



PANGEA

Une installation vidéo
de Simon Rouby

Dossier de presse



*Il y a bien longtemps
le monde
n'était fait que
d'un
seul
continent
appelé Pangea.*

*Imaginons...
si un jour la terre veut retourner chez elle
alors
les montagnes s'éroderont
les paysages s'évaderont à travers les océans
pour s'unir à nouveau*

*Dans ce voyage de
plaques tectoniques en mouvement
d'océans se dressant et tombant
de montagnes apparaissant et disparaissant*

*où serez vous?
vers où irez vous?*



Simon Rouby

Intéressé depuis toujours par la décomposition du mouvement, c'est image par image que Simon Rouby est arrivé au Cinéma, avec plusieurs courts-métrages, puis en 2015 : **Adama**, premier long-métrage d'animation intégralement réalisé à La Réunion, et sélectionné la même année aux Césars ainsi que dans plus de 180 festivals de par le monde.

Personnages sculptés et scannés, fonds filmés à l'aide de limailles de fer et autres liquides ferromagnétiques, décors peints... La pratique du Cinéma de Simon Rouby est transdisciplinaire par essence et entretient un dialogue constant avec les Arts Plastiques.

Après Adama, il est reçu une année en tant que pensionnaire à la Villa Médicis de Rome où il entame la création de **Pangea**, projet pour lequel il est en 2018 lauréat de l'Atelier des Ailleurs. Il réside ainsi cinq mois à Kerguelen, où il mène un travail sur le paysage préservé de l'archipel.

En résulte une installation vidéo immersive, amenée à devenir par la suite le deuxième long-métrage d'animation.



Note d'intention

Le point de départ du projet **Pangea** se trouve entre art et science. En 2016, lors d'une rencontre avec les géologues du GeoForschungsZentrum (GFZ) de Potsdam, j'ai découvert un point commun inattendu entre nos pratiques respectives: la "photogrammétrie" ⁽¹⁾, une technique de scan 3D à partir de photographies.

J'avais justement été précurseur de l'utilisation de la photogrammétrie au Cinéma sur mon premier long-métrage **Adama** en scannant les sculptures d'argile à l'origine des visages de mes personnages puis, à plus grande échelle, en numérisant des pans entiers du Piton de la Fournaise (Réunion) pour représenter un champ de bataille de Verdun stylisé du point de vue du héros.

Les géomorphologues du GFZ utilisent cette même technique comme support d'analyse des mouvements du paysage au fil du temps. Ils m'ont invité à participer à une expédition au Népal, pour numériser des grandes parties du territoire du Haut-Mustang à l'aide de drones et de cerfs-volants. Je les ai suivis en tant qu'observateur et nous avons ensuite partagé nos données.

Au retour de ce voyage, inspiré par l'approche géomorphologique du paysage que ces chercheurs m'avaient laissé entrevoir, j'ai découvert une carte reconstituée du supercontinent Pangée (Fig.1). Cette carte, et la notion de "dérive des continents", m'ont inspiré l'univers fictif décrit par **Pangea** : un monde en plein dérèglement géologique, faisant écho au enjeux de "l'Anthropocène".

C'est pour poursuivre cette recherche que je me suis rendu en décembre 2017 pour cinq mois à Kerguelen. L'archipel est une *Terra Incognita* mythique et zone intermédiaire entre l'Inde et l'Antarctique sur la carte de Pangée. J'en ai également scanné une multitude de fragments, à différentes échelles, comme autant de pièces d'un puzzle que **Pangea** se propose de reconstituer. Ces objets numériques, sortes de photographies tridimensionnelles, sont la matière première de l'installation.

Hommage à Julien Gauthier

Dans le contexte de ma résidence à Kerguelen, j'ai été amené à cotoyer les lauréats des éditions précédentes. C'est ainsi que j'ai rencontré Julien Gauthier en 2016, alors de retour de Kerguelen où il s'était concentré sur la prise de sons. Nous avons alors évoqué ensemble l'idée de collaborer.

C'est naturellement que, suite à la disparition tragique de Julien à l'été 2019, je me suis proposé d'intégrer les sons enregistrés par Julien à mon installation.

1. Cf. Définition en Annexe

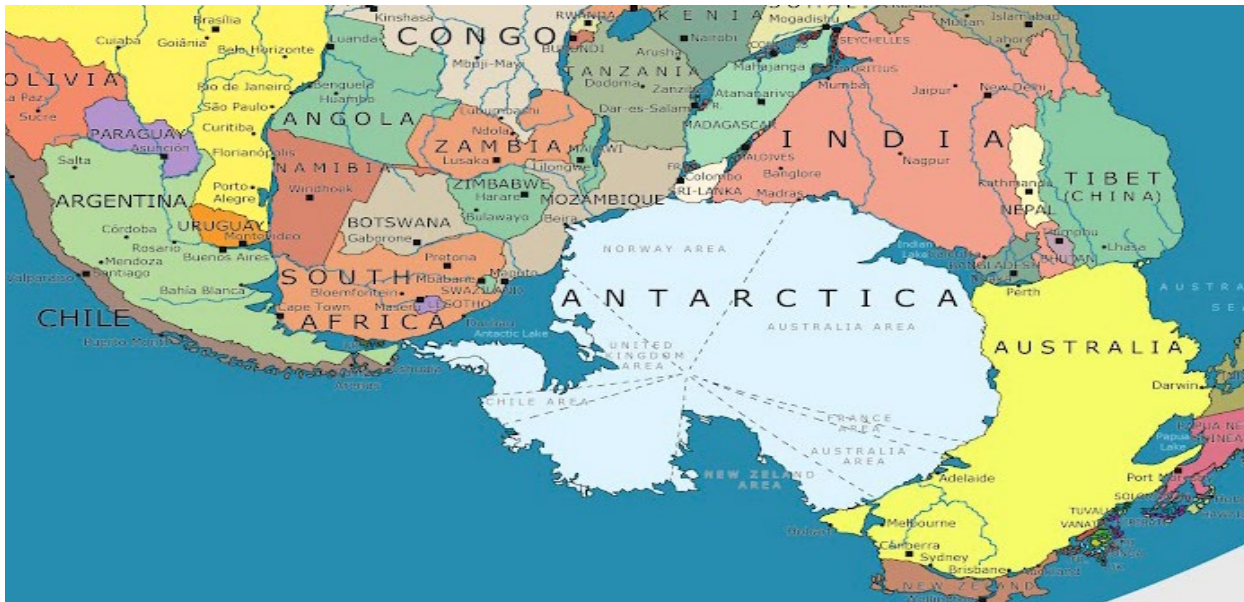


Fig.1 Visualisation du supercontinent Pangée : source d'inspiration pour la juxtaposition des univers climatiques.

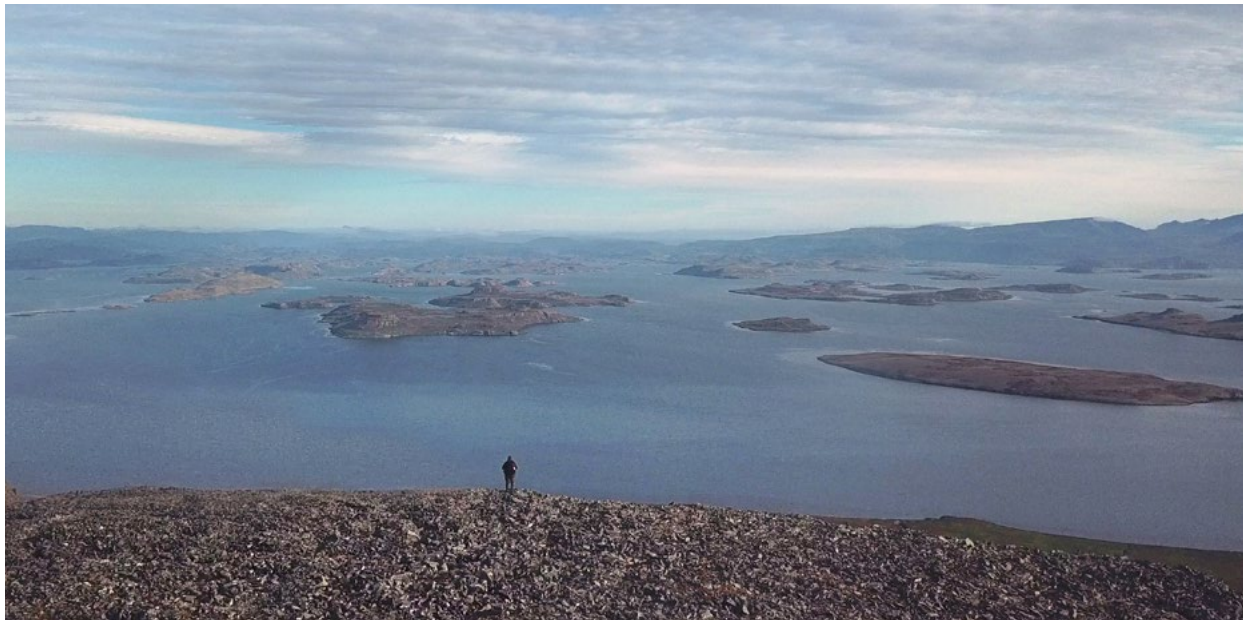


Fig.2 Numérisation d'un paysage clef dans le developpement du projet, Kerguelen 2018.



Fig.3 Numérisation de paysage (cerf-volant avec l'équipe de Kristen Cook (GFZ), Haut-Mustang, Népal, 2016.

L'installation

(Cf. Références vidéo en Annexe)

L'installation est immersive. Elle nous plonge physiquement dans un monde en gestation : une expérience de réalité fictionnelle et virtuelle vécue dans l'espace réel. Elle se présente dans une vaste salle plongée dans l'obscurité, à laquelle nos yeux doivent d'abord s'habituer.

On distingue peu à peu les parois lumineuses de ce qui apparaît d'abord comme un périmètre fermé : une île rectangulaire au centre de la pièce sur laquelle sont projetés des fragments de paysages en mouvement. Ceux-ci dérivent, se superposent, entrent en collision puis se séparent à nouveau, lentement.

En tournant autour de cet îlot, on trouve une entrée permettant d'y pénétrer. A l'intérieur, la projection sur les parois est plus lumineuse et les écrans se déploient de manière panoramique à 360 degrés. Dans cet espace délimité, on rencontre des objets. Ils décrivent les mêmes fragments de paysages aperçus sur les écrans, mais cette fois imprimés en 3d et en couleur. De facture archéologique, ces objets forment les preuves physiques de l'existence d'une 'Pangée'.

Des vibrations telluriques, traductions dans les fréquences audibles de signaux sismométriques, se mélangent à des sons entremêlés de vent, de pluie et de mer, pour plonger le spectateur dans une forme de transe méditative. Des bruits de pas évoquent les personnages qui peupleront plus tard un film d'animation, mais dont le rôle est pour l'instant endossé par l'audience elle même.

Les formes numériques qui sont la matière première de l'installation **Pangea** se trouvent à la frontière de la sculpture et de la photographie. Elles décrivent un monde où des fragments de paysages se meuvent à la vitesse lente d'icebergs, reformulant en permanence un environnement composite. L'expérience évoque à la fois la fin et le commencement du monde, à une vitesse soudain perceptible à l'oeil nu.

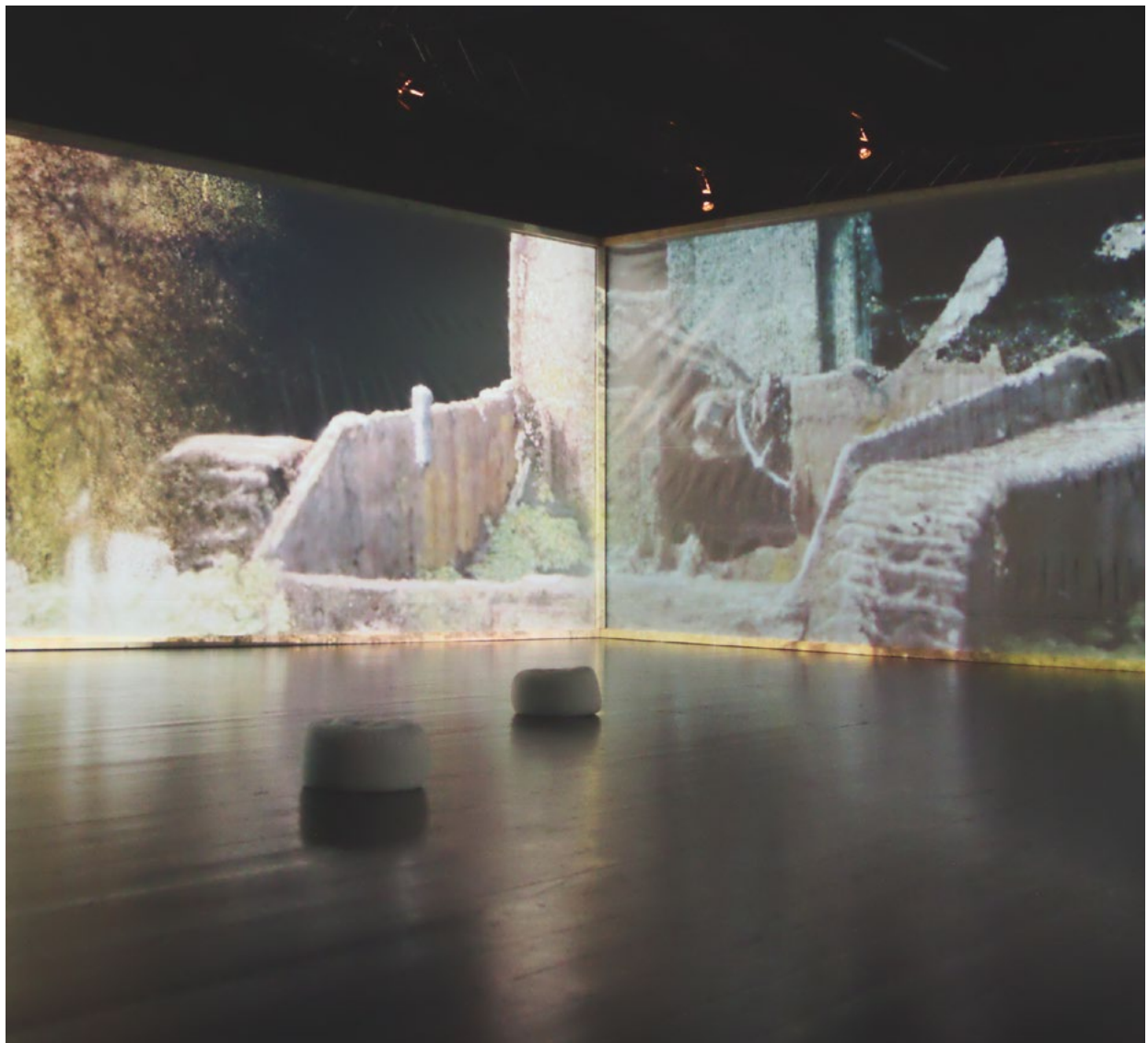


Fig.7 L'installation à Viborg, Danemark, Septembre 2018.

Installation vs. Film

A terme, l'installation se transformera vers un film pour la salle de cinéma, devenant mon deuxième long-métrage. Cette manière personnelle d'écrire est née d'un constat: sur **Adama**, la matière de plusieurs années de développement n'a jamais été montrée en tant que telle, et les expositions de type "making-of" effectuées à posteriori ne lui a pas rendu justice.

C'est pourtant là que se trouve le coeur de mon travail de plasticien: un travail global qui se déploie durant les années précédant la fabrication d'un film. Centaines de sculptures accumulées, expériences entre Art et Science liées à l'utilisation de liquides ferromagnétiques, milliers de dessins et peintures préparatoires... Dans le cas d'**Adama**, ces éléments auraient pu donner lieu à autant de rendez-vous avec le public, échanges nourrissant à leur tour le processus d'écriture. Certaines expériences d'image/son immersives sont parfois beaucoup plus narratives qu'il n'y paraît, et le savoir peut permettre d'alléger la scénarisation parfois trop didactique du Cinéma d'Animation, Art de la maîtrise par essence, chaque photogramme étant dessiné, sculpté ou peint.

Pangea est donc une synthèse de ces expériences : comment sublimer le processus de recherche lié à la fabrication d'un film d'animation pour qu'il fasse oeuvre, et qu'il génère des propositions cinématographiques nouvelles. L'oeuvre installée et le film ne se répètent pas mais se complètent, car partie d'une seule et même recherche. Ils seront autonomes dans deux systèmes de diffusion différents. L'installation n'est pas "l'expo d'un film" mais un objet transitoire autonome, une chrysalide portant un film en gestation, dont elle est pour l'instant indépendante.

Le scénario du film, long-métrage d'animation pour adulte, commencera par un tremblement de terre. Les personnages, contraints de prendre la route et pris dans les nombreuses répliques de ce séisme, s'apercevront progressivement que, plus qu'une simple secousse sismique, ils sont témoins d'un ré-agencement du Monde.

Ici, l'installation rend le spectateur lui-même personnage de cette histoire, suggérant ainsi un questionnement poétique intérieur sur les enjeux de l'humanité au XXIème siècle, tout en restant une expérience méditative apaisante.



Fig.6 Scan tridimensionnel, Cheminées d'une station de baleiniers abandonnée au 19ème siècle, Kerguelen 2018. Version Imprimée et version numérique.

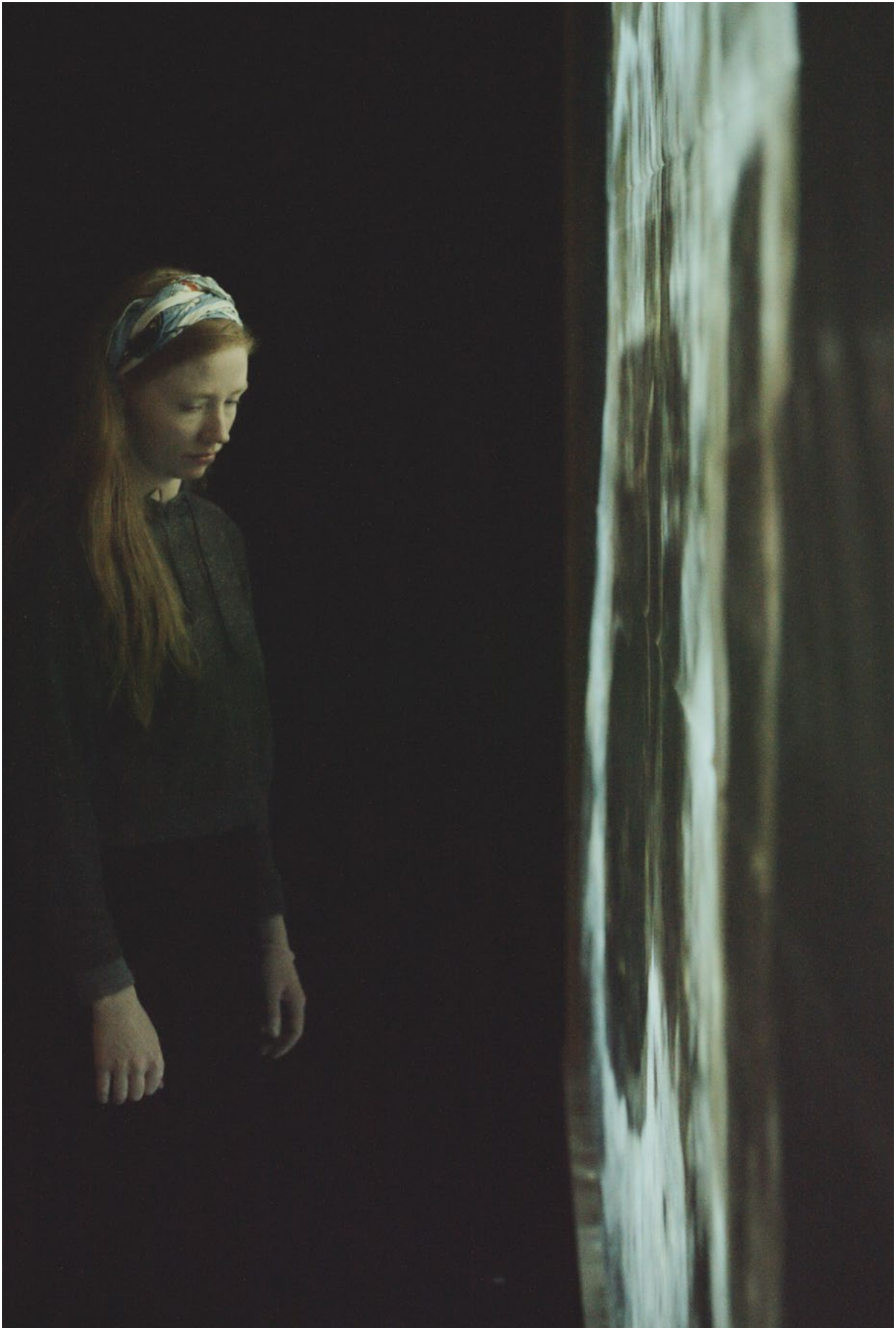


Fig.9 Essais d'écrans et de systèmes de projection lors d'une résidence d'un mois à Viborg, Danemark, Septembre 2018.

Partenaires

Terres australes et Antarctiques Françaises : résidence Atelier des Ailleurs

DAC de La Réunion : résidence Atelier des Ailleurs et soutien à la production

Avec la participation du **DICRÉAM** : soutien à la production du CNC

Une coproduction The Animation Workshop/VIA University College

Cité des arts de La Réunion : résidence de restitution

FRAC Réunion : fret des œuvres du matériel d'exposition

Ministères de la culture et de l'outre-mer (FEAC) : transport de l'artiste et fret des œuvres et du matériel de l'exposition

Avec l'aimable autorisation de la **Galerie Miyu**

Avec le soutien du **Fonds de dotation Gayarcité**



The Animation Workshop
VIA University College

Annexes

Références Pangea:

Aperçu des rendus de nuages de points: <https://vimeo.com/291251067/4b538f5bfe>

Captation: <https://vimeo.com/327701619> **Mot de Passe:** Pangea

Référence Vidéo / Tectonique: <https://vimeo.com/327711666/91309d973a>

Extraits de tournage Kerguelen 2018: <https://vimeo.com/327736108/785a3ce7fa>

Projets Simon Rouby:

Blackout https://www.youtube.com/watch?v=k58ewl1D_mo

Les Temoins <https://vimeo.com/200314475>

Sleeping Giants <https://vimeo.com/228506091>

Adama, long métrage: <https://vimeo.com/279877448> Password: Adama2015

Dossier de presse Adama: http://www.direct420.com/medias/Presse_Adama.pdf

L'article dans la revue Nature sur la mission au Haut-Mustang du GFZ consultable [ici](#)

Definitions:

Photogrammétrie: Capture par photographies successives d'un objet ou paysage afin de reconstituer une copie 3D exacte de la réalité. Une série de photographies d'un même sujet sous différents angles est analysée par un algorithme de corrélation, permettant ainsi de créer un "nuage de points" formant une image tridimensionnelle. Cette technique, pour l'instant utilisée principalement par la science, s'avère potentiellement révolutionnaire si confrontée au médium cinématographique, et continue de brouiller les frontières entre cinéma et réalité virtuelle.