## **Raphaël Fabre**

Ma partie de l'exposition, oui. J'ai voulu jouer le jeu jusqu'au bout en me disant que je n'allais même pas accrocher une œuvre matérielle, que le cadre au mur serait lui aussi en 3 D.

## **Indira Béraud**

Les autres œuvres étaient-elles vraiment présentes ?

## **Raphaël Fabre**

Oui, sauf la vidéo d'Arthur Fléchard. Il a filmé dans le lieu, mais il ne montre la vidéo que sur le site. Le projet traite des Internet City, des espèces de zones fiscales fermées conçues pour les géants d'Internet afin qu'ils puissent venir échanger entre eux en étant moins taxés sur les transactions. Il y en a une très connue, qui s'appelle la Dubai Internet City où tous les géants sont présents. Je suis parti de cela pour créer une image physique de Tahid Rae. Je voulais créer un personnage de programmeur qui viendrait de là-bas et y travaillerait. Pour trouver un visage qui correspondait, j'ai tapé « young man Dubai » sur Getty Images, des mots clés assez larges pour avoir un type standard, le plus publicitaire, souriant style « tout va bien », l'image standardisée au possible. J'ai ensuite reproduit cet homme en 3D, avec les différences que cela produit. C'est un personnage qui incarne le côté corporate, gentil, professionnel, puis qui renvoie une bonne image d'une



**FINDING TAHID RAE (VIEW PAGE SOURCE)**

Portrait 3D, .obj, .blend, .psd, 592 980 polygones, 3500 x 5000 px,  
Extrastate/Opera Tech City Exposition en ligne, 2017.

société. Mais Tahid Rae est complètement factice puisque c'est un modèle 3D, sans corps ni veines. J'aime bien l'idée de présenter les informations du fichier numérique plutôt que d'indiquer la taille du cadre... Je m'intéresse à l'œuvre comme fichier numérique lui-même et non à l'œuvre comme impression du fichier numérique.

### **Indira Béraud**

Cela explore le champ de reproductivité de l'œuvre. Les artistes conceptuels comme Sol LeWitt avec *Plan For Wall Drawing* (1969) font œuvre de la description de l'œuvre...

### **Raphaël Fabre**

Ce sont des jeux logiques que je trouve captivants. J'ai ajouté un jeu à ce portrait, une référence aux conspirations, aux jeux de pistes.

L'œuvre s'appelle *View Page Source* et lorsqu'on clique sur « afficher le code source de la page », on retrouve le logo et le site Internet de Tahid Rae. Son LinkedIn est affiché sur son site, avec un lien vers son Twitter, qui nous mène à sa page Facebook et à sa page Instagram où des photos du lieu d'exposition sont affichées, mais sans le montage final, il n'y a plus que des murs vides. Et ça renvoie sur le premier site d'Opera Tech City. C'est une boucle sur le faux et le virtuel. Je pense que personne ne l'a vu. Je ne voulais pas que cela soit écrit explicitement. J'aime bien l'idée que cela soit là et que personne ne le sache, cela m'amuse.

## **Indira Béraud**

C'est encore une façon d'engager celui qui regarde à aller chercher un peu plus, ce n'est pas un dispositif passif.

## **Raphaël Fabre**

Oui. Mais tu n'es pas obligé d'aller jusque là pour que la pièce fonctionne, selon moi. Ce que j'essaye de faire c'est de créer différents niveaux. Si tu vois la pièce de loin et que tu souhaites passer trente secondes en disant « c'est joli » ou « c'est moche », c'est ton droit en tant que spectateur. Si en revanche, tu désires rester plus longtemps et creuser, tu as toujours de nouvelles choses à trouver. Mais pour moi le spectateur a son droit d'investissement. Ce n'est pas à moi en tant qu'artiste de lui dire : « il faut que tu restes une demi-heure et que tu voies tout ».

## **Indira Béraud**

Le spectateur se perd un peu dans le processus, lui même se met à hésiter lorsqu'il parcourt cela. Ça engage sa manière de percevoir l'ensemble et ça produit des moments. Dans *La Société du Spectacle*, Guy Debord écrit : « le vrai est un moment du faux ». Est-ce quelque chose que tu mets en place dans ton travail ?

## **Raphaël Fabre**

Ça fonctionne tout à fait avec Debord oui. Qu'est-ce qui est du détail ? Qu'est-ce qui est vrai ? Je souhaite qu'on sente l'absence de limite. Est-ce que l'œuvre s'arrête au dessin accroché au mur tandis que le reste s'inscrit dans la scénographie ? Ou est-ce que l'œuvre est l'ensemble ?

## **Indira Béraud**

Les nouvelles technologies permettent-elles de dépasser les frontières géographies et de créer un langage commun ?

## **Raphaël Fabre**

Oui complètement. C'est à chaque fois une avancée. Il y a la phrase d'Arthur C. Clarke : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. » À toute époque, on a l'impression que la technologie d'aujourd'hui va changer le monde et va nous transformer, changer notre vision du réel. Dominique Figarella me disait qu'il y aurait toujours une « meilleure » technologie qui arrivera, qu'il ne s'agit que d'une asymptote inatteignable. Cependant je pense qu'aujourd'hui il peut y avoir une brèche là dedans. On peut vraiment passer un cap, assez dangereux, mais en même temps assez incroyable.

**Indira Béraud**

Tu fais référence aux transhumanistes ?

**Raphaël Fabre**

C'est effectivement leur point de vue. Il peut se produire quelque chose d'assez fascinant. Un changement de paradigme assez incroyable sur la technologie. Mais on se situe peut-être encore dans le fantasme, et cet entre-deux me fascine. Internet a changé la vie de tout le monde, en bien ou en mal, c'est quelque chose qui a modifié le fonctionnement du monde entier. Cela ne se résume pas à la Silicon Valley, c'est un changement de paradigme. Et c'est à la même échelle que la révolution industrielle, voire encore plus. On ne le réalise pas lorsqu'on est dedans, mais cela change complètement notre manière d'être. La question n'est pas de dire si c'est une bonne ou mauvaise chose pour moi, elle est plutôt de se rendre compte de la force de l'impact.

**Indira Béraud**

Que penses-tu des cités jardin, les utopies qui étaient pensées pour toucher toutes les classes de la population ? Penses-tu que les utopies d'aujourd'hui ont le même caractère sociétal ?

**Raphaël Fabre**

Non, parce qu'on n'a pas mis en place ce système en se disant qu'on

allait créer une nouvelle société. Cela s'est fait de manière organique. Une nouvelle société se met en place, et les gens, individuellement ou collectivement, font avec et le système évolue. Parfois de manière plus contrôlée ou dangereuse, mais personne n'écrit de plan à l'avance, en tout cas parfaitement. Ce n'est pas le phalanstère, ce n'est pas non plus Thomas More. Ce qui m'intéresse dans un livre comme *Utopie*, c'est que Thomas More est considéré comme un des plus grands humanistes au monde. Mais lorsqu'on lit cet ouvrage, c'est à la fois merveilleux, mais aussi extrêmement contrôlé.

Le système ne fonctionne que s'il est respecté à la lettre.

Si quelqu'un ne veut pas travailler et préfère dire coucou au voisin, tout s'écroule. Tout est contrôlé au millimètre près. Lorsqu'on lit Fourier, c'est assez drôle, il décrit le nombre de patates qu'il faut par jour en fonction de l'âge, du sexe, ou de la taille des pieds, c'est au détail près.

## **Indira Béraud**

L'idée de communauté proposée par Charles Fourier explorée lors de l'exposition *Le Nouveau Monde Industriel*, s'oppose à la conception capitaliste libérale de notre société. Elle pourrait apparaître comme une alternative au monde actuel, mais pourtant on pénètre une atmosphère sombre où tout s'écroule. Sommes-nous destinés, quoi qu'il arrive, à la désillusion ?

L'utopie ne se transforme pas nécessairement en dystopie. Surtout que j'exagère toujours les choses. C'est très dramatique, c'est du théâtre. C'est faux et surjoué. Dans la réalité je pense qu'il y a une balance entre du positif et du négatif. Les choses les plus extraordinaires vont provoquer les choses les plus dangereuses. Pour instaurer une nouvelle utopie et avoir la capacité de le faire, la personne qui aura cette volonté aura probablement un délire mégalomane total. Fourier par exemple se décrit comme quelqu'un qui veut être bénéfique à la société. Mais il dit, et c'est la phrase que l'on retrouve dans mon installation chez Continua : « Je suis le seul à pouvoir décrire la cité de Dieu et les moyens de la bâtir ». Il y a une tension entre la volonté d'aider les gens et ce désir de pouvoir.

### **Indira Béraud**

Mais est-ce que Fourier se place en haut de la pyramide ?

### **Raphaël Fabre**

Pas nécessairement, Fourier veut simplement produire la société qui sera parfaite. Il ne veut pas en être le chef, mais il reste une forte hypocrisie puisqu'il explique qu'il est le seul à pouvoir le faire, il se place en leader. Il y a quelque chose de l'ordre du contrôle. Pour mettre en place quelque chose qui peut changer la donne, il faut avoir le pouvoir de le faire. Il faut utiliser le pouvoir souvent de manière problématique pour atteindre le seuil où il



### **PARADISE LOST/REUNION**

Installation, décor, vidéos, sons, performances, Partie de l'exposition collective  
« Le Nouveau Monde Industriel », Commissaire d'exposition Nicolas Bourriaud,  
Galleria Continua/Les Moulins, Boissy-le-Châtel, France, 2016.

est véritablement possible de changer les choses. Ce paradoxe m'intéresse. Cependant je ne prétends pas avoir de théories politiques ou sociales avec mon travail. Ce sont des sujets que j'aborde à travers la fiction ou le spectacle. Mais ce sont pour moi des questions qui rejoignent la fiction.

### **Indira Béraud**

J'ai cette perception de ton travail où les installations que tu montres remettent en question tout le système. Tu floutes la limite entre la fiction et le réel et comme ton système est en train de s'écrouler, on a alors l'impression que tout s'écroule autour de nous.

### **Raphaël Fabre**

Oui, j'ai envie que cela vienne du spectateur et que cela découle de ce que je montre. En revanche, je ne souhaite pas le pointer directement. Je peux avoir tendance à vraiment partir dans tous les sens dans mon boulot, à mettre beaucoup d'informations, et cela fait partie de ma façon de faire, mais c'est quand même quelque chose qui peut devenir complexe et chaotique. Garder l'angle de la fiction me permet de limiter le débordement de tout cela aussi. Il s'agit de trouver un équilibre entre le contrôle et le chaos. J'utilise des choses réelles, des sujets historiques que je refictionnalise et cela déborde quoiqu'il arrive, ce que je souhaite, mais il faut garder une certaine limite pour ne pas que cela devienne un puits sans

fond. Peter Greenaway a dit que le monde entier pouvait être classé dans des listes thématiques, et qu'au final il était possible de ne créer qu'une seule liste qui inclurait toutes les autres. Cette idée est fascinante, mais personne ne pourrait lire cette liste. Il faut donc selon moi utiliser des cadres plus synthétiques et resserrés qui permettent d'engager cette idée.

### **Indira Béraud**

C'est un peu des niveaux de perches tendues, tu peux plonger, mais tu peux aussi rester à la surface.

### **Raphaël Fabre**

C'est aussi l'enjeu, créer un renouveau du libre arbitre par l'idée d'absence de libre arbitre. Mais juste à une petite échelle d'exposition.

### **Indira Béraud**

Le chaos comme système politique ?

### **Raphaël Fabre**

Pas comme système politique, mais comme départ de pensée qui permettrait de prendre du recul. Envisager le monde comme un système d'analogies infinies entraîne le chaos, mais provoque la possibilité de connexions, elles aussi infinies. Et une distance

critique saine. Fourier pense qu'avec son système les gens sont libres parce qu'ils peuvent choisir eux-mêmes leur travail, ils peuvent choisir ce qui leur plaît dedans, ils peuvent changer un peu les règles. Il ne considère pas que les gens sont enchaînés par un contrôle, bien que ce soit ce qu'il propose quand on observe l'idée générale.

### **Indira Béraud**

Pour terminer, pourrais-tu nous parler de ta dernière pièce, *CNI*, exposée à la Galerie R-2?

### **Raphaël Fabre**

Le 7 avril 2017, j'ai fait une demande de carte d'identité à la préfecture avec tous les papiers légaux nécessaires. La photo incluse dans le dossier me ressemble le plus possible et suit les directives légales d'une photo d'identité. Cependant cette photo est un modèle 3D conçu sur ordinateur, une image numérique. La texture plaquée sur le modèle part de photos de moi, mais tout est rendu en 3D, y compris les cheveux et les vêtements. Ce sont les techniques traditionnelles utilisées dans le cinéma et le jeu vidéo, notamment dernièrement dans *Star Wars VII* pour recréer le visage d'un acteur mort, avec une technique bien plus poussée. Il n'y a pas de corps, seulement une enveloppe numérique qui me ressemble et me représente légalement, officiellement.

Le dossier a été accepté par la préfecture et j'ai aujourd'hui ma carte d'identité officielle avec cette photographie. À l'exposition étaient présentés le portrait en grande taille, une planche type photomaton avec un des portraits découpés par la préfecture, et la photocopie du récépissé de demande officielle de carte. Pour ce projet, cette fois, le cadre est parfaitement réel. C'est même un cadre légal et officiel, gouvernemental. La pièce représentant le plus officiellement mon identité, validée par l'état, montre un modèle 3D, une enveloppe numérique creuse, qui cependant respecte les normes administratives.

L'objectif est de parler d'image et de corps, de technologie et de fiction. Je souhaitais proposer un geste qui brouille ces limites et ces notions, mais dans le réel, dans ce que nous pouvons percevoir de la puissance de l'image.



**CNI**

Carte d'identité française authentique, portrait 3D numérique fait sur logiciel 3D et Photoshop avec l'aide d'une texture photo, série de photocopies de documents officiels, attestations, récépissés, impression numérique 70 × 100 cm, planche « photomaton » 10 × 15 cm, 2017.

## Récapitulatif de la pré-demande de carte nationale d'identité

État civil de la personne majeure ou mineure émancipée

ANNULE



### PHOTOGRAPHIE



N° du timbre fiscal (carte d'identité)  
2265249207965207

Homme

Nom (de l'acte de naissance) : FABRE

Prénom(s) : RAPHAËL JEAN MICHEL

Né(e) le : 04/11/1989

À : PARIS 13E ARRONDISSEMENT(075)

Taille : 185 cm

Département de naissance : 75

Pays de naissance : FR

Adresse : [REDACTED]

Code postal : [REDACTED]

Commune : [REDACTED]

Téléphone : [REDACTED]

**PÈRE** Nom : FABRE

Prénom(s) : [REDACTED]

Né le : [REDACTED]

À : [REDACTED]

**MÈRE** Nom : [REDACTED]

Prénom(s) : [REDACTED]

Née le : [REDACTED]

À : [REDACTED]

### Récépissé de demande de Carte Nationale d'Identité

Je soussigné,

Nom : FABRE

Nom d'usage : Néant

Prénom : RAPHAËL, [REDACTED]

Taille : 185cm

Né le : 04/11/1989

A : PARIS 13E ARRONDISSEMENT(075)

N° de téléphone [REDACTED]

Empreintes : index gauche, index droit

Certifie l'authenticité des données de la

Demande : 750170117D074UK7Q

initialement établies sur la base de la

Pré-demande : W8JWT77195

Le 07/04/2017 à 15h47m46

Relues avec l'agent de recueil.

Signature du demandeur :

Toute fausse déclaration est passible des peines d'emprisonnement et des amendes prévues par les articles 441-6 et 441-7 du code pénal. Le droit d'accès aux informations prévu par la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, s'exerce auprès de la préfecture ou de la sous-préfecture de votre résidence. Suivre votre demande sur internet : <https://passeport.ants.gouv.fr>

Je certifie l'exactitude de ces déclarations.

Date : 06/04/2017

### Signature du demandeur

(A l'encre noire et sans déborder du cadre)



Rappel : Toute fausse déclaration est passible des peines d'emprisonnement et des amendes prévues par les articles 441-6 et 441-7 du code pénal. Le droit d'accès aux informations prévu par la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, s'exerce auprès de la préfecture ou de la sous-préfecture de votre résidence.

v.SPD-PP-RECAP-MAJ-3.2

**CNI**

Carte d'identité française authentique, portrait 3D numérique fait sur logiciel 3D et Photoshop avec l'aide d'une texture photo, série de photocopies de documents officiels, attestations, récépissés, impression numérique 70 × 100 cm, planche « photomaton » 10 × 15 cm, 2017.

## **Attestation de remise de Carte Nationale d'Identité**

N° mairie : DR-75032-04

N° demande : 750320417E055DDR3

N° titre remis : 170475T51180

Nom : FABRE

Prénom : RAPHAËL

Empreintes : index gauche; index droit

Le 05/05/2017 à 16h12m52

Signature : \_\_\_\_\_

Droit d'accès aux données et de rectification  
conformes à la loi N°78-17 du 6 janvier 1978  
modifiée.

**CNI**

Carte d'identité française authentique, portrait 3D numérique fait sur logiciel 3D et Photoshop  
avec l'aide d'une texture photo, série de photocopies de documents officiels, attestations, récépissés,  
impression numérique 70 × 100 cm, planche « photomaton » 10 × 15 cm, 2017.



### CNI

Carte d'identité française authentique, portrait 3D numérique fait sur logiciel 3D et Photoshop avec l'aide d'une texture photo, série de photocopies de documents officiels, attestations, récépissés, impression numérique 70 × 100 cm, planche « photomaton » 10 × 15 cm, 2017.

Raphaël Fabre, Figure Figure 2017  
Courtesy de l'artiste

**DIRECTION DE PUBLICATION**

Indira Béraud  
[Indira@figurefigure.fr](mailto:Indira@figurefigure.fr)

**INTERVIEW**

Indira Béraud et Quentin Dauvergne  
[Indira@figurefigure.fr](mailto:Indira@figurefigure.fr)

**DIRECTION ARTISTIQUE**

Fani Morieres  
[Fani@figurefigure.fr](mailto:Fani@figurefigure.fr)

[www.figurefigure.fr](http://www.figurefigure.fr)

