

01 02

“If a cluttered desk is a sign of a cluttered mind, then what are we to think of an empty desk?”

« Si un bureau en désordre est signe d’un esprit en désordre, alors que dire d’un bureau vide ? »
(Albert Einstein)

Ces trois vues du bureau d’Albert Einstein ont été prises quelques heures après son décès. Elles furent reproduites une première fois en avril 2014 dans l’*Atlas* d’ACME puis une seconde fois pour l’exposition « A Company that Makes Everything ». Elles intègrent le *Département* dit des *tableaux noirs* (ou *Département des tautologies*) dans lequel sont représentées des situations d’écriture à la craie.

On y voit le bureau du savant dans un état de désordre figé rappelant l’assemblage de documents qui composent ACME : *Chutier*, moquette imprimée de douze mètres par douze.

Sur l’une des trois images, en arrière-plan, deux fauteuils vides font également écho au double chariot d’opérateurs cinématographiques (ACME : *Panorama*) présent dans l’exposition. Ce dernier est installé sur des rails circulaires de *travelling*, utilisés traditionnellement pour faire des mouvements fluides de caméra.

Le 15 avril 1955, Ralph Morse, photographe au magazine *LIFE* apprend par téléphone la mort d’Albert Einstein. Souhaitant couvrir l’événement, il se dirige vers l’hôpital de Princeton où sont déjà présents des centaines de journalistes. Alors que tous les yeux sont tournés vers la dépouille du célèbre scientifique, Morse se rend de façon inopinée à l’*Institute of Advanced Studies*. Armé d’une caisse d’alcool comme monnaie d’échange, il se fraye un chemin de bureau en bureau jusqu’à la table de travail d’Einstein laissée en l’état. Sur les quelques clichés qu’il prend apparaît un amoncellement de documents, de lettres et de magazines, représentatifs de la pensée touffue du savant.

03 Depuis les premières esquisses élaborées en 2011, le projet ACME a été pensé pour prendre place dans différents lieux. D’une version du projet à la suivante, s’incarnant dans des formats à chaque fois renouvelés (installation, conférence, *workshop*, etc.), ACME s’est affiné autour de trois axes principaux : la transmission de savoirs, le cinéma et la mobilité. La résidence effectuée en début d’année 2014 à la Villa Arson nous a permis de concrétiser pour la première fois certaines de nos intentions.

La moquette qui tapisse le sol de la galerie carrée et baptisée *Chutier*, rend visible la genèse de ce projet. Table de découpe imaginaire, elle est le lieu d’une mise en scène d’éléments (plans, photographies, maquettes, etc.) qui renseignent autant sur les précédentes versions du projet que sur les œuvres présentées dans l’exposition.

On y voit ainsi des portraits des membres du club de tricot ayant tressé l’écran de projection côtoyer des maquettes de chaires de conférenciers jamais réalisés, ou encore des extraits de films et de livres évoquant l’univers du café.

ACME : *Chutier* a été travaillé sur un logiciel de 3D, tous les éléments qui le constituent ont été modélisés, simulés, aucun n’est « réel ».

Le terme « chutier » est un terme technique qui désigne l’ensemble des rushes, bobines non conservées lors d’un montage cinématographique. Dans les logiciels de

montage numérique, sonore ou filmique, il désigne plus généralement le lieu de stockage où sont réunis les fragments de séquences potentiellement réutilisables pour le montage. C’est un réservoir de fictions potentielles.

04 Il s’agit de la reproduction de la scène finale du film *Der Blaue Engel* [*L’Ange bleu*] du réalisateur allemand Josef von Sternberg. Ce film, sorti en 1930, est l’un de ceux qui permettra le développement vers l’international de la carrière de l’actrice Marlène Dietrich, il s’agit de son premier rôle parlant.

L’histoire raconte les mésaventures et la décadence fatale d’un ancien professeur de littérature anglaise, Immanuel Rath, devenu clown à l’allure monstrueuse après s’être épris d’une chanteuse de cabaret, Lola-Lola. Alors qu’une tournée l’amène à se produire dans sa ville d’origine, le « professor Unrat » [le professeur raté], surnom que lui donnaient ses élèves, s’introduit de nuit dans l’établissement où il enseignait. Ereinté par une vie de tourmentes, il y décède, solidement cramponné à son ancienne chaire professorale. Scène qui sert de modèle à notre dessin : le cadavre du professeur est découvert de nuit par le gardien de l’école ; le plan s’élargit ensuite en révélant les rangées désertes de chaises d’écoliers.

À l’instar du film *The Elephant Man* de David Lynch (1980) où une analogie est faite entre la figure du professeur et celle du bonimenteur de foire, entre le lieu de transmission de savoirs et la scène de spectacle, la lampe de poche que le gardien braque sur le corps du feu professeur éclaire tel un projecteur scénique. Dans un double renvoi, à la fois à l’univers cinématographique* et à la scène, le protagoniste, acteur et bête de foire, est « sous le feu des projecteurs ».

Mise en scène de l’école autant que référence à la projection cinématographique, nous avons intégré cette image dans le *Département des modes d’emploi* de l’*Atlas*.

* Comme de nombreux films qui lui sont contemporains, *Der Blaue Engel* est ponctué de scènes qui montrent des dédoublements de protagonistes (ombres portées), des spots lumineux et autres projections. Selon certains exégètes, ces scènes permettent d’interpréter le film comme une métaphore du cinéma



05 Dans la trilogie de films *Back to the Future* (1985, 1989 et 1990), le jeune « Marty » McFly joué par Michael J. Fox voyage successivement dans le passé puis dans le futur à bord d’une voiture futuriste, la *DeLorean DMC-12*. Celle-ci a été modifiée par le Dr. Emmett L. Brown (Le Doc), un savant excentrique dont Marty est l’ami et l’assistant. L’intrigue du pre-

mier film s’articule autour de paradoxes temporels se rattachant aux origines familiales du héros et sur la nécessité d’approvisionner la machine à voyager dans le temps en énergie. A la fin du film, dans un retournement de situation inattendu, Le Doc fait une apparition dans une version améliorée de la *DeLorean* propulsée cette fois-ci par un « Mr Fusion », dispositif de recyclage d’ordures domestiques ramené du futur (l’année 2015). L’appareil est constitué par l’assemblage d’appareils iconiques des années 1960 à 1980. On peut ainsi y reconnaître un moulin à café de la marque Krups ou encore les composants d’un ordinateur Singer. Le moulin à café présent dans l’exposition est ce qui permet au héros de voyager d’une époque à l’autre.

06 En 2008, le réalisateur sud-coréen Kim Ki-duk, traumatisé par un accident de tournage, décide de mettre sa carrière en pause et s’isole dans une maison coupée du monde. Il y vit reclus pendant trois ans dans une extrême simplicité et regarde inlassablement la production de ses quinze années de carrière. Il se filme alors qu’il opère la déconstruction de son œuvre et intègre ses séquences de visionnages à des scènes issues de son quotidien. On l’aperçoit fabriquer différents types de machines à café. Il déguste ses infusions seul, contemplant la vue montagneuse qui environne sa retraite. Chacune de ces machines est présente dans l’exposition « A Company that Makes Everything ». Cette procédure de déconstruction d’une œuvre cinématographique par un personnage acteur du film est similaire à celle utilisée par Coyote dans *Road Runner* [*Bip Bip et Coyote*] (cf. 10 et 11).

07 08 La laine qui constitue la surface de projection du projet ACME : *Écran* provient de l’île Tristan da Cunha. Celle-ci est située dans l’Atlantique Sud à 2800 km de l’Afrique du Sud et à plus de 3000 km de Montevideo en Uruguay. Ce territoire britannique d’outre-mer est considéré comme le plus isolé au monde du fait de sa distance au continent ou à d’autres terres habitées. Depuis le début du XIX^e siècle, environ 200 personnes y vivent en quasi autosuffisance. L’économie de l’île tourne principalement autour de la culture de langoustines, de la laine et de la philatélie – les timbres produits par son service des

la charpente de l’écran a été réalisée par les élèves de la section ébénisterie du Lycée professionnel des métiers d’art Pasteur à Nice. Au-delà de l’apprentissage du découpage, du traçage et d’autres techniques de travail du bois, c’est la répartition des tâches entre les élèves qui a été au cœur de l’élaboration du projet.

09 Phoenix Wright est le nom du protagoniste principal du jeu vidéo (Game Boy Advance, 2001) et manga éponyme. Centré sur des affaires criminelles, alternant phases d’enquête et de procès, une partie importante du jeu consiste en une succession de joutes oratoires. Le joueur y incarne le jeune avocat Phoenix Wright, nouvelle recrue du cabinet Fey & Co. Au cours de quatre affaires, il devra prouver l’innocence de ses clients à force de preuves et de contre-interrogatoires.

Godot, dont on voit ici le portrait, est l’un des principaux antagonistes à qui il faut se mesurer. Ce personnage, réputé pour ses interventions emportées, est également connu pour son addiction au café. Cette dépendance ainsi que sa manière de se vêtir (gilet, cravate et jarretières aux manches de sa chemise) le rapproche de l’agent du FBI Cooper de la série télévisée *Twin Peaks* dont il est inspiré. C’est ce même agent, ainsi que le personnage Kenneth Parcell (cf. 15) de la série *30 Rock* qui ont servi de modèle pour l’élaboration de la tenue portée par les médiateurs de l’exposition « A Company that Makes Everything ». Le nom du colérique Godot fait référence au célèbre protagoniste absent de la pièce de théâtre de Samuel Beckett, *En attendant Godot* (publié en 1952) : un homme que les deux héros de l’histoire attendent mais qui ne vient jamais.

10 11 Ce dessin est le premier que nous avons réalisé. Il est paradoxalement l’élément final du projet, annonciateur de sa disparition.

Dans l’épisode de *Road Runner* [*Bip Bip et Coyote*] dont il est issu, le protagoniste Coyote s’adresse aux spectateurs du dessin animé. Adoptant une posture professorale et un ton pédagogue, il revient sur ses tentatives d’attraper Bip Bip et évoque, dans le même temps, les procédés techniques qu’il emploie pour les filmer.

L’épisode offre aux scénaristes du dessin animé l’occasion de multiplier les mises en abyme via le personnage du Coyote et de réutiliser leurs propres productions antérieures.

Désirant dévoiler dès les premiers instants du projet son effacement programmé, la scène où Coyote pointe le terme « The End » [Fin] nous a semblé idéale. Sa posture, au croisement de celle du professeur et de l’explicateur (nom donné aux conférenciers qui assuraient la partie orale des films à l’époque du cinéma muet) nous a également permis d’introduire deux des axes thématiques majeurs de notre projet : la transmission et le cinéma.

12 13 La séquence représentée est constituée de six images provenant de différents épisodes de *La Linea*, célèbre dessin animé de l’italien Osvaldo Cavandoli diffusé à partir de 1971. Chaque épisode de la série repose sur un principe identique : on voit la main du dessinateur représenter le personnage ainsi que les décors l’entourant. Ajoutant ou gommant à volonté les éléments, la main agit comme le moteur scénaristique du dessin animé. Ce faisant, elle provoque souvent des ré-

actions colériques chez son protagoniste. Arnaud, étudiant à la Villa Arson qui est devenu depuis notre ami et l'un de nos collaborateurs les plus réguliers, nous a donné un jour rendez-vous devant l'*Atlas*. Nous livrant les interprétations qu'il donnait à chacune des images alors représentées, il nous proposa de regarder plusieurs épisodes qu'il avait sélectionnés de *La Linea*. En argumentant l'existence de liens entre le dessin animé et notre projet, il nous convainquit d'en intégrer plusieurs images à notre tableau. Mettant en scène sa propre écriture scénaristique, le dessin animé ne pouvait que résonner avec les multiples images de l'*Atlas* qui renseignent sur la genèse du projet. Bien que le dessinateur fictionnel dessine au crayon, et non à la craie, la couleur blanche autant que le traité du dessin évoquait notre outil de travail. Pour ces raisons, nous l'avons intégré dans le *Département des tableaux noirs*.

14 L'image reproduite est issue de l'épisode *Adventures of the Road Runner* évoqué dans les notes **10** et **11**. L'un des deux protagonistes principaux, Coyote, y est à la fois réalisateur et bonimenteur-conférencier. Il explique aux spectateurs de l'épisode les inventions auxquelles il a recours afin de filmer les chasses de son éternel rival, Bip Bip. Un cactus devient pour lui un moyen de catapulte sa caméra, une caméra accrochée à un vautour lui permet d'effectuer des plans aériens, une tortue ou d'autres animaux sont les forces motrices qu'il utilise afin de pouvoir filmer en mouvement, etc. À chaque chasse correspond de nouveaux points de vue et autant de procédés filmiques à inventer. Cette image est intégrée dans le *Département du cinéma et de la mobilité*.

15 La dimension orale de l'exposition « A Company that Makes Everything » est portée par les médiateurs présents dans la salle qui accueillent les visiteurs et leur offrent un café en leur proposant un parcours improvisé au sein des différentes sources iconographiques du projet. Acteurs et hôtes de l'exposition, ces médiateurs portent sur eux différents accessoires issus de fictions, qui composent un personnage hybride. La cravate bariolée aux motifs de paon est l'un de ces accessoires.

Elle apparaît dans la série satirique *30 Rock* (2006 – 2013) dans laquelle sa créatrice, Tina Fey, revient sur son expérience d'auteure et d'interprète dans l'émission télévisée « Saturday Night Live ». Elle y raconte les coulisses de la création d'un show hebdomadaire de la chaîne NBC, dans une version fantasmée. La quasi totalité des scènes de la série se déroulent au 30 Rockefeller Plaza, gratte-ciel et siège de la General Electric, propriétaire de NBC. Du personnel technique aux membres de la direction, un seul protagoniste de la série est insensible aux barrières hiérarchiques imposées par la verticalité du building : Kenneth Parcell (en français : colis). Du rôle de *groom* qui lui est initialement attribué, il glisse peu à peu vers une position de médiateur entre les différentes instances de l'entreprise. Il deviendra ensuite « muse » pour les auteurs dans la fiction du *show* avant de prendre la direction de la chaîne NBC dans les derniers épisodes de la série. Arborant un costume aux couleurs de la chaîne (constituée d'une série de badges et d'une cravate au motif de paon, emblématique de NBC), Kenneth en est son

employé le plus fidèle. Il représente en quelques sortes l'âme de la chaîne. Malgré son apparence juvénile, Kenneth évoque à plusieurs reprises durant les sept années de diffusion de la série, des souvenirs et anecdotes remontant aux origines de la télévision, comme s'il en avait été le témoin. Ces évocations sèment le trouble quant à son âge. Dans le dernier épisode, un ultime saut dans le temps nous présente le futur de l'entreprise. Kenneth y est vu toujours aussi jeune – confirmant ainsi l'hypothèse de son immortalité.

16 17 En observant un des angles du tapis au sol, on peut découvrir en partie la couverture et la quatrième de couverture illustrées d'un roman : il s'agit de *Max Havelaar*, publié en 1860 à Amsterdam, œuvre d'un poète anarchiste connu sous le pseudonyme de Multatuli (signifiant en latin « j'ai beaucoup souffert »), de son vrai nom Eduard Douwes Dekker (1820-1887). Dans ce roman, le protagoniste, un fonctionnaire néerlandais expatrié, se révolte contre l'oppression subie par les paysans javanais, exploités par leur *bupati* (préfet javanais) et sous silence des autorités coloniales. Historiquement, les cours du café aux Pays-Bas imposaient que les prix fussent bas ; comme chacun des acteurs de ce commerce voulait garder ses bénéfices, c'est sur le salaire des petits producteurs javanais que se faisait l'économie. Multatuli aurait utilisé cette fiction pour dénoncer la mauvaise conduite des Européens dans l'île de Java et réveiller la conscience de ses concitoyens. On suppose que l'auteur s'est trouvé lui-même à Java pendant un temps comme négociant de café. Max Havelaar serait donc son double comme personnage mais aussi comme pseudonyme. Le roman *Max Havelaar* a eu un retentissement énorme aux Pays-Bas : il a déclenché un mouvement d'opinion progressiste qui mena à la promotion d'une « politique éthique » aux Indes néerlandaises, soucieuse d'améliorer le sort des indigènes. Ce roman est l'équivalent de *La Case de l'oncle Tom*, de l'auteure américaine Harriet Beecher Stowe, publié en 1852. Dans les années 1980, le commerce équitable se développe, concernant des produits tels que le café, la banane, le tissu, etc. Un label de café, issu du commerce équitable, prend le nom de Max Havelaar, rendant ainsi hommage à ce personnage de fiction qui fait figure de pionnier dans des récits post-coloniaux, emblème d'un combat pour la dignité et l'égalité dans notre économie actuelle à l'échelle mondiale. Par ailleurs, le nom Multatuli est également devenu celui d'un marchand de café.

Ainsi les forts liens entretenant fictions et l'histoire du commerce du café nous semblaient faire écho à nos propres préoccupations. La quatrième de couverture du roman *Max Havelaar* laisse apparaître cet extrait, comme un avertissement :

« la vérité, pour se frayer un chemin, doit [...] souvent prendre l'aspect d'une affabulation ».

La couverture du roman montre un personnage endormi dans un paysage exotique, probablement l'île de Java (visible en arrière-plan et qui ressemble à s'y méprendre à l'île Tristan da Cunha). La position de ce personnage fait écho à celle des médiateurs allongés qui sont projetés sur l'écran en laine (*ACME : Écran*, cf. **07** et **08**) installé dans la galerie carrée. Cette couverture figure également sur l'un des boutons de manchette que portent les médiateurs de l'exposition. Sur leur deuxième bouton de manchette est incrustée une image extraite de l'adaptation cinématographique de *Max Havelaar* : on y voit le protagoniste assis à sa table de travail. Dans une logique de renvois internes, cette table résonne avec celle de montage qui est reproduite sur la moquette, mais aussi avec le bureau d'Einstein représenté sur l'un des murs de l'exposition... (cf. **01** et **02**).

graphique de *Max Havelaar* : on y voit le protagoniste assis à sa table de travail. Dans une logique de renvois internes, cette table résonne avec celle de montage qui est reproduite sur la moquette, mais aussi avec le bureau d'Einstein représenté sur l'un des murs de l'exposition... (cf. **01** et **02**).

18 Dans la série *X-Files*, le principal protagoniste, l'agent Fox Mulder, est traumatisé par la disparition de sa sœur qu'il impute à un complot gouvernemental et/ou extraterrestre. Travaillant au département des affaires non-classées, il est régulièrement confronté à des mystères ne trouvant pas d'explication. Au fil de ses enquêtes, Mulder s'aperçoit qu'un énigmatique fumeur a constamment une longueur d'avance sur lui. Il semble en permanence en train de réécrire l'histoire. Portant un briquet sur lequel est gravée l'inscription « TRUST NO ONE » [Ne faites confiance à personne], celui que l'on surnomme « l'homme à la cigarette » nous prouve, épisode après épisode, que l'intrigue de la série est un tissu de mensonges mis en place par une entité supérieure.

19 Sur l'écran est projeté une séquence d'images sur laquelle figure l'un des médiateurs de l'exposition. Malgré l'intrication des images entre elles – dans une sorte de boucle de métamorphoses – le passage d'une image à la suivante recrée l'effet d'un *travelling*. Ce zoom permet d'identifier, de révéler l'un des accessoires portés par le médiateur. Au total, quatre séquences sont diffusées pendant le temps d'exposition. À chacune des séquences correspond un zoom et un médiateur particuliers.

Sur les images projetées, derrière les médiateurs allongés, on aperçoit le lieu de stockage, la réserve du centre d'art de la Villa Arson. Y sont mêlées caisses de transport contenant des œuvres d'art et boîtes utilisées pour conserver ou transporter le café. Les motifs d'époque imprimés sur les boîtes représentent pour la plupart des véhicules dédiés au fret, navires, etc. transformant cette scène d'un médiateur assoupi en une allégorie du voyage. Les boîtes de stockage de café sont des prêts issus de la collection de la Fondation Malongo. On les retrouve également dans l'espace d'exposition, entreposées dans une des boîtes de transport permettant la diffusion de l'exposition. Les photographies à partir desquelles sont réalisées les séquences projetées ont été prises par Jean Brasille, photographe des expositions de la Villa Arson depuis 1986.

20 La cafetière Chemex a été créée en 1941 par Peter Schlumbohm, inventeur et docteur en chimie d'origine allemande installé aux États-Unis en 1936. Familier de la verrerie de laboratoire et amateur de café, il met ses connaissances à profit pour tenter de produire l'ultime machine à café. Il transforme peu à peu un erlenmeyer (fiolle à base conique) auquel il ajoute un bec verseur, une protubérance en verre – ou nombril, servant de marque de mesure – et un col élargi destiné à accueillir les filtres en papier. Faite d'un corps monobloc en verre, la Chemex connaît un grand succès populaire pendant la Seconde Guerre mondiale où les matières premières telles que l'acier étaient réservées à l'effort de guerre. Des modèles de Chemex apparaissent dans les films suivants : *From Russia with Love* (1963), *Harper* (1966), *Rosemary's baby* (1968) et dans plusieurs épisodes de la série *Friends* (années 1990) ou encore *Mad Men* (années 2000).

21 La Hario WDC-6 a la particularité d'être une des rares machines à café du commerce permettant une extraction à froid, au goutte à goutte. Ce système permet une extraction très lente de l'arôme du café, ce qui a pour effet de restreindre son amertume, son acidité et son astringence. Le concentré de café qu'elle produit n'est pas destiné à être consommé tel quel, mais à être utilisé en cuisine ou pour des boissons à base de café. La forme de la machine, proche d'un appareillage scientifique, témoigne du passé de son fabricant, Hario, pionnier dans la fabrication de verrerie de laboratoire au Japon.

22 PBS est un organisme à but non lucratif fournissant en programmes plusieurs centaines de chaînes locales aux États-Unis. Son financement est en grande partie assuré par les donations de ses spectateurs. À la différence de l'organisme homologue dédié à la radio (NPR), PBS ne produit pas ses propres programmes, mais les collecte auprès de différentes sources indépendantes. Cette organisation nébuleuse de la création et diffusion des programmes sur les chaînes publiques américaines se-mait parfois le trouble chez les spectateurs puisqu'il leur était impossible d'identifier clairement l'entité responsable du choix de leurs programmes. Pour pallier ce problème, il fut décidé à la fin des années 1980 d'adresser des messages de remerciements aux téléspectateurs. L'apparition systématique de la phrase « [Made possible by:] Viewers Like You » en fin de programme fut décidée pour créer un sentiment d'intimité entre l'auditoire et l'écran de télévision. Dans l'exposition « A Company that Makes Everything », les injonctions reproduites à la craie sur le mur attenant à la porte d'entrée agissent comme l'écho d'une voix désincarnée interpellant le spectateur.

23 Notre premier « geste » pour la conception de l'*Atlas* réalisé au printemps 2014 fut de dessiner une série de longs rectangles à la craie. Cette structure a été calquée sur celle de la baie vitrée présente en vis-à-vis du mur noir sur lequel nous dessinions. Les fragments représentés, qu'il s'agisse de textes ou de dessins, se trouvaient ainsi encadrés. En optant pour ce type de présentation, nous souhaitions que l'apparence de l'*Atlas* puisse évoquer celle d'une planche dessinée.

Ce dessin est extrait de *The Invisible Art*, comics de Scott McCloud. Bien que l'approche de McCloud soit plus analytique (voire statistique) que la série de moyens métrages *Les Histoire(s)* du cinéma de Jean-Luc Godard, sa démarche rappelle celle du cinéaste : parler de l'histoire de son médium en utilisant les spécificités de celui-ci, tant sur le plan du montage, de la séquentialité, que de l'impact de chacune des images.

Contrairement cependant au narrateur des *Histoire(s)* – surtout présent par sa voix-off, entremêlée au flux d'images qu'il présente, celui de *The Invisible Art* se distingue de son sujet d'étude. Il endosse une posture professorale ; son ton est didactique et pédagogue. Malgré cette séparation apparente entre le narrateur et l'objet de son discours, le pendant fictionnel de Scott McCloud demeure un protagoniste de sa propre histoire. Son récit agit sur lui comme sur le reste de la bande dessinée. C'est ce rapport à la transmission mêlée de fiction qui nous a sans doute le plus intéressé. Nous avons intégré cette image

dans le *Département des modes d'emploi* de l'*Atlas*.

Dans l'extrait choisi, on voit le protagoniste disparaître au profit des peintures qu'il commente. Cet effacement du narrateur devant des fragments d'œuvres (produites par d'autres que lui) nous semblait faire écho aux dynamiques d'apparition / disparition rythmant notre propre projet.

24 Société de messagerie fondée en 1907 par James E. Casey, UPS est aujourd'hui l'entreprise la plus importante au niveau mondial dans le domaine de la livraison de colis. Elle est également l'un des principaux fournisseurs de services de transport et de logistique spécialisés.

Ces chaussettes sur lesquelles sont brodées le sigle de l'entreprise font parti de la panoplie des livreurs de la société. Portées par les médiateurs, elles s'entourent d'une aura mythologique, évoquant par exemple les talonnières du dieu Hermès, considéré lui aussi comme un médiateur, dans le sens d'intermédiaire entre le terrestre et le divin. Elles s'inscrivent plus généralement dans la tradition des bottes fantasmées qui permettent des déplacements fantastiques pour celui qui les porte : sandales ailées remises par les nymphes à Persée, les bottes de sept lieues, etc. Les chaussettes UPS, la chemise à manches dites « mousquetaires », la cravate similaire à celle portée par le personnage fictionnel Kenneth the Page (cf. **15**), le briquet gravé « TRUST NO ONE » (cf. **18**) ainsi que les deux paires de boutons de manchettes composent la tenue des médiateur de l'exposition « A Company that Makes Everything ».

25 Felix, étudiant allemand, est venu plusieurs mois étudier à l'école d'art de la Villa Arson dans le cadre d'un programme d'échange. Nous l'avons rencontré aux derniers moments de son séjour en France. Lorsque nous avons débuté notre dessin nocturne à la craie : l'*Atlas*, il fut le premier collaborateur à venir nous apporter son aide. Il dessina l'image qui est à la fois la première et la dernière de notre projet, celle où le personnage Coyote montre aux spectateurs le mot « The End » [Fin]. Bien que la coïncidence fut hasardeuse, le départ le lendemain matin de notre ami pour l'Allemagne résonnait de façon particulière. C'est ce qui nous a poussé à lui rendre hommage en le figurant en train de reproduire cette ultime scène. Le choix de le représenter nous offrait également l'opportunité de rendre visible une partie du processus et des enjeux du projet :

- la participation de plusieurs étudiants à sa réalisation et conception
- l'ambiguïté quant à l'identité des auteurs présumés de l'ensemble, les dessinateurs qui officiaient de nuit n'étant jamais vus en train de dessiner.

26 Sur cette image est représenté Billy Bitzer, célèbre cameraman et directeur de la photographie américain. De ses débuts en 1896 à sa mort en 1944, il a travaillé sur près de mille films. Il reste connu pour ses nombreuses collaborations avec le prolifique réalisateur D. W. Griffith. Bien qu'il s'agisse vraisemblablement davantage d'une mise en scène utilisée à des fins promotionnelles que d'une réelle prise de vue effectuée lors d'un tournage, l'image est emblématique d'un genre cinématographique très populaire au tournant des XIX^e et XX^e siècle : le *Phantom rides*, expression que l'on pourrait traduire par « trajets

fantômes ». Ce genre reposait sur une particularité de tournage, la caméra était fixée sur un véhicule en mouvement : trains, voitures, omnibus, etc. Les spectateurs immobiles avaient ainsi le sentiment de se déplacer. Le cinéma simulait le voyage. Cette image pourrait être rapprochée de la vue intérieure de la cabine d'un *Hale's Tours* **27** reproduite dans la précédente version de l'*Atlas*. Ces attractions furent célèbres dans les années 1906 – 1911. Ancêtre des véhicules-simulateurs tels qu'on en trouve encore aujourd'hui dans des parcs à thèmes tels le Futuroscope ou Disneyland, les *Hale's Tours* reposaient sur la combinaison de la projection d'un *Phantom ride* à un ensemble d'effets mécaniques destinés à simuler l'avancée d'un véhicule, le plus souvent une locomotive. Le public s'installait à bord d'un wagon et voyageait devant le défilé des images projetées – rails ou routes infinis – chahuté par les à-coups et saccades de l'engin robotisé.

28 29 Cette tasse banale blanche, à la forme de mug, fait partie d'un ensemble de tasses présentes dans l'exposition. C'est la seule qui ne fait pas référence à la notion de voyage, elle est plutôt liée à un univers policier. Précisément, elle apparaît dans le film *The Usual Suspects* de Bryan Singer, sorti en 1995.

Utilisant une technique de narration non linéaire, le film suit l'interrogatoire mené par l'agent spécial des douanes, Dave Kujan (interprété par Chazz Palminteri), auprès d'un petit malfaiteur infirme nommé Verbal Kint (Kevin Spacey). Celui-ci est l'un des deux seuls survivants d'un massacre commis la veille sur un cargo rempli d'armes, à quai dans le port de Los Angeles. Par le biais de nombreux *flashbacks*, Kint narre l'enchaînement d'événements complexes qui l'ont mêlé, lui et quatre autres malfrats, à cette mystérieuse affaire derrière laquelle se trouverait le légendaire criminel Keyser Söze. Verbal Kint semble être le simplet de la bande, qui se serait fait manipuler du début jusqu'à la fin. Il parle d'un certain Kobayashi qui serait l'avocat de Keyser Söze. A la fin de l'interrogatoire, l'agent Kujan pense avoir soutiré beaucoup d'informations auprès de Verbal Kint, il le laisse partir, considérant qu'il n'est qu'un pion sans importance dans l'affaire.

La majeure partie du film se déroule dans le bureau de l'inspecteur de police. On voit à l'arrière-plan un tableau où sont punaisées de nombreux documents, fax, photos liés aux enquêtes en cours. Ce tableau que l'on aperçoit pendant tout le film est la clé du rebondissement final du film. Alors que Kujan et ses collègues se congratulent d'avoir brisé des défenses de Kint, l'agent s'aperçoit en regardant le tableau qu'il s'est fait doubler par son suspect. Celui-ci a en effet monté toute une histoire, créé des personnages à partir des éléments lus, vus sur le tableau, au fur et à mesure de l'interrogatoire. Et l'un des éléments de cette fiction inventée, c'est le nom apposé sous la tasse à café que Kujan laisse tomber de stupeur : Kobayashi.

The Usual Suspects est un film complexe, abordant par sa forme la question du mensonge et de la véracité du récit filmique. Le spectateur est en effet manipulé par le réalisateur comme l'agent Kujan l'est par Kint, alias Keyser Söze. Cette manipulation du récit conduit à reconnaître l'impossibilité de séparer la vérité du mensonge, le réel de l'illusion. Ce discours se rapproche de celui attribué aux sophistes, combattus par Platon, qui par leurs paroles empêchent la compréhension du réel. Le discours rhétorique est communément vu comme un

moyen pour cacher la vérité. Or Verbal use de celui-ci pour manipuler Kujan comme le discours de Singer manipule le spectateur. En semblant mettre en image le récit mensonger de Verbal, Singer est tout autant un manipulateur. Mais on peut considérer aussi que le discours de Verbal se crée selon le désir de Kujan : Verbal ne dit que ce que Kujan souhaite entendre et les images ne sont pas des *flashbacks* mensongers mais des représentations des pensées de Kujan. Kujan se fait un film à partir du discours de Verbal et c'est ce film que le spectateur accepte comme étant la réalité.

Les objets rassemblés dans l'exposition sont des prétextes à raconter des histoires. Ces objets paradigmatiques ont tous été utilisés dans des scènes de films ou de séries télévisées et sont labélisés « Screen used ». La tasse Kobayashi en fait partie, tout en se rapportant à l'univers policier : l'enquête, les indices à trouver pour résoudre l'énigme d'un crime, d'une disparition. Les supports numérotés ponctuant l'exposition évoquent ainsi en creux ceux utilisés habituellement par la police judiciaire sur des scènes de crime...



30 “The stuff that dreams are made of.”
« La matière dont sont faits les rêves. »

Cette célèbre phrase prononcée par Humphrey Bogart dans *The Maltese Falcon* [*Le faucon Maltais*] réalisé par John Huston en 1941 est inspirée d'une réplique du personnage Prospero dans l'acte 4, scène 1 de *The Tempest* [*La Tempête*] de William Shakespeare.

Our revels now are ended. These our actors, As I foretold you, were all spirits, and Are melted into air, into thin air: And like the baseless fabric of this vision, The cloud-capp'd tow'rs, the gorgeous palaces, The solemn temples, the great globe itself, Yea, all which it inherit, shall dissolve, And, like this insubstantial pageant faded, Leave not a rack behind. We are such stuff As dreams are made on; and our little life Is rounded with a sleep.

Dans cet extrait, Prospero modèle puis défait une scène de théâtre illusoire en recourant à la magie. Véritable pièce dans la pièce, ce passage est particulièrement connu pour la mise en abyme qu'il propose. Prospero y décrit le monde « réel » – dans lequel il vit – comme le rêve fugace d'une divinité endormie.

31 L'image représentée est extraite du film *Aviator* de Martin Scorsese. Le film retrace la vie du magnat excentrique Howard Hughes. Considéré comme l'une des personnes les plus influentes de son époque, il est connu tant pour ses exploits et innovations dans le domaine de l'aviation (détenteur du record mondial de vitesse pour effectuer le tour du monde, ingénieur et producteur de l'« Hercule », paquebot volant le plus lourd de son époque) que dans le milieu du cinéma (producteur de films à budgets colossaux...). La fin de sa vie faite d'errances et de réclusions volontaires (il s'enfermera pendant près d'une dizaine d'années au total dans différentes chambres d'hôtels, refusant de voir quiconque) alimenta de nombreuses rumeurs et fantasmes.

Ce passage de sa vie a été à plusieurs reprises transposé, tel que dans le film-documentaire *F for Fake* [*Vérités et mensonges*] du réalisateur Orson Welles.

Sur l'extrait représenté, on voit Howard Hughes, caméra à la main, dans un avion militaire lors du tournage du film *Hell's Angels* [*Les Anges de l'enfer*] (1930). Le choix de cette séquence, autant que la vie d'Howard Hughes à laquelle

elle fait référence, nous permettaient de croiser histoire du cinéma et du transport, deux des pôles du projet général ACME. Lors de sa réalisation, nous attaquons pour la première fois à la reproduction réaliste d'une photographie à la craie, nous avons proposé à deux étudiants de la Villa Arson spécialisés en peinture, Lesley et Julien, de nous aider. Ils nous ont appris de nombreuses techniques nous ayant permis par la suite de réaliser d'autres images du même type.

32 33 34 L'*Atlas* de l'exposition « A Company that Makes Everything » est le prolongement d'un dessin mural réalisé de nuit de façon collaborative pendant trente-cinq nuits successives sur le mur extérieur du centre d'art de la Villa Arson. À la manière d'un feuilleton fantomatique, un nouveau dessin à la craie apparaissait chaque matin et était découvert par les élèves et les autres acteurs de l'établissement. Aucun dessinateur n'était vu officiant sur le mur, les reproductions semblaient en effet être le fait de mains invisibles. Il fut effacé publiquement le 12 avril 2014, contrastant ainsi avec son mode de production.

La nouvelle mouture de l'*Atlas* produite pour l'exposition est menée de façon collaborative avec des étudiants et professeurs de la Villa Arson. Il s'étale sur tous les murs de la galerie carrée. À la différence cependant de sa précédente version, le dessin n'est plus uniquement réalisé de nuit.

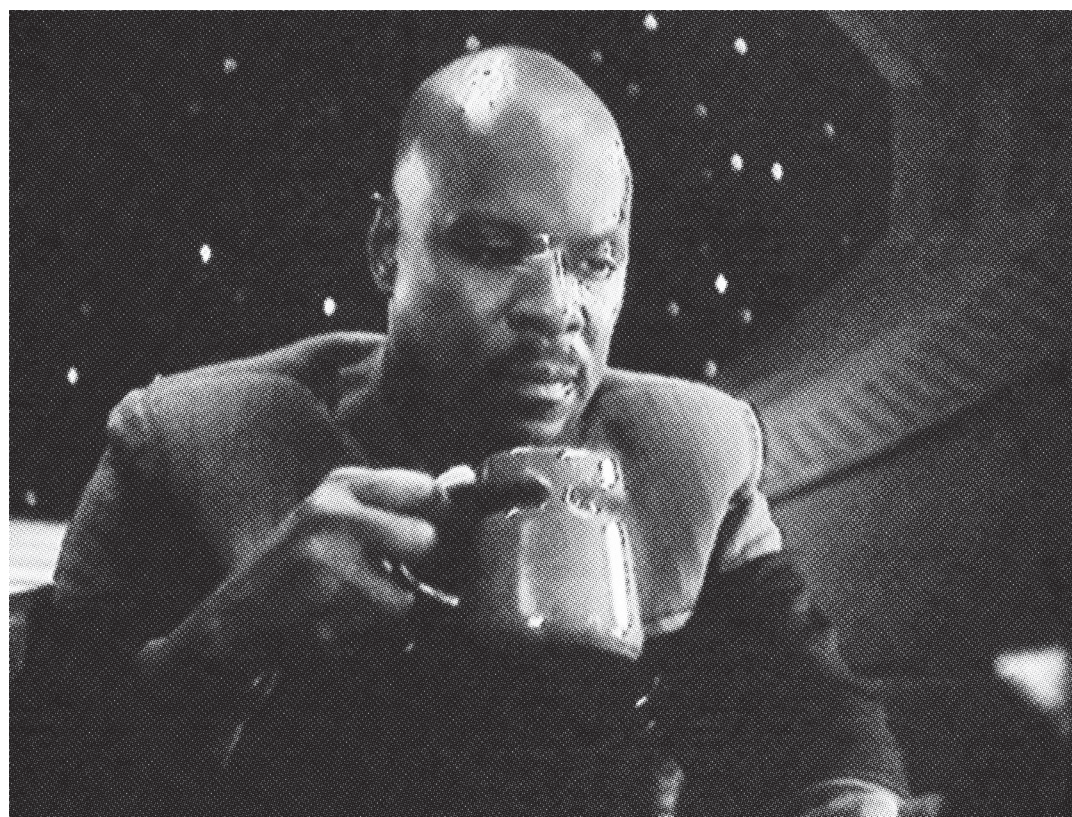
Les dessins sont répartis en quatre thématiques, dénommées « départements », qui dialoguent les unes avec les autres :

- Le *Département des tableaux noirs* qui montre des activités de dessin à la craie
- Le *Département du cinéma et de la mobilité*

- Le *Département des modes d'emploi* où sont représentées des images liées à la transmission de savoirs et les lieux dans lesquels elle s'opère
- Et enfin, le *Département des titres*

L'ensemble des éléments dessinés provient d'un fonds iconographique que nous avons mis en place dès le début du projet général *ACME*, puis agrémenté en fil de ses itérations. L'élaboration de l'*Atlas* est un *work in progress* qui dure tout le temps de l'exposition. Il multiplie les jeux d'effacement et de superposition.

35 36 37 38 39 Le film *Takhte Siāh* [Le Tableau noir] (2000) de Samira Makhmalbaf dont sont extraites ces images, raconte le quotidien d'instituteurs kurdes devenus itinérants après le bombardement du Kurdistan iranien. Chargés d'un tableau en ardoise noire, ils errent de village en village à la recherche d'élèves. Dans ce contexte désolé, les tableaux en ardoise sont autant utilisés à des fins de transmission que de protection, servant parfois de table sur lesquelles manger ou encore de paravent pour se protéger des regards. Bien que ses fonctions changent selon la situation, le tableau constitue le fil rouge de l'histoire. Il est l'élément invariable du récit. Objet à usage collectif qui réunit les personnages de la fiction, il donne son unité au film, assurant les transitions entre les différentes séquences. Chacune d'entre elles est liée à une nouvelle utilisation du tableau, qui semble ainsi initier une multitude de récits. De façon similaire, les scènes où figurent des activités à la craie dans l'*Atlas d'ACME* (au-delà du procédé tautologique) nous servent de supports à raconter des histoires.



40 *Laurel & Hardy* est une série d'animation américaine diffusée de 1966 à 1967. Elle s'inspire du célèbre duo comique éponyme. Dans l'épisode intitulé « Camera Bugged », nous suivons les péripéties de tournage des deux protagonistes qui travaillent alors pour la *National Photographic Society*. Reconnus pour leurs « angles de vues inhabituels » (gros plans, caméra mobile...), Laurel et Hardy sont commissionnés pour effectuer un reportage sur

la vie quotidienne des gorilles d'Afrique. S'ensuit une série de gags où le duo est pourchassé par une tribu de singes, éjecté par un rhinocéros, etc. La volonté de se rapprocher de leur sujet pousse souvent les reporters à toucher de la caméra ce qu'ils filment.

Dans l'épisode, qui fait à la fois référence à l'histoire de la photographie et à celle du reportage / documentaire, plusieurs scènes montrent les héros se mettant eux-mêmes en mouvement afin de pouvoir filmer sous des angles de vue particuliers. On les retrouve ainsi debout au-dessus d'une camionnette tentant de faire un gros plan d'une maison en feu, en vol plané après avoir été frappés par une batte de baseball, etc.

Vol plané, vitesse : au mouvement des images enregistrées par la caméra répond celui physique de Laurel et Hardy. La caméra dans leurs mains semble être semblable à un œil mobile qui ne serait mû que par sa curiosité. La reproduction d'une des escapades filmiques du duo est intégrée au *Département du cinéma et de la mobilité*. Enfin, mais peut-être est-ce un hasard, la scène représentée de *Laurel & Hardy* semble renvoyer à l'une des inventions techniques de montage cinématographique. La technique de prise de vue dite du champ-contrechamp, qui consiste à filmer une scène, puis à filmer cette même scène sous un angle opposé a été développée par le réalisateur James Williamson dans une série de films au début du XX^e siècle, notamment dans *Attack on a Chinese Mission* [Attaque d'une mission en Chine] (1900) puis surtout dans *Fire !* [Au feu !] (1901). Cette technique de montage utilisée pour ses capacités à dramatiser une séquence fut utilisée à ses origines dans plusieurs films mettant en scène le feu, les pompiers...

Dans leur recherche du contact par la caméra, Laurel et Hardy traversent ici littéralement le mur qui sépare le plan de son contre-plan, un mur de feu.

41 42 43 44 *Star Trek* est un ensemble de séries et de films de science-fiction diffusé entre la fin des années 1960 et la moitié des années 2000. On dénombre cinq séries télévisées et une douzaine de longs métrages. Créée par Gene Roddenberry, un ancien pilote de ligne devenu écrivain pour la télévision, la série montre une société utopique où l'humanité, débarrassée de la nécessité de travailler, de la maladie et de l'intolérance, voyage et explore l'univers à la rencontre de nouveaux mondes et de nouvelles civilisations.

Dans *Star Trek*, la gastronomie est rarement vue comme un élément vital ou d'un quelconque intérêt pour les protagonistes. Toute la nourriture nécessaire à l'équipage est matérialisée à la demande par un appareil appelé le synthétiseur. Il s'agit d'un appareil dérivé d'une technologie permettant à la fois le transport par téléportation et la création de toutes sortes d'objets à partir de leur structure moléculaire. Cependant il semble que le café ait un statut particulier dans l'univers de *Star Trek* puisqu'à plusieurs reprises dans la série, il participe au développement de l'intrigue ou du *background* d'un des personnages.

Dans la série *Star Trek : Voyager* Kathryn Janeway, commandant du vaisseau, est souvent vue en train de déguster un café noir, sans lait ni crème – son addiction à cette boisson n'est pas sans rappeler celle de l'agent Cooper dans la série *Twin Peaks*. Les *Klingon*, espèce extraterrestre hostile en guerre froide avec l'humanité, ont aussi leur propre tradition du café, le *Raktajino*, particulièrement populaire dans la série dérivée de *Star Trek : Deep Space 9*. Enfin dans la série *Star Trek : The Next Generation*, le capitaine de l'*Enterprise*, le français Picard, bien que préférant le thé, est parfois vu dégustant croissant et café noir dans un service de la marque Bodum.

45 Dans cette scène, un homme accroche une caméra sur la selle d'un cheval. Cette image incongrue est une photographie de tournage du film muet historique *Napoléon* d'Abel Gance (1889 – 1981), sorti en 1927. Le cinéaste français souhaitait retracer le parcours épique de Bonaparte de 1781 à 1796, lorsque s'achève la campagne d'Italie. Au-delà du projet titanique du réalisateur (Abel Gance souhaitait réaliser six films pour rendre hommage à l'Empereur, il n'en réalisa finalement qu'un seul), ce film *Napoléon* marque un tournant dans l'histoire du cinéma pour ses inventions techniques avant-gardistes : Abel Gance utilisa trois caméras projetant l'image sur trois écrans assemblés permettant ainsi des effets de cinémascope, l'image pouvant être répétée sur les trois écrans ou bien être projetée selon trois points de vue différents d'une même scène en simultané. Préfigurant le *split screen*, cette technique fut nommée *polyvision* par Abel Gance : selon lui « la partie centrale du triptyque c'est de la prose et les deux parties latérales sont de la poésie, le tout s'appelant du cinéma ». La *polyvision* permettait de donner à l'ensemble du film le ton de l'épopée. Mais cette projection à trois écrans, au demeurant très complexe, ne put jamais être commercialisée de manière satisfaisante.

Le tournage commença dans l'enthousiasme, voire le délire : on plaça des caméras sur le dos de chevaux au galop, on surimpressionna jusqu'à seize images l'une sur l'autre et, après les prises de vues, on ramassait de véritables blessés sur le terrain ! L'utilisation d'une caméra sur le dos des chevaux faisait partie des expérimentations d'Abel Gance, en particulier lors de scènes de bataille : l'objectif était de filmer l'action au plus près des figurants, suivant le rythme effréné des cavaliers afin que le spectateur en ressente tous les soubresauts à l'écran. Le tout était renforcé par un montage filmique très nerveux, accompagné de la musique lyrique d'Arthur Honneger.

Malgré les énormes moyens mis à sa disposition (plus de cent mille mètres de pellicule enregistrée, un millier de figurants, coût global : dix-neuf millions de francs de l'époque), le projet initial d'Abel Gance

(qui eut nécessité huit heures de projection) s'avéra irréalisable. Plusieurs moutures du film furent part la suite réalisées par Gance grâce à l'usage de séquences originales muettes sonorisées, ainsi qu'au tournage de plans parlants.

Du fait de ses expérimentations de projection préfigurant le cinématographe, *Napoléon* est un film de référence dans notre projet.

46 Cette tasse au design curieux a été créée pour les besoins du tournage du film *Gulliver's Travels* [Les Voyages de Gulliver] (2000) du réalisateur Rob Letterman. Il s'agit de l'une des dernières adaptations cinématographiques du célèbre roman satirique et fantastique de Jonathan Swift rédigé en 1721. Le film raconte les pérégrinations d'un employé du journal *New York Tribune*, Lemuel Gulliver, qui fait naufrage alors qu'il écrit un article sur le Triangle des Bermudes. S'ensuit le récit de ses aventures.

Certaines sources expliquent que Swift aurait eu l'idée de son récit suite au krach boursier de 1720. Les importantes fluctuations du cours des actions en bourse s'incarneraient, dans le roman, dans les changements d'échelles des populations qu'il rencontre.

La parenté de l'apparence de la tasse avec une construction immobilière (en brique et métal) est une conséquence de ces différences d'échelles. Elle a en effet été bâtie par des ingénieurs lilliputiens, hommes de six pouces de haut (environ 15 cm) que le protagoniste rencontre au début de son périple.

La tasse, comme les autres éléments mis à disposition auprès des visiteurs de l'exposition pour déguster leur café, a été choisie autant pour son origine et ses apparitions cinématographiques que pour ses corrélations avec les voyages qu'effectue le héros. Elle est accompagnée d'un certificat d'authenticité, attestant de son utilisation lors du tournage du film.

47 Qu'ils prennent la forme de documents imprimés figurant sur la moquette, de dessins à la craie tapissant les murs de la galerie, de tasses et machines à café permettant la dégustation de café ou d'écran à projection, nous considérons tous les éléments qui constituent l'exposition « A Company that Makes Everything » comme des supports potentiels d'histoires. Ces dernières sont transmises, pour tout ou partie, par les médiateurs présents dans la galerie carrée ainsi que par ce journal. Pendant le temps d'exposition, d'autres notes viendront compléter les actuelles. Ce journal sera de fait ré-édité, peut-être à plusieurs reprises, et les médiateurs n'auront de cesse de mêler à leur discours de nouvelles intrigues.

« A Company that Makes Everything ». Une exposition de Sébastien Rémy & Cyril Verde. Commissariat : Éric Mangion Du 9 novembre 2014 au 19 janvier 2015 à la Villa Arson Nice.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Simon Textes : Sandrine Cormault, Sébastien Rémy et Cyril Verde Suivi éditorial : Christelle Alin et Céline Chazalviel

Avec le concours de la Fondation Malongo et du département formation des Cafés Malongo **FONDATION**

Avec la participation des habitants de l'île Tristan da Cunha, des étudiants de la Villa Arson et de la section ébénisterie du Lycée Pasteur à Nice.

La Villa Arson est un établissement du ministère de la Culture et de la Communication. Elle reçoit le soutien du Conseil général des Alpes-maritimes, de la Région Provence-Alpes-Côtes d'Azur et de la Ville de Nice.

