



[À propos](#)   [Rubriques](#)   [Appels à collaboration](#)   [Appels à contribution](#)   [Contacts](#)

## Entretien avec Eric Vernhes, artiste multidisciplinaire

Propos recueillis par Alexia Antuofermo

« Il n'y a pas d'opposition entre l'homme, la nature et la technologie. Il n'y a rien à défendre, ni à combattre dans la technologie. Ce qui reste à conquérir, c'est toujours un certain niveau de conscience de nous même, de notre finitude, du monde et du temps. »

Eric Vernhes est un artiste multidisciplinaire. Traversées par différentes réflexions sur le temps, ses œuvres se nourrissent de son parcours multiple : le cinéma, la musique et le spectacle vivant. Régulièrement exposé dans les salons internationaux, Eric Vernhes est représenté par la galerie Charlot. Sa dernière exposition *Beyond the line*, en duo avec Manfred Mohr, a été présentée à l'occasion de la biennale de Nêmo. Ses pièces font parties des collections *Artfilein* et *Frankel*. Eric Vernhes crée des dispositifs et des installations cinétiques, visuelles ou sonores dont il programme les comportements en fonction de logiques auto-génératives, interactives ou hybrides. Les procédés numériques qu'il utilise sont extraits de leur contexte technique pour être mis au service d'un discours intemporel inspiré tant de la littérature que de la philosophie.

Eric Vernhes, *Les mots silencieux*. Logiciel spécifique sur écran 4K.

**Pouvez-vous nous parler de votre parcours et plus particulièrement de ce qui vous a conduit à produire des « objets temporels » ?**

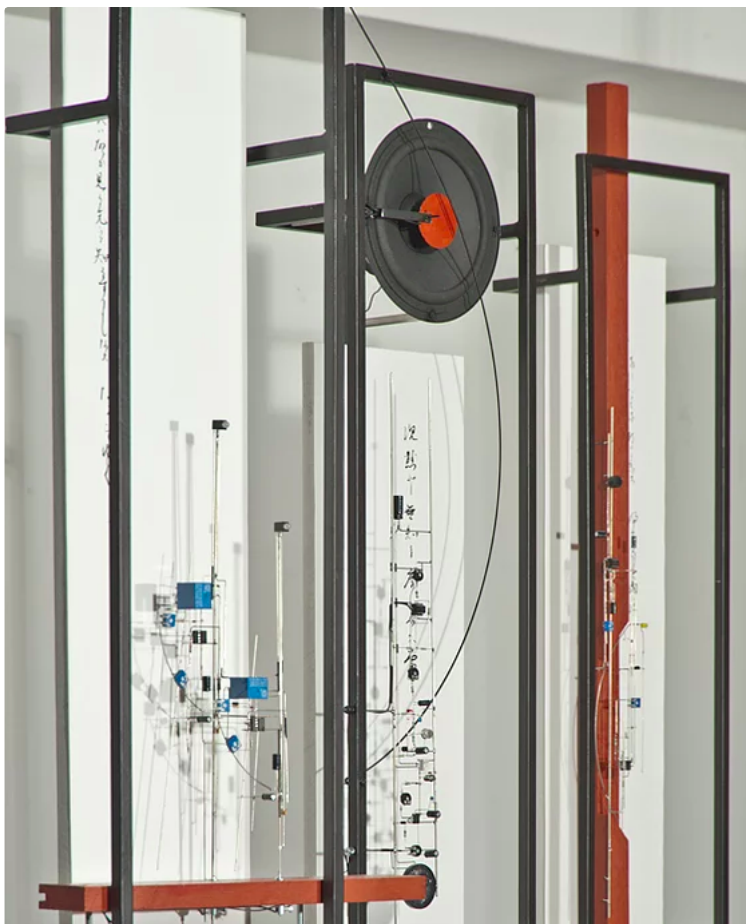
Ma formation initiale est l'architecture mais lorsque j'ai obtenu mon diplôme en 1991, je suis retourné à un souhait antérieur qui était celui de faire du cinéma. Mon professeur Paul Virilio, me disait de ne pas poursuivre cette voie, car pour lui le cinéma était « mort ». En désaccord avec ses propos, je voulais d'une certaine manière « vérifier » ceci par moi-même. Après ce diplôme, j'ai été embauché par Anatole Dauman dans sa société *Argos film*. Il avait commencé sa carrière avec *Nuit et brouillard* [1] d'Alain Resnais. Il avait produit des films de Jean-Luc Godard, Wim Wenders et Chris Marker, etc. Sa maison de production était un vrai musée du cinéma. Peu après, j'ai monté la société *Les productions polaires*, avec laquelle j'ai réalisé quelques courts métrages, des documentaires et des films de commande. Je m'occupais de l'écriture, de la production, de la réalisation, du montage, de la musique, etc. Je restais fidèle à ma conception du cinéma venue depuis l'enfance, un cinéma proche des inventeurs comme George Méliès plutôt que celui des réalisateurs contemporains. Je sentais qu'une autre chose me captivait dans le cinéma et à l'issue du tournage d'un moyen métrage de fiction, j'ai dû me rendre à l'évidence : le cinéma dans ses formes de production conventionnelle ne m'intéressait pas. À l'époque, Bernard Stiegler venait de sortir le troisième volume de sa trilogie sur *La technique et le temps* [2], sa conception phénoménologique ainsi que le concept d'objet temporel, hérité d'Husserl, ont été révélateurs. Ce concept me permettait d'appréhender mes différents champs de création en réunissant l'image, la musique et l'écriture. En s'associant, ils pouvaient alors être conçus comme des objets « animés d'un mouvement intrinsèque dont le développement épouse le mouvement de la conscience du spectateur » [3]. Ceci rejoignait ce que j'avais toujours voulu créer, tout en m'éloignant des contraintes de la cinématographie conventionnelle (frontalité, narration, distribution, format, etc.). Désormais mon médium était le temps. L'image, le son et l'écriture étaient alors mes outils. Je me suis donc recentré autour de ce médium temporel.

En 2000, j'ai acheté un banc de montage virtuel pour ma société. Avec cette technologie on pouvait s'approcher d'une certaine spontanéité et créer des films en temps réel, qui pouvaient être improvisés, comme en musique. Avec le musicien improvisateur, Serge Adam, nous avons effectué une résidence de deux ans à *La Maroquinerie* à Paris. Ainsi, nous avons joué tous les quinze jours avec d'autres musiciens improvisateurs en essayant de construire un langage commun. Rapidement, j'ai arrêté de faire des films et je me suis mis à l'informatique pour inventer mes propres outils. À cette époque, je travaillais avec Benoit Delbecq et Irène Jacob, dans le domaine de la musique ou du théâtre. Le monde du spectacle vivant était fascinant, mais toujours éphémère, je voulais cependant travailler sur des projets « installés » dans la durée, afin de pouvoir créer à partir de médiums temporels.

**Comment avez-vous commencé à créer des œuvres analogiques ou numériques ?  
Quelles différences cela implique-t-il ?**

Les œuvres que j'ai réalisées à partir de composants électroniques analogiques, comme *Les témoins*, sont à la fois des sculptures et des circuits opérationnels. Je me suis inspiré de l'artiste Peter Vogel qui a été le premier, à ma connaissance, à utiliser cette technique. Dans les années 70, on qualifiait ses œuvres de « sculpture cybernétique ». La « cybernétique » est une théorie étendue des automatismes et des rétroactions. Mais à cette époque, ce terme recouvrait pour le grand public une vague et inquiétante idée portée par les romans de science-fiction qui abordaient alors l'intelligence artificielle. Ces sculptures sont cependant des objets automatiques très simples qui produisent de la lumière, du son ou du mouvement déclenché par la sollicitation d'un capteur. Aussi simples soient-ils dans leur fonction, ils sont très complexes à mettre en œuvre, leur esthétique reflète ceci par la multitude de composants et de connections. En électronique analogique, on crée à partir d'une matière brute, le flux électrique, qu'il faut moduler, amplifier, aiguiller et tordre dans tous les sens pour obtenir une fonction simple. Tandis qu'en électronique numérique, nous travaillons à partir d'un verbe, d'un langage performatif (le code) qui agit sur la matière par l'intermédiaire d'un processeur ou d'un microcontrôleur tel que l'Arduino ; lorsque l'on veut modifier la fonction, il

suffit alors de la « décrire ». La différence est donc beaucoup plus vaste entre l'électronique numérique et l'électronique analogique, qu'entre cette dernière et les automates du XVIIIème siècle. Artistiquement, il s'agit de savoir si nous souhaitons « contrôler » la matière ou si nous voulons plutôt créer du langage. Formellement, le résultat est très différent. Les installations analogiques sont complexes. Elles offrent une représentation du parcours énergétique, de l'influx, de la connexion, de l'induction d'énergie, tandis que l'installation numérique est une « boîte noire » qui abrite des *process* mystérieux. Souvent les deux techniques cohabitent ensemble, mais en général l'analogique s'adresse au « corps » (traversé également de transfert d'énergie) alors que le numérique concerne plutôt l'« esprit » (ce dernier se manifestant notamment par le verbe).



Eric Vernhes, *Les témoins ( Fukushima 1)*, acier, maillechort, bois, papier calligraphié, électronique analogique. Trois unités de 200\*20\*30 cm.

**Comment pensez-vous la notion du temps et comment opère-t-il dans vos créations ? Quel lien entretient le temps avec le regard du spectateur dans votre travail ?**

Je travaille avec le « temps de regard » du spectateur ainsi qu'avec son « temps intrinsèque ». La création d'objets temporels passe par la technologie et par le mouvement. Le « temps de regard » du spectateur épouse alors celui de la machine. Les premiers arts technologiques, conçus à partir d'automates, étaient basés sur l'imitation du temps humain. Le cinéma a ensuite apporté une plasticité au temps. Le réalisateur a la capacité de s'emparer du temps du spectateur pour le contracter ou au contraire le dilater. Il me semble, qu'il existe trois modalités de création du temps par le mouvement : la séquentialisation, le hasard et enfin l'interaction. La séquentialisation est la création d'une progression figée, à l'instar d'un film ou d'une musique interprétée sur partition. Dans les deux cas, ce sera toujours la même séquence qui sera jouée. Puis, il y a le pseudo-random, l'apparence du hasard qui donne accès à l'art génératif. Dans la nature cela se manifeste entre autre, par le mouvement des feuilles au gré du vent. Dans cette forme là, nous ne pouvons concevoir les objets eux-mêmes, mais plutôt les conditions et les règles qui régissent leur existence. Enfin, la troisième modalité est l'interaction entre le

dispositif et l'utilisateur, qu'il soit performeur ou spectateur. Je ne travaille pas avec un medium particulier, mais plutôt sur ces trois modalités temporelles. Ainsi, par le temps et par le mouvement, une relation organique s'instaure entre le spectateur et l'œuvre. Au profit de cette relation, mon souhait serait que l'outil technologique s'efface, de la même façon que lorsque nous sommes au cinéma, nous oublions le dispositif technique.

**Comment pensez-vous la relation entre la programmation et le texte dans votre travail ? Comment la poésie peut-elle se dévoiler par la programmation ?**

Mon œuvre *Bâshô*, s'articule autour de la dynamique et du geste de l'écriture. Il s'agit d'un geste qui a non seulement pour fonction de signifier, mais aussi de s'inscrire dans une durée indéterminée. C'est aussi un geste spécifiquement humain. Je me suis donc intéressé à l'écriture et à la manière dont sa dynamique rejoint le signifiant en dehors de l'interprétation et du sens. Le programme sélectionne au hasard une phrase issue d'un haïku. Il invente ensuite une graphie pour chaque mot ; puis il le place sur une grille de lecture et génère un symbole graphique d'ensemble. Au bout d'une minute, l'ordinateur inscrit la phrase en clair, puis il en choisit une autre en générant un nouvel idéogramme. Le système produit alors ces formes à l'infini. Ces dernières, expriment graphiquement l'idée globale du haïku. Le dispositif interroge les liens esthétiques entre un graphisme et un signifiant. Cela rejoint les recherches picturales de l'artiste Brion Gysin qui tendait à débarrasser l'écriture du signifiant et de la sémantique pour inventer une pensée imagée et « silencieuse ».



Eric Vernhes, *Bachô*, Ordinateur, écran, cadre, logiciel spécifique. 19\*25\*5 cm

**Quelles sont vos préoccupations actuelles ? Vers quelles réflexions vos œuvres se dirigent-elles ?**

Je travaille sur les notions du temps et du mouvement. Si un mouvement est une force qui s'exprime selon un vecteur, alors je pense qu'actuellement des forces s'expriment, et ceci partout dans le monde ; je m'interroge sur leurs vecteurs. Nous voyons aujourd'hui l'irruption de groupes humains qui, face à toutes les démonstrations scientifiques sur l'environnement terrien, nient purement et simplement, la réalité annoncée d'une possible disparition de l'humanité, postulant entre autres, le concept de « faits alternatifs ». Face à cette situation alarmiste, l'attitude passive qui prévaut depuis des années dans le domaine économique, semble gagner une ampleur inégalée. Celle-ci se réfère non seulement à nos conditions de vie sociale mais aussi à notre survie elle-même. De nombreux mouvements de capitalisation (accompagnés d'enrichissements des uns au détriment des autres) ont lieu pour que certains groupes économiques puissent se

mettre à l'abri d'une catastrophe globale qui semble s'annoncer. Les acteurs de ce repli n'en ont pas nécessairement toujours conscience. Le déterminisme politique est sans effet face à ce phénomène dès lors que la réalité même est niée, que les démonstrations scientifiques et la compétence de ses acteurs n'ont plus aucune valeur. Il nous faut alors penser non plus en terme d'idéologie et de politique, puisque cette conception fait la preuve de son inefficacité, mais en terme de « force » à savoir : force de la capitalisation, de la consommation, de la culture et de l'inculture, de la croissance, et ceci au même titre que les forces physiques telle que la force de la gravité. Nous ne pouvons pas contrer une force. En revanche, nous pouvons la canaliser ou la détourner. Par ailleurs, dans la mesure où nous sommes animés par ces forces et nous en sommes les vecteurs, chacun à un pouvoir à son échelle. Par exemple, notre force de consommation est à la base de la croissance économique et de l'utilisation des ressources terriennes. La façon dont chacun d'entre nous la canalise et l'utilise est primordiale. Ainsi, il faut prendre conscience des forces que nous véhiculons en tant que vecteur. Citons à ce propos deux essais parus récemment qui me semblent particulièrement pertinents : *Où atterrir*, de Bruno Latour [4] et *Exister, résister* de Pascal Chabot [5].

### Comment ces derniers propos se « connectent-ils » avec vos œuvres ?

Pour répondre, je pourrais m'appuyer sur un exemple qui me vient de l'enfance. Lorsque j'avais une dizaine d'année, nous vivions à la campagne et ma façon d'appréhender le cinéma était alors liée uniquement à notre projecteur de film huit mm. À l'époque, je passais tout mon temps à visionner des petites bobines d'extraits de films de Charlie Chaplin. Sur le projecteur, il y avait un bouton qui permettait de passer de la vitesse standard de dix-huit images par seconde à une image par seconde. Dans le film *The rink* [6], lorsque je passais à une image par seconde, je pouvais voir les grimaces de clown de Chaplin se muer en une expression très sérieuse et ses gestes devenir très précis. D'amuseur burlesque et léger, il devenait alors un personnage très différent : à savoir quelqu'un qui essaye de réussir une action périlleuse de manière très concentrée. Cette petite intervention mécanique sur la vitesse de l'appareil, me permettait d'accéder à un autre niveau de conscience de l'acteur en passant du personnage de Charlot à la *persona* de Chaplin. Cette expérience fût véritablement fondatrice. Elle révèle à mon sens ce que l'intervention artistique peut nous apporter. C'est-à-dire modifier notre point de vue et notre niveau de conscience de la réalité. Et plus que jamais, les défis d'aujourd'hui dépendent de ces « niveaux de conscience ».

### Quelle place occupe dans votre démarche les travaux des artistes numériques ?

Le médium dépend de plusieurs choses, de notre parcours, de notre enfance etc. Je ne suis pas spécialement un promoteur des arts technologiques. Je suis un lecteur de Gilbert Simondon. Je vois la technologie comme un mode d'expression humain naturel. Il n'y a pas d'opposition entre l'homme, la nature et la technologie. Il n'y a rien à défendre, ni à combattre dans la technologie. Ce qui reste à conquérir c'est toujours un certain niveau de conscience de nous même et de notre finitude, du monde et du temps.

-----

[1]. RESNAIS, Alain. *Nuit et brouillard*, 1955

[2]. STIEGLER, Bernard, *La technique et le temps 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Éditions Galilée, 2001

[3]. Ibid.

[4]. LATOUR, Bruno, *Où atterrir : comment s'orienter en politique*. Éditions La Découverte, 2017

[5]. CHABOT, Pascal, *Exister, résister : ce qui dépend de nous*. Presses Universitaires de France, 2017

[6]. CHAPLIN, Charlie, *The Rink*, 1916

-----

