



## LA DEMARCHE DE CREATION NUMERIQUE

*« Les forains utilisaient les miroirs biseautés, les perles de mercure, le cuivre, la dorure, l'argenture pour interroger le chaland, mais aussi les arts plastiques, entre autre la sculpture labyrinthique, pour le mettre en état de conscience modifiée, de rêve éveillé. La nouvelle ère numérique et les nouvelles techniques de lumière m'apportent des outils supplémentaires pour interroger par l'illusion, pour mieux montrer grâce aux éclairages et aux détournages offerts par les vidéoprojecteurs. Mais j'utilise aussi des objets figuratifs issus de la nature où très souvent une image peut en cacher une autre. »*

– Jean Paul Favand

## LA PROJECTION VIDÉO AU SERVICE DES OBJETS

Insatisfait de la précision des éclairages traditionnels pour mettre en exergue ses objets, Jean Paul Favand s'est rapidement tourné vers l'utilisation de vidéoprojecteurs. L'expérimentation de cette technologie lui permit de détourner l'éclairage avec précision dans sa démarche de guider et de sculpter l'objet au regard sans ne rien toucher à l'authentique. Dans son Théâtre du Merveilleux, cabinet de curiosité réunissant comme au XVIIème siècle des Naturalia – curiosités naturelles, objets trouvés – et Artificialia – objets créés par l'homme, il donne naissance à des Virtualia, une manière nouvelle d'appréhender les objets grâce au numérique utilisant les curiosités comme support.



Contrairement à la conception de « l'art numérique » comme une branche de l'art contemporain principalement immatérielle, Jean Paul Favand se sert des technologies à notre disposition au XXIème siècle afin de retourner à l'objet. Il devient possible de les découper, d'en changer la couleur, aller jusqu'à donner l'illusion du mouvement en hommage aux spectacles de lanternes magiques et au pré-cinéma.

*« Je suis heureux, à l'heure où le numérique régit de plus en plus de parts de notre existence, de garder la liberté de l'utiliser pour révéler l'existant. Ma démarche tient en deux points : humaniser le numérique et donner à voir, en intervenant uniquement avec mon œil et ma manière de présenter, dans le respect de l'authenticité de ce qui est. »*

## UN JEU ASTROLOGIQUE VIRTUEL

Le numérique est ainsi un outil lui permettant de révéler l'objet, l'existant. Donner à voir ou plutôt inviter le spectateur à examiner les objets sous un angle nouveau. Aussi, des bois figuratifs venus des quatre coins du monde – Guyane, Philippines, Namibie – peuvent prendre vie par l'intervention de trois vidéoprojecteurs dans le Jeu de la Licorne. Développé en 2003 pour la salle du Théâtre du Merveilleux ce jeu astrologique virtuel conçu autour d'une loterie foraine des années 1920, offre au vainqueur la projection d'une vidéo de 8 mètres par 11 du signe sur lequel il avait misé. Chaque signe astrologique a donné lieu à sa propre scénographie, par la mise en lumière de ses symboles caractéristiques, de manière poétique et à dose homéopathique. C'était un défi de réaliser ces projections à une époque où les logiciels susceptibles de réunir les images de trois vidéo projecteurs en une seule étaient rares et d'une grande complexité. Jacques Rému\* a réalisé ce rêve après un an d'essais, et développé un programme spécifique sur la base d'un logiciel créé par le MIT (Massachusetts Institute of Technology).

## LES ILLUSIONS DU THÉÂTRE DU MERVEILLEUX

Au XIXème siècle ce que l'on appelle le « Théâtre du Merveilleux » est une forme de spectacle née des techniques de la révolution industrielle pour provoquer l'émerveillement des spectateurs.

Aux Pavillons de Bercy, le Théâtre du Merveilleux est un cabinet de curiosités géant de 1800 m<sup>2</sup>, dédié à l'illusion. Il rend hommage aux Fantasmagories de Robertson, qui projetait des images de lanterne magique sur un écran de fumée. Ce magicien célèbre fut le précurseur de l'image en mouvement.

Aujourd'hui la magie de l'illusion du volume est recréée par l'orchestration de douze vidéoprojecteurs, de 1200 sources de lumière et d'instruments de musique mécanique. Ce dialogue entre tradition et modernité a pour but de transformer les objets en acteurs. C'est ainsi qu'un orgue de danse de 1925, composé de douze instruments à vent et à percussion, un carillon mural de 40 mètres de long et un piano à queue automatique interprètent un magistral concert d'automates sur cette scène unique, dont les effets optiques, les sons et les lumières sont tous synchronisés par la magie de l'informatique.

Dans ce cabinet de curiosités numériques, les projections vidéo – ou vidéo mapping – sur le volume des « naturalia » et « artificialia » recréent le relief sans le recours à aucun autre artifice. Par le simple jeu de l'ombre et de la lumière, les objets de la nature deviennent figuratifs et parlent à chacun de nous un langage différent, selon l'angle de son regard. De même des installations de bois figuratifs ou des personnages de cire deviennent les supports de créations virtuelles en 3D. Tandis que l'orgue de 10 mètres de long se transforme à vue en palais de Maharadjah ou en sous-marin du capitaine Nemo. Grâce à l'outil numérique, la parole est redonnée aux objets-acteurs qui peuvent entamer le dialogue.



Cette scénographie a été réalisée pour la première fois il y a neuf ans, à une époque où l'on confondait encore le numérique et la télévision. Elle rend possible des illusions dignes des plus grandes « féeries » du XIXème siècle.

## SPECTACLE VIDÉO VENISE LA SÉRÉNISSE

Ce spectacle de féeries conçu en 2012, à l'image des fantasmagories du passé, est l'une des attractions magiques des Salons Vénitiens des Pavillons de Bercy.

Montés sur rail, puis motorisés et pilotés par ordinateur, six bateaux-automates d'un théâtre mécanique évoluent devant un panorama vénitien du XIXème siècle.

Il s'agit d'un spectacle en 4D où des objets anciens revivent grâce à des techniques d'illusion contemporaines. Sa mise en œuvre a nécessité près de quatorze mois d'étude et de réalisation par une équipe de graphistes, d'informaticiens, d'éclairagistes, de mécaniciens et de musiciens.

Toute la salle se transforme pour immerger les spectateurs dans un environnement de 500 m<sup>2</sup> d'images, où les murs deviennent les façades d'un palais vénitien avec ses fontaines et ses flambeaux.

La lanterne magique d'autrefois a été remplacée par onze vidéoprojecteurs et de nombreuses sources d'éclairage pilotées par ordinateur. L'illusion de volume est donnée par la projection des images virtuelles sur quatorze plans différents et la diffusion d'un son directionnel orchestré à partir d'une bande-son de douze pistes.

Cette féerie s'inscrit dans la continuité des spectacles vidéo du Théâtre du Merveilleux, mises en scène de réalité augmentée orchestrées par Jean-Paul Favand : cinq minutes hors du temps pour un voyage immobile.

## UN LABORATOIRE D'IDÉES ET D'INNOVATIONS

Sans le savoir, Jean Paul Favand avait développé sa propre technique de vidéo mapping et était précurseur dans l'utilisation du numérique, faisant des Pavillons de Bercy un laboratoire d'idées et d'innovation.

Encore aujourd'hui, il dédie un espace des réserves du musée à la recherche de nouvelles techniques de mise en scène. Il développe également cette démarche d'un point de vue plus personnel en créant ses propres œuvres. En 2013, le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains lui consacre une exposition, où ont été présentées les mises en scènes des Pavillons de Bercy ainsi que certaines de ses œuvres personnelles.

*Découvrez le travail de Jean Paul Favand*