

SYLVA

Projet de film documentaire en stéréoscopie
Rapport de recherche et synopsis
Philippe Baylaucq — Février 2013



SYLVA

Projet de film documentaire en stéréoscopie
Rapport de recherche et synopsis
Philippe Baylaucq — Février 2013



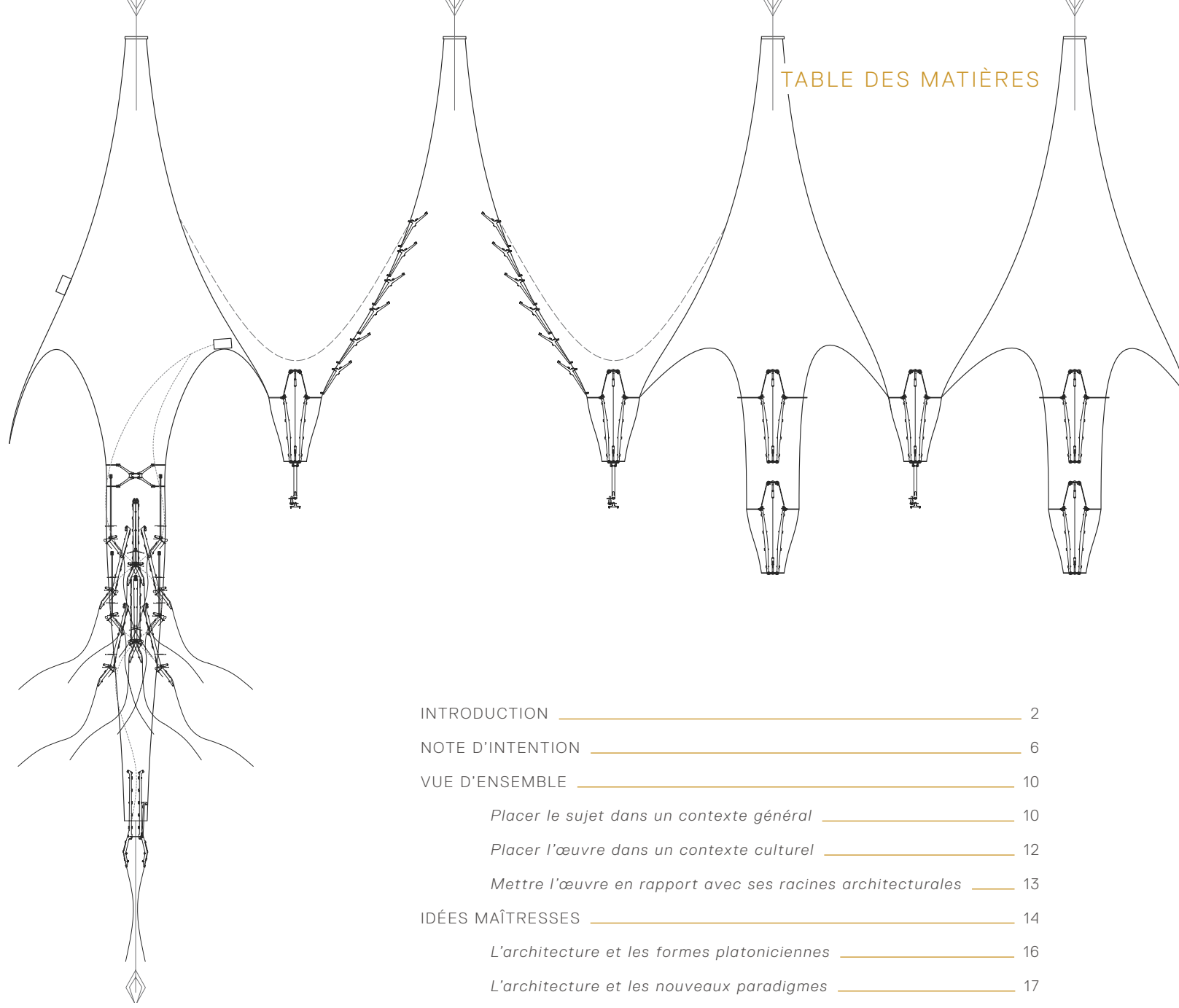
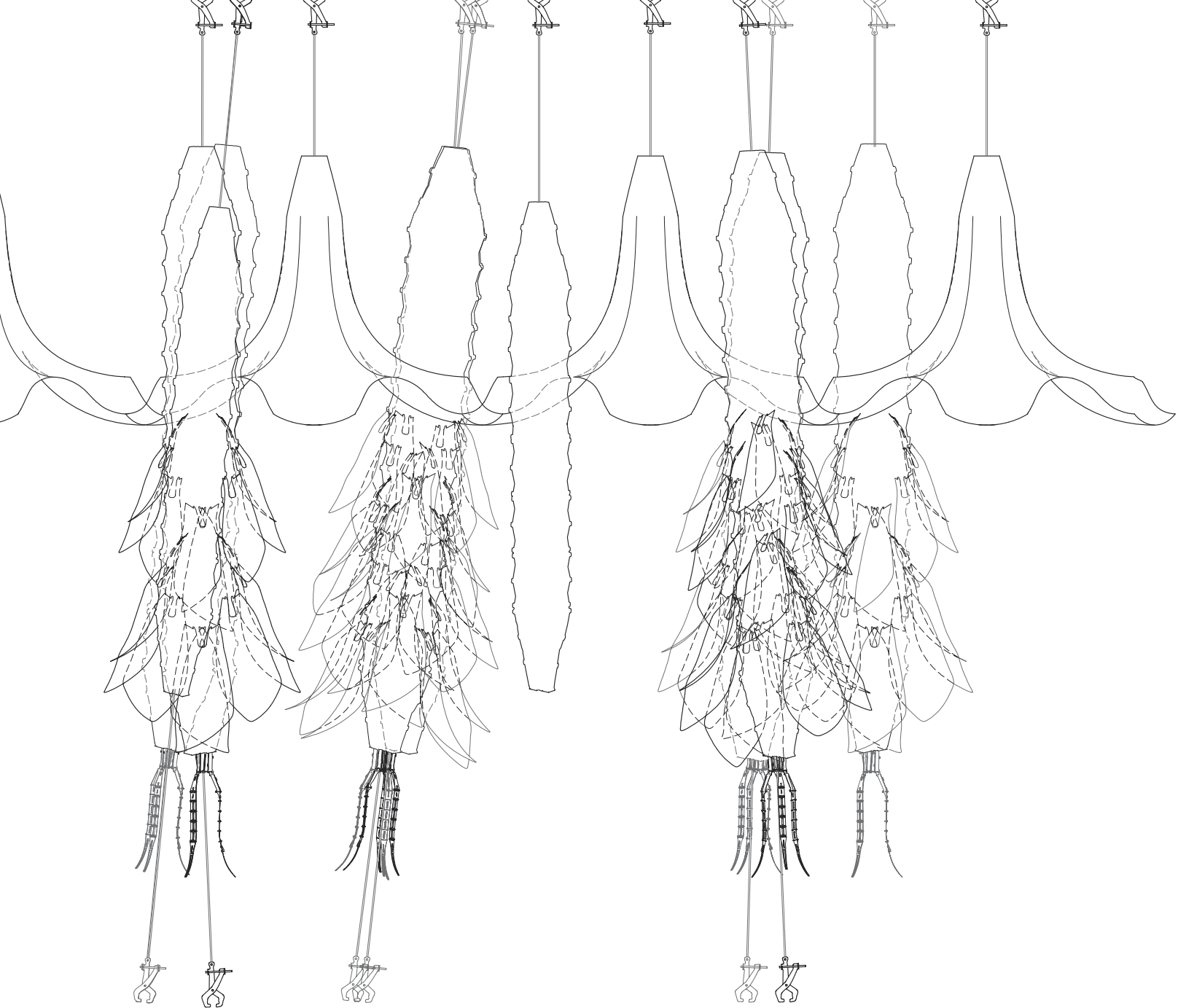
UN PETIT GROUPE DE GENS REMARQUABLES EXPLORE DE NOUVELLES RÉALITÉS SPATIALES À L'INTERSECTION DE L'ARCHITECTURE ET DES DOMAINES NUMÉRIQUES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

À cheval entre l'art et la recherche scientifique, ces formes étranges nous interpellent. Cette architecture quasi *vivante* nous tend la main et nous touche au plus profond. Elle parle à notre corps, elle taquine nos sens, elle annonce l'avenir des formes de l'architecture de demain.

Pourquoi ce travail extraordinaire a-t-il été imaginé ?

Qui l'a exécuté et comment ?

Sylva, un documentaire 3D stéréoscopique, nous plonge dans l'univers d'un artiste étonnant qui poursuit, avec un groupe de collaborateurs talentueux, une aventure innovante, singulière et inspirée.



INTRODUCTION _____ 2

NOTE D'INTENTION _____ 6

VUE D'ENSEMBLE _____ 10

Placer le sujet dans un contexte général _____ 10

Placer l'œuvre dans un contexte culturel _____ 12

Mettre l'œuvre en rapport avec ses racines architecturales _____ 13

IDÉES MAÎTRESSES _____ 14

L'architecture et les formes platoniciennes _____ 16

L'architecture et les nouveaux paradigmes _____ 17

Vers une architecture organique _____ 18

Architecture et hylozoïsme _____ 20

L'architecture et le corps _____ 23

L'architecture sans frontières _____ 24

INSPIRATION _____ 27

Événement déclencheur _____ 27

PROPOSITION _____ 38

La réponse de l'artiste _____ 38

SYNOPSIS _____ 49

Présenter l'élément humain _____ 49

Montrer l'œuvre _____ 52

Récit de la rencontre _____ 56

CONCLUSION _____ 64

2 INTRODUCTION

À quoi assistons-nous ?

**À LA CRÉATION D'UN UNIVERS
SCULPTURAL INTERACTIF.**

Qui suivons-nous ?

**SON CRÉATEUR PRINCIPAL,
PHILIP BEESLEY, ET SES COLLABORATEURS.**

Où cela se déroule-t-il ?

**AU CŒUR DE L'ŒUVRE ELLE-MÊME,
DANS L'ATELIER ET AILLEURS,
EN TERRITOIRE NATIONAL ET INTERNATIONAL.**

Quel est cet objet que nous voyons ?

UNE ŒUVRE D'ART QUASI VIVANTE.

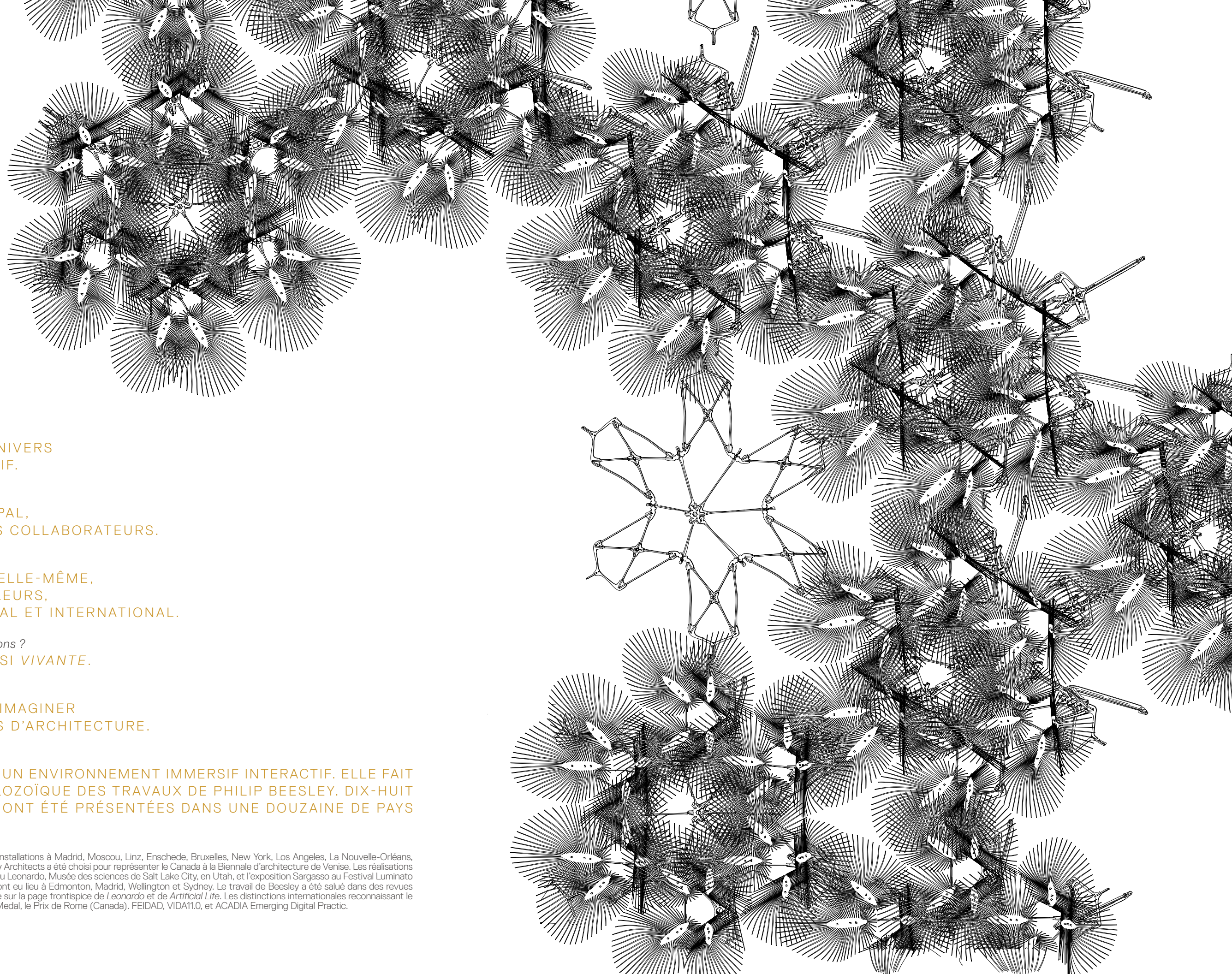
Pourquoi l'a-t-on créée ?

**POUR NOUS INCITER À IMAGINER
DE NOUVELLES FORMES D'ARCHITECTURE.**

En quoi consiste ce travail ?

**TERRE HYLOZOÏQUE EST UN ENVIRONNEMENT IMMERSIF INTERACTIF. ELLE FAIT
PARTIE DE LA SÉRIE HYLOZOÏQUE DES TRAVAUX DE PHILIP BEESLEY. DIX-HUIT
ÉDITIONS* DE L'ŒUVRE ONT ÉTÉ PRÉSENTÉES DANS UNE DOUZAINNE DE PAYS
DEPUIS CINQ ANS.**

* Les projets réalisés depuis 2007 incluent des installations à Madrid, Moscou, Linz, Enschede, Bruxelles, New York, Los Angeles, La Nouvelle-Orléans, Mexico et Copenhague. En 2010, Philip Beesley Architects a été choisi pour représenter le Canada à la Biennale d'architecture de Venise. Les réalisations récentes incluent une exposition permanente au Leonardo, Musée des sciences de Salt Lake City, en Utah, et l'exposition Sargasso au Festival Luminato de Toronto en 2011. En 2012, des expositions ont eu lieu à Edmonton, Madrid, Wellington et Sydney. Le travail de Beesley a été salué dans des revues spécialisées telles que *Wired* et *Mark*, ainsi que sur la page frontispice de *Leonardo* et de *Artificial Life*. Les distinctions internationales reconnaissant le travail de Beesley incluent la RAIC Allied Arts Medal, le Prix de Rome (Canada), FEIDAD, VIDA11.0, et ACADIA Emerging Digital Practic.





LE TITRE DE L'ŒUVRE D'ART FAIT RÉFÉRENCE À L'HYLOZOÏSME, UNE ANCIENNE CROYANCE SELON LAQUELLE TOUTE MATIÈRE POSSÈDE LA VIE.

Lors de la douzième Biennale d'architecture de Venise en 2010, *Terre Hylozoïque* a transformé le pavillon canadien en un environnement immersif interactif combinant des dizaines de milliers de composantes légères fabriquées numériquement, dotées de microprocesseurs et de senseurs maillés. Cette forêt artificielle, fragile comme du verre, est constituée d'un treillis complexe de raccords acryliques transparents entrelacés et recouverts d'un réseau de feuilles, tiges et filtres mécaniques interactifs. Tel un récif de coraux, cet environnement suit des cycles d'ouverture, de fermeture, de filtrage et de digestion. Des maillages de capteurs tactiles créent des vagues de mouvements respiratoires diffus, conçus pour attirer les visiteurs dans les profondeurs chatoyantes d'une forêt de lumière.

Terre Hylozoïque ouvre la voie à une nouvelle génération d'architecture vivante et interactive. L'environnement de *Terre Hylozoïque* se compare à un géotextile suspendu qui assimilerait graduellement un sol hybride à partir d'ingrédients tirés du milieu ambiant. Une intelligence artificielle intégrée, semblable à celle des systèmes vivants, permet aux humains d'interagir avec cet environnement et d'y déclencher des mouvements de respiration, de caresse et de déglutition, ainsi que des échanges métaboliques hybrides. Ces mouvements empathiques émanent d'un conglomérat de valves et de pores cinétiques. Comme autant de vagues péristaltiques, ils créent un pompage diffus qui tire l'air, l'humidité et les matières organiques éparses à travers les membranes hylozoïques filtrantes. Ces échanges chimiques vivants sont vus comme étant les premières étapes des fonctions auto-gènes qui pourraient, dans l'avenir, prendre racine à l'intérieur même de l'architecture.



ORA, danseurs captés en thermographie HD stéréoscopique, 2011 ▲

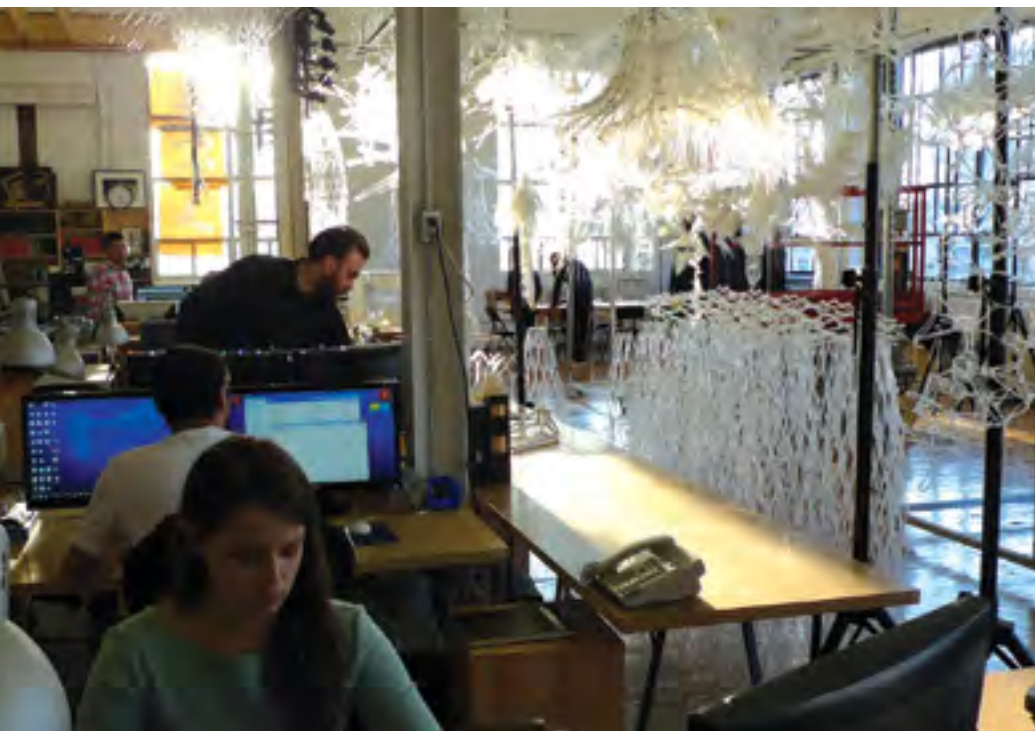
POURQUOI
JE VOUDRAIS RÉALISER
UN FILM SUR
CE SUJET ?

L'expérience sur mon récent film *ORA*, produit et lancé par l'Office national du film du Canada en 2011, a été à la fois prenante et excitante. Excitante parce que j'ai eu la chance de me remplir les yeux des possibilités remarquables et encore inexploitées de l'écriture d'une histoire dans un espace virtuel. Depuis l'achèvement de *ORA*, je cherchais une histoire appropriée pour la suite, tout en sachant bien que peu de sujets convenaient à l'approche exploratoire que j'envisageais.



▲ *Endothelium*, Los Angeles, Californie, 2008

De passage à Toronto, à l'occasion du lancement de mon film *ORA* au TIFF, j'ai repris contact avec un vieil ami, l'architecte et artiste Philip Beesley. J'étais loin de me douter alors que cette rencontre amicale allait donner lieu à une véritable révélation artistique. Lorsque je suis entré dans l'immense espace de son atelier de la rue Sterling, j'ai ressenti la fulgurance d'une belle découverte. Je venais de trouver le sujet de mon prochain film en stéréoscopie 3D.



Atelier Beesley, Toronto, Canada ^

Installation de *ProtoCell Field*, Rotterdam, Pays Bas, 2012 ^

C'EST L'HISTOIRE DE QUOI ?

Beesley est un architecte qui utilise la sculpture pour explorer et interroger l'avenir de l'architecture. Poussant toujours plus loin les limites de ses investigations, son travail évolue d'édition en édition depuis déjà une dizaine d'années.

Sa proposition n'est pas utilitaire, elle est artistique. Dans une certaine mesure, il s'agit d'une architecture **de hasard et d'imprévisibilité**. Elle est conçue et construite à partir de plans, mais ceux-ci bougent de manière organique. Les choses évoluent et prennent forme, graduellement, étape par étape, comme cela arrive naturellement dans le processus de création d'une œuvre d'art.

Le film que nous souhaitons réaliser, *Sylva*, mettra en lumière une démarche de création unique. Il mettra en scène des gens qui inventeront avec leur esprit et avec leurs mains un univers spécialement conçu pour le cinéma 3D.

Le récit nous permettra de suivre le créateur principal, Philip Beesley, et un groupe dynamique de collaborateurs travaillant aux nombreuses facettes du projet. Leur présence humaine se démarquera à travers des environnements visuellement saisissants. Les yeux 3D de la caméra trouveront continuellement les manières d'étonner, grâce aux riches sous-textes visuels, porteurs de sens et de poésie.

De ses origines anciennes et mystérieuses à Rome, à la haute voltige technologique de sa mise en espace dans le studio de Toronto et à travers le monde, la série *Terre Hylosioïque* et *Sylva*, sa mouture prévue pour le film, appellent une approche cinématographique originale.

Au-delà de sa dimension « enquête sur la création d'une œuvre », *Sylva*, une œuvre filmique en soi, sera donc un objet cinématographique autoportant, un film innovateur.

Pourquoi est-ce le bon sujet ?

PARCE QU'IL EST ORIGINAL : VISUELLEMENT, SA THÉMATIQUE RICHE CONSTITUE UN FORMIDABLE DÉFI TECHNIQUE. IL SE PASSE LÀ QUELQUE CHOSE DE NOVATEUR ET DE MYSTÉRIeux QUE JE DÉSIRE EXPLORER CINÉMATOGRAPHIQUEMENT.

Le documentaire *Sylva* fera le pont entre les disciplines scientifique et artistique, soulignant cette complémentarité qui donne forme au travail de Beesley. Le film célébrera ainsi la nature hybride de l'approche formelle et esthétique de l'artiste.

Le documentaire *Sylva* fera le pont entre différentes géographies, l'œuvre sera issue des caractéristiques contrastées de lieux disparates, naturels comme urbains, chacun contribuant au récit. Établie sur plusieurs continents, elle racontera une histoire universelle.

Le documentaire *Sylva* sera un tremplin vers l'avenir, l'œuvre remettra en question certaines idées reçues à propos de la nature des espaces architecturaux où nous pourrions vivre et travailler dans l'avenir. Tout en reconnaissant l'influence de l'art et de l'architecture du passé, le film proposera une vision de l'architecture de l'avenir à travers l'innovation technique, l'expérimentation et les concepts visionnaires présents dans l'œuvre.



Sibyl, Sydney, Australie, 2012 ^

Placer le sujet dans un contexte général

QUELLE EST LA NATURE
DE CETTE ŒUVRE ?
ELLE EST HYBRIDE

Comment comprendre et classer une structure construite ?

En tant qu'objet, l'œuvre relève d'une palette de sens élargie où :

- > L'humanité n'est jamais divorcée de la nature.
- > On perçoit la nature comme incluant les rapports mécaniques.
- > Les formes et structures des composantes mécaniques et électroniques réfèrent souvent à l'organique.
- > L'œuvre échappe à la catégorisation parce qu'elle est hybride et en constante évolution.

*Placer l'œuvre
dans un contexte culturel*

**D'OÙ ÉMANE
CETTE ARCHITECTURE ?**

**ELLE EST
À L'INTERSECTION
DE LA SCIENCE
ET DE L'ART**

**En tant que forme d'architecture, en
tant qu'œuvre d'art post-humaniste :**

- > L'œuvre se situe aux limites de son domaine.
- > Elle exprime le vertige des technologies en émergence dans une ère post-humaniste.
- > Elle émane de deux champs d'interaction et d'impact : la nature et la science d'un côté, l'art et la culture de l'autre.

Dans les processus créatifs de la conception, de la fabrication et de la présentation de l'œuvre, ces champs ne sont pas perçus comme opposés mais plutôt comme des cadres de référence et des domaines d'action en convergence.

L'œuvre artistique à porter à l'écran peut ainsi être vue à travers plusieurs prismes. Un film sur le travail de Beesley portera autant sur la science que sur l'art et l'architecture. Le film traitera aussi de questions philosophiques et éthiques soulevées par les rapports entre la vie et la technologie, les humains et les machines, le corps et la matière synthétique.

Détail du retable d'Issenheim de Grünewald >
fin 15^e siècle



*Mettre l'œuvre en rapport
avec ses racines architecturales*

**DE QUOI
PARLE CETTE ŒUVRE ?**

**BIEN QU'INSPIRÉE
PAR LE PASSÉ, ELLE
PARLE DE L'AVENIR**

En tant qu'ensemble d'enquêtes phénoménologiques et esthétiques, la série *Terre Hylozoïque* s'intéresse à des enjeux concernant l'architecture.

**D'emblée, elle pose
les questions suivantes :**

- > De quoi sera faite l'architecture de l'avenir ?
- > Dans quels types d'espaces pourrions-nous vivre un jour ?

Pour répondre à ces questions, l'œuvre est à la fois une recherche artistique et intellectuelle qui imagine des formes de technologies vivantes. Elle propose au visiteur une expérience tout à fait unique.

En tant que prototype de l'architecture du futur, l'œuvre est sculpturale et environnementale. Elle est conçue à l'échelle d'un espace donné, et sollicite

l'attention des visiteurs individuels ou en petits groupes. L'œuvre interpelle le visiteur par une relation émotionnelle, esthétique, spatiale et cinétique. Sur place, le visiteur vit l'expérience d'un échange sensuel avec l'œuvre. Elle lui permet d'entrevoir les possibilités de formes d'architectures interactives, dotées de la capacité de *ressentir*.

Sibyl, Sydney, Australie, 2012 >





Atelier Beesley, Toronto, Canada >

La section suivante résume les grandes lignes thématiques, les quatre idées maîtresses de l'œuvre et du film *Sylva*:

- > L'idée que dans un monde numérique en pleine effervescence, ce qui définissait jadis les normes architecturales puisse être réinventé, reformulé. D'anciens paradigmes tombent, de nouveaux paradigmes émergent...
- > L'idée que la matière inerte puisse être dotée d'une certaine notion de vie.
Qu'une forme d'architecture *vivante* puisse un jour exister.
- > L'idée que l'architecture puisse être en rapport direct et actif avec le corps humain.
- > L'idée que cette architecture puisse être, dorénavant, sans frontières rectilignes. L'espace qu'elle définit autour de ses occupants serait dorénavant un réel espace d'échange physiologique.

Pourquoi faut-il raconter cette histoire ?

PARCE QUE LE TRAVAIL DE BEESLEY ET DE SON ÉQUIPE NOUS MET AU DÉFI DE REVOIR ET DE REDÉFINIR NOTRE RAPPORT À L'ESPACE, NOTRE RAPPORT AU MONDE BÂTI TEL QUE NOUS LE CONNAISSONS.

VOYONS COMMENT...

L'architecture et les formes platoniciennes

**PRÉMISSSE : LES FORMES
DE L'ENVIRONNEMENT BÂTI
TRADITIONNEL NOUS SERVENT-
ELLES SI BIEN QUE CELA ?**

Dans le monde qui nous a vus grandir, dans la culture qui nous a nourris, il existe une forme d'orgueil dans le *décapage* de la couche organique de terre, le défrichage d'un espace où bâtir, à partir de rien, de manière assumée et autoritaire. En créant cet espace que nous appelons *chez soi*, l'instinct territorial, une prérogative mâle souvent synonyme de solidité – nous posons les fondations de cet enracinement.

Dans bon nombre de cultures et de nations, on prend la mesure d'un orgueil national par la construction d'une société séculière, moderne, citoyenne. Un monde existentiel, qu'on ressent, comme indépendant de la nature.

Mais peut-on réellement atteindre une telle indépendance ?

C'est une chose de minimiser notre empreinte, c'en est une très différente de nous couper complètement de la nature parce que nos principes d'architecture visent avant tout la sécurité, la fermeture aux hasards du monde naturel. Avec le temps, cela a produit des formes d'architecture qui isolent les humains les uns des autres et les humains du bâti.



Cet orgueil issu de l'environnement bâti et de sa rigidité caractéristique, célèbre la présence, l'*hubris* et la dominance des humains. Dans ce contexte polarisé, l'humanité occupe le sommet dans un monde façonné selon l'idéal platonicien des formes et des volumes géométriques parfaits tels les cubes, les pyramides, les sphères.

Par exemple, la sphère est un modèle d'affirmation pur, réducteur, transcendantal. Une forme cristalline idéale, la sphère possède une clarté et une simplicité lumineuse dans sa volumétrie. Elle enferme un maximum de territoire, au moyen d'une surface minimale.

La sphère, par contre, est aussi une machine qui résiste à l'échange...

Aucune autre forme ne permet moins d'interaction avec le monde environnant que la sphère. Elle est au centre d'un programme d'affirmation territoriale et de repli défensif. Elle occupe un espace déterminé et résiste à la pénétration. Ainsi, une désespérante insécurité s'installe parce que, inévitablement, l'échange est difficile et quelque chose se perd en cours de route.



L'architecture et les nouveaux paradigmes

PROPOSITION

Imaginons un programme différent, fondé sur l'interaction et l'engagement, l'échange et l'oscillation. Visualisons un ordre du jour qui propose des exemples de matrices ouvertes, dans la quête d'un engagement maximum, et plus radicalement, avec le monde. Une proposition qui ne vise pas à créer de l'intelligibilité à tout prix, sur fond d'orgueil, mais qui veut plutôt nous surprendre et nous toucher avec des milliers de petits contacts, à travers l'imbrication dans des espaces complexes et fertiles.

Il s'agit d'une architecture dont le propos n'est pas l'expansion, mais plutôt l'échange.

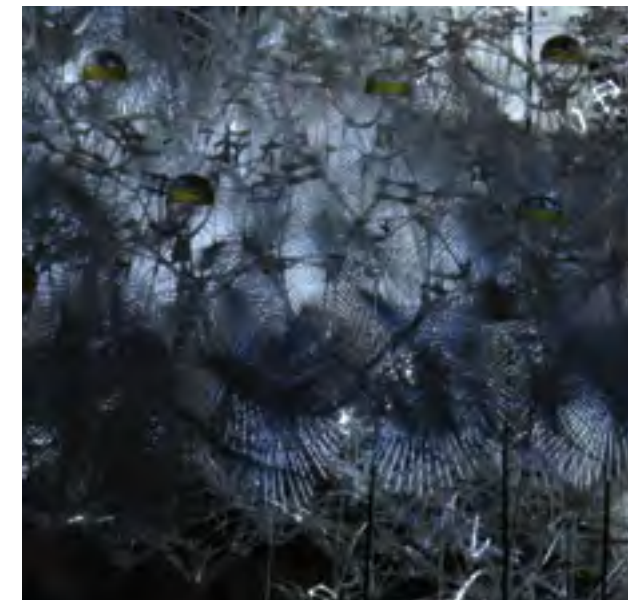
Philip Beesley et son équipe imaginent ces formes alternatives d'architecture.

Par l'exploration d'options qui sont à la fine pointe de la recherche, Beesley tente de découvrir de nouveaux modes de relations au monde. Il démontre comment les bâtiments de l'avenir pourraient bouger, et même ressentir et penser. Il trace le portrait de possibilités vibrantes et d'exaltantes nouvelles relations entre les humains et leurs espaces de vie.

Construites à partir de matériaux inertes, ses créations explorent la possibilité que les choses prennent vie, que les matériaux puissent savoir et répondre, que l'environnement soit à l'écoute, que l'espace entre en relation avec nous.

Une forme d'architecture qui n'entretient pas un rapport servile, puisqu'il s'agit d'une entité avec laquelle nous pourrions même entrer en conversation.

**IL S'AGIT D'UNE ARCHITECTURE DONT LE PROPOS
N'EST PAS L'EXPANSION, MAIS PLUTÔT L'ÉCHANGE**



Vers une architecture organique

Voici un espace formé par l'assemblage de petits espaces contingents, chacun constituant une pochette conçue pour l'échange. La réunion de formes semblables à des villages, en réseau, comme sur une carte, invite au contact.

Dans l'œuvre, on célèbre l'architecture comme **une extension de la nature**. Les matériaux inertes des composantes prennent vie grâce au jeu de la lumière, de l'ombre, du mouvement et de la profondeur.

Au sein de l'œuvre, partout où on pose le regard, les formes, les mouvements et les impressions de profondeur semblent brouiller la division traditionnelle entre le royaume de l'organique et du technologique, entre la nature et l'architecture.

Dans ces métabolismes distribués, ces volumes formant un filet, circule de l'empathie. En propageant des vagues, ils semblent communiquer. Ces groupements de formes diffuses offrent un

maximum de réticulation, d'engagement et de création de passerelles avec l'environnement. **De fait, ils deviennent l'environnement.**

Mais notons que par nature, les formes diffuses sont grotesques, souvent baroques, excessives et irrésolues, puissantes et, par-dessus tout, bouillonnantes d'histoires et de possibilités ouvertes.

Sol Hylozoïque: Champ Alameda ✓
Mexico, Mexique, 2010



LOIN DE L'ORDRE IDÉAL PLATONIQUE ET DES POLARITÉS MANICHÉENNES, LE TRAVAIL DE BEESLEY CÉLÈBRE PLUTÔT UN RAPPORT CYCLIQUE. IL FAVORISE UNE DYNAMIQUE QUI OSCILLE ENTRE LA CROISSANCE ET LA DÉCOMPOSITION, L'EFFLORESCENCE ET LA PUTRIDITÉ, LA PRÉCISION ET LE DÉBORDEMENT, L'ÉCONOMIE ET L'EXCÈS, LE ZEN ET LE BAROQUE.

< Détail du retable d'Issenheim de Grünewald fin 15^e siècle



Bassin volcanique, Rotorua, Nouvelle-Zélande ^

Architecture et hylozoïsme

PRÉMISSE : QU'EST-CE QUI EST VIVANT ET QU'EST-CE QUI NE L'EST PAS ?

L'hylozoïsme recadre la question de la définition de la vie :

- > la vie surgit de la matière
- > la vie est inséparable de la matière

Au commencement de la vie sur cette planète, comment la matière a-t-elle acquis la vie ?

Comment la vie a-t-elle surgi de la chimie terrestre, de la soupe primordiale ?

À l'avenir, comment la matière inerte pourrait-elle devenir vivante ?

Est-ce qu'une vie synthétique pourrait émerger de technologies spécialisées ?

Est-ce possible et si oui, quelles formes pourrait-on imaginer ?

QU'EST-CE QUE CELA SIGNIFIE POUR L'ARCHITECTURE DE L'AVENIR ?

De quelle manière l'œuvre est-elle inspirée de ces questionnements ? Les matériaux proviennent de sources diverses, et se réfèrent, dans certains cas, à des instruments et des modes d'action biomédicaux. Ces matériaux émettent et réfléchissent la lumière. Toutes les composantes sont synthétiques, métalliques ou liquides. En majeure partie, elles sont inertes. Pourtant, combinées comme elles le sont dans l'installation, elles donnent nettement l'impression d'être *vivantes*.

Une forme d'hylozoïsme est donc déjà à l'œuvre, même de façon indirecte, par suggestion, par illusion, par métaphore. Configuré dans un univers en apparence organique, alimenté par l'électricité et géré par ordinateur, l'hylozoïsme est présent dans cet objet artificiel. Il nous fait croire qu'il répond vraiment, qu'il est en un sens vivant.



Formation organique, égoûts de Tokyo, par Naoya Hakateyama, 2000 ^

C'EST VIVANT...
MAIS EST-CE UNE FORME DE VIE ?

L'ŒUVRE M'INTERPELLE, MOI ET MON CORPS

L'architecture et le corps

PRÉMISSSE : QUAND LE CORPS ET L'ESPACE FONT UN

- > C'est une **architecture de sensibilité** : l'œuvre explore le rapport entre les humains et leur environnement bâti. Elle s'intéresse à ce qui se passe quand nous pénétrons dans un espace architectural. Dans quelle mesure les composantes de cet espace réagissent-elles, d'une manière ou d'une autre, à notre présence ?
- > C'est une **architecture de personnalisation** : l'œuvre ne concerne pas tant la forme structurale que sa sensualité. Elle n'est en rien statique ou neutre, elle n'attend pas d'être remplie. Elle nous enveloppe, au sens physique et métaphorique. Elle engage le corps et l'esprit dans un processus d'exploration.
- > C'est une **architecture de proximité** : elle se manifeste non pas dans une géométrie et un espace formel rectiligne, mais plutôt dans la lumière et la chaleur. L'œuvre se projette et demande que nous nous projetions. Elle va au-delà de ce que l'œil peut voir, elle fonctionne avec ce que le corps entier peut sentir. C'est une architecture physiologique.
- > C'est une **architecture quasi biologique** : elle suggère, au plan métaphorique, les fonctionnements internes du corps. Elle propose un environnement où la physiologie humaine est reflétée dans les composantes de l'espace ambiant.
- > C'est une **architecture d'échelle ambivalente** : au départ, l'œuvre semble monumentale, elle nous enveloppe et paraît tellement plus grande que nous. Paradoxalement, nous la ressentons comme très intime. Chaque nœud et chaque faisceau de la trame générale répond à l'échelle de notre propre corps.
- > C'est une **architecture d'interactivité** : la proposition ne traite pas tant des matériaux, que de la tactilité, de la possibilité de toucher ces matériaux et de provoquer une réponse de leur part. L'œuvre est conçue pour rehausser les échanges par le biais de va-et-vient physiques. Vous bougez, elle bouge. Elle bouge... vous êtes remué.

QU'EST-CE QUE
CET ESPACE ET OÙ
SUIS-JE EXACTEMENT?

OÙ COMMENCE
ET OÙ FINIT
L'ARCHITECTURE?

L'architecture sans frontières

PRÉMISSE : REDÉFINIR
LES NOTIONS DE LA FORME ET
DE L'ESPACE CONSTRUIT

Dans son travail, Beesley cherche à faire tomber les frontières de l'architecture, littéralement et métaphoriquement. En décrivant cet espace architectural autrement qu'en termes de ce qui définit habituellement l'architecture, ses frontières perdent de leur netteté.

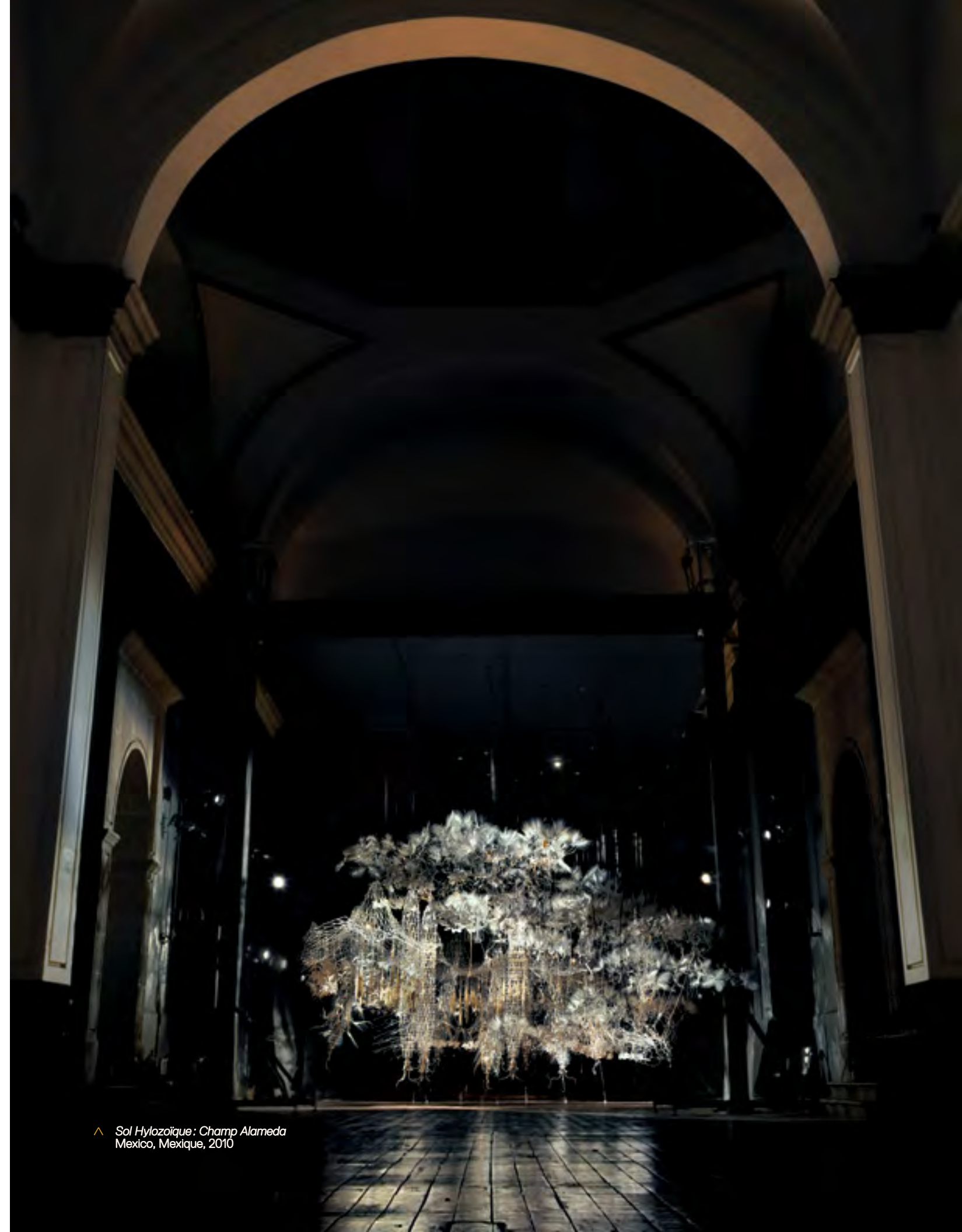
- > D'abord, il s'agit d'un objet flou, sans limites franches ou de périmètre rectiligne.
- > À la différence des autres édifices ou espaces, on ne trouve plus ici de murs, de portes ou de plafonds, et pas de fondations non plus – la structure est suspendue.
- > L'objet n'est pas perçu par ses surfaces matérielles, solides en elles-mêmes, mais plutôt par une transparence qui ouvre de multiples perspectives dans l'espace qu'il occupe.
- > Nous voyons toutes les composantes structurales. Nous avons accès à tous les mécanismes internes.
- > La lumière semble émaner de l'intérieur de la pièce, comme si elle sortait du cœur d'un organisme vivant, pourvu de souffle.
- > Ses limites, de multiples rebords complexes, définissent un profil qui est organique et asymétrique.
- > Son corps aux formes irrégulières semble entier pourtant. Ses frontières sont à la fois une barrière et une voie de pénétration. Sa *peau* est perméable.

Or, on peut soutenir que l'intégrité d'un corps fermé dans une enveloppe constituée en fin de compte un facteur d'isolement.

La non-intégrité de ce corps, son caractère poreux, l'ouvre alors à la pénétration, et ultimement à sa mise en réseau.

Dans l'expérience de la série *Terre Hylozoïque*, il y a une mise en réseau de notre imagination, avec la chaleur et le mouvement de notre corps, avec notre présence par le toucher...

Tous ces modes d'échange tendent vers de nouvelles formes d'architecture capables de ressentir.



▲ *Sol Hylozoïque* : Champ Alameda
Mexico, Mexique, 2010



QUELLES QUESTIONS L'ARTISTE S'EST-IL POSÉES ?

Événement déclencheur

La section suivante effectue un survol du parcours créatif de l'artiste.

Depuis le déclenchement du projet à Rome il y a bientôt vingt ans, Beesley puise dans une gamme d'expériences tant en archéologie, en histoire de l'art et en design qu'en biologie, en physique et en phénoménologie. Il va s'en inspirer pour imaginer une architecture où l'empathie et l'échange seront au cœur de sa proposition.

Voyons comment tout cela s'est mis en place, alimenté par le travail d'enseignant universitaire de Beesley, ses nombreuses collaborations ici et à l'étranger, ses voyages à travers le monde et, bien sûr, sa propre recherche intellectuelle, esthétique et spirituelle.



Événement déclencheur

DEBOUT SUR LE SOL

Beesley et la croûte terrestre.

La relation avec un espace commence par la définition de sa propre position dans un lieu donné.

Dans les villes, où nous vivons pour la plupart, nous nous tenons sur des planchers creux ou sur des dalles de béton ou sur de l'asphalte. Nous sommes rarement en contact direct avec le sol proprement dit.

Notre posture originale, pourtant, celle que nous avons connue tout au long de notre évolution comme espèce, amenait nos pieds en contact direct avec la terre ou le roc. Ce contact avec *la pleine terre* nous fournissait une information bien différente sur notre place dans le monde et notre enracinement.

Debout sur le sol dans un milieu sauvage du Bouclier canadien, on peut prendre conscience de l'intensité de ce socle rocheux. En l'absence de toute trace de transformation du paysage par les humains, nous faisons l'expérience d'une *connexion* avec des énergies très anciennes. L'histoire humaine

n'a pas eu de prise ici. Nous pouvons ressentir les formes d'un temps géologique qui s'étend sur des centaines de millions d'années.

Dans ce contexte, le paysage est une présence immense, intemporelle et souvent bouleversante.

Historiquement, notre société industrielle, fondée sur l'exploitation des ressources, a traité le territoire comme une réalité à assujettir. Nous continuons de vouloir assurer notre subsistance, mais, peut-être aussi nous sentons-nous menacés par sa simple puissance naturelle. Nous avons besoin de dompter le territoire.

Collectivement, notre bien-être nous semble assuré par une activité économique concentrée dans de vastes contextes urbains. Notre survie paraît liée à notre capacité de récolter et d'exploiter les ressources de notre environnement. C'est ce que nous faisons et avons fait depuis des siècles.

Paradoxalement, loin du théâtre de cette activité collective, nous sommes encore capables individuellement de ressentir une relation d'un autre ordre avec le territoire. Nous pouvons alors faire l'expérience d'un sentiment de participation à cette puissance et nous recherchons cet affranchissement.

Pourquoi ?

La question que pose Beesley se décline comme suit : quelle est la nature de ce sentiment d'être partie prenante du monde naturel ? Et lorsque ce type de connexion avec la nature se produit, comment peut-elle inspirer le travail de création des architectes ? Comment les espaces futurs pourraient-ils envelopper leurs occupants et entrer dans ce genre de dialogue avec eux ?

Certains aspects des relations que nous sommes capables d'établir avec le monde sauvage peuvent-ils être transposés dans un rapport avec de nouvelles formes d'architecture capables de ressentir ?

Événement déclencheur

ATTIRÉ DANS LA CAVERNE

Beesley et la caverne.

Les premiers humains ont été attirés dans les cavernes il y a des millions d'années. Évidemment, *Homo sapiens*, notre ancêtre le plus récent, était intimement intégré à son environnement naturel. Il recherchait les rochers en surplomb, les falaises et les cavernes qui lui procuraient des abris indispensables.

Pénétrer sous la terre, avec le seul éclairage des torches pour explorer des passages souterrains inconnus, était un acte de courage intense. On imagine combien la combinaison de la peur, de l'obscurité et des ombres dansantes générées par les flammes sur la paroi rocheuse ont pu faire naître des mondes de rêves et nourrir l'imaginaire.

À l'aube de la culture, ces volumes souterrains sont devenus des sanctuaires ou des espaces cérémoniaux sacrés. On

les perçoit comme les berceaux d'un art originel. Pour *Homo Sapiens*, l'occupation de ces cavernes naturelles a constitué **la première expérience d'un environnement immersif.**

La caverne et les créations de Beesley ont beaucoup en commun. D'abord, il s'agit dans les deux cas d'espaces enveloppants, généralement sombres, avec la présence de l'eau sous une forme ou une autre. Les formations géologiques spectaculaires de stalactites et de stalagmites de certaines grottes peuvent aussi être vues comme une inspiration pour certaines formes structurales présentes dans les installations de Beesley.

Par-dessus tout, c'est assurément le facteur spatial, soit la relation du corps humain aux structures enveloppantes,

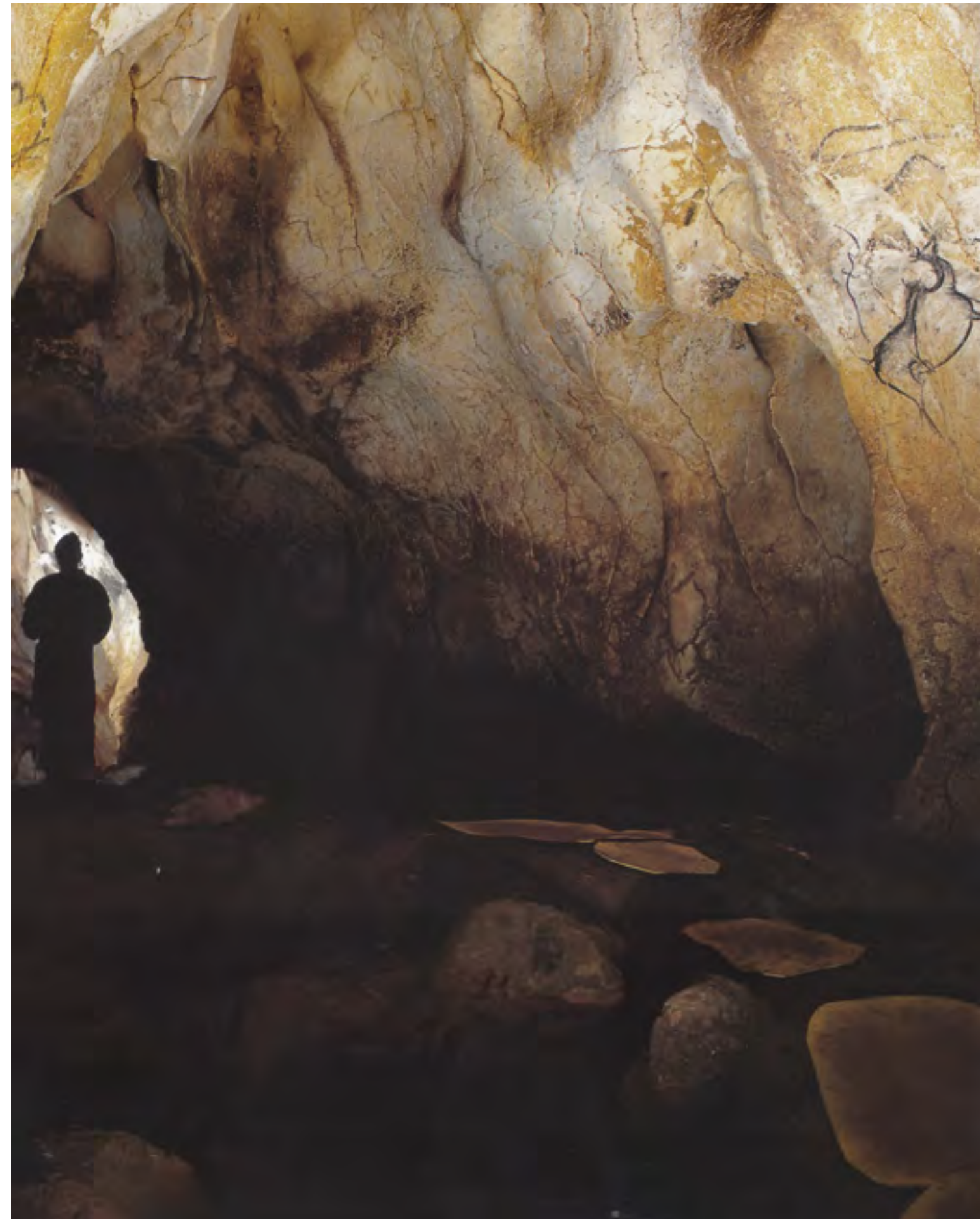
qui constitue le parallèle le plus fort entre les cavernes naturelles et les créations de Beesley.

Si les cavernes sont sculptées par l'eau dans la masse rocheuse, les structures suspendues de Beesley, elles, font l'objet d'un assemblage minutieux, à partir de milliers d'éléments de petite taille.

Malgré cette différence fondamentale, paradoxalement, les deux partagent une manière de façonner l'espace qui, au moment où nous y pénétrons, produit des effets similaires sur notre psyché.

Nous sommes aspirés, embrassés, immergés, avalés dans un espace que nous ressentons plus ou moins comme vivant.

Grotte Chauvet, Ardèche, France >





Le mont Palatin, Rome, Italie ^
Sépulture à la Porta Mugonia >

Événement déclencheur

DEBOUT SUR L'HISTOIRE

Beesley et le mont Palatin.

En 1995, Philip Beesley a reçu le prix de Rome en architecture. Il a passé un an et demi dans la Ville éternelle. Pendant son séjour, il s'est intéressé à des recherches archéologiques menées au mont Palatin, une montagne artificielle formant un labyrinthe au cœur de l'ancienne Rome. Les origines de ce site remontent à une époque où les humains, abandonnant un milieu sauvage agité, entreprirent de gérer la création des premières villes.

Les études de la topographie locale ont démontré que la structure originale du Palatin prenait la forme de col-

lines agricoles arrondies, entourées de marais. Des fortifications ont progressivement été ajoutées au pied de la colline pour protéger un pâturage intérieur. Les couches denses qui se sont ajoutées au fil des millénaires ont transformé le paysage en un précipice synthétique qui surplombe aujourd'hui le Forum.

Debout sur le mont Palatin, Philip Beesley a connu l'expérience singulière de ressentir des siècles d'histoire sous ses pieds. Des couches d'activités culturelles et de violences parlaient à travers les semelles de ses souliers.

En fait, sur quoi était-il monté ?

Le sol est poreux, sédimenté en couches et compressé. Les formes se sont depuis longtemps effritées, les traces de la mémoire humaine sont retournées en poussière. Voilà une impression radicalement différente de celle que l'on ressent sur le Bouclier canadien, avec les pieds solidement ancrés sur le manteau de granite.

Ici, c'est sur l'histoire humaine que l'on se tient. Voilà la poussière de la civilisation... **C'est une terre produite par les humains.**

Événement déclencheur

DU SANG DANS LA TERRE

Beesley et le fils aîné.

L'activité archéologique qu'observait Beesley portait sur des dépôts rituels aux limites fortifiées de la ville ancienne. Le principal site de fouilles était identifié comme la Porta Mugonia, l'une des trois portes originales de la cité, remontant à la fondation de Rome au huitième siècle av. J.-C.

Sur ce champ de fouilles, Beesley a assisté à l'exhumation des restes d'un bébé mâle. La nature du sacrifice en cause ici est un rituel consistant à verser le sang pour sanctifier un endroit spécifique sous la porte de la cité.

Voici comment il décrit ce qu'il a vu :

Au pied du mur, aux limites de la ville, on a creusé une fosse dans le tuf volcanique mêlant pierre et boue, aux dimensions du récipient d'argile, dit dolium, où reposait le petit corps.

Du matériau tamisé remplissait les vides entre le dolium et le trou. Des petits fragments de la sépulture demeuraient : une broche, une dent. Révélés.

Les traces des enfants ensevelis semblent confirmer plusieurs fragments de rituels de fondation décrits par de nombreux auteurs, selon lesquels le premier fruit de la première famille de la ville avait été sacrifié à la porte, pour protéger la frontière de la ville. Pour la rendre sacrée.

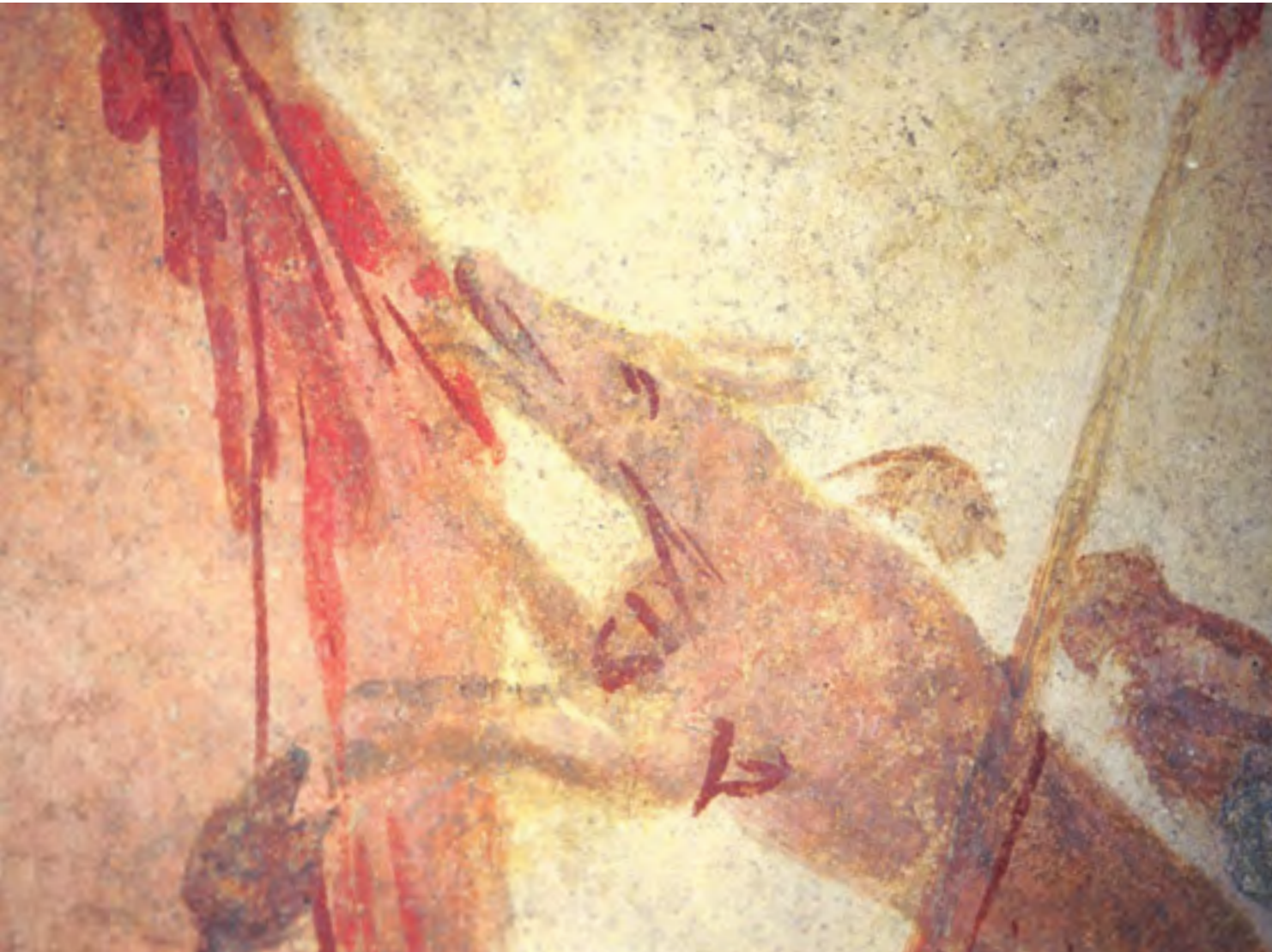
La ville à l'intérieur des murs, un mundus, un petit monde offert en lieu et place du monde qui l'entoure.

Ici, **en brisant la surface du sol et en creusant dans la terre**, nous entrons dans l'histoire. Nous trouvons qu'un enfant a été sacrifié, le sang répandu, son petit corps placé dans un vaisseau et

enseveli dans le sol. Quelle est la signification de ces rituels ? Comment pouvons-nous les interpréter aujourd'hui ?

Offrande votive de substitution étrusque
5^e siècle av. JC v





Canes léchant le sang de Taurus sacrifié, peinture murale ~ 150 av. JC
Grotte mithriaque sous le Palazzo Barberini, Rome

Événement déclencheur

RIEN NE SE PERD

Beesley et le cycle sacré.

L'expérience souligne le lien entre les fluides et la fertilité, comment le sol est capable de produire des richesses parce que – et seulement parce que – il est combiné à de l'eau.

Dans le cas du site du mont Palatin, symboliquement, le déversement d'un autre liquide, le sang, est une manifestation d'engagement, une manière de sanctifier le lien avec la terre et le site sur lequel la ville se construit.

C'est une sépulture dans la terre.

Par définition, la terre porte la vie : elle est le lieu de la fertilité et de la croissance.

Chez les créatures vivantes, du sang et d'autres fluides coulent au cœur de l'organisme biologique, en son sein. Dans le rituel, le sang est répandu sur le sol, et ils se combinent. Dans la mort, le sol absorbe la vie : dans le lieu de sé-

pulture et de décomposition. Le corps retourne à la terre, reconstituant en partie ses capacités nutritives. Ainsi, de manière symbolique et organique, le sang fertilise la terre et vice versa. Le rituel romain ancien célèbre le cycle du sang à la terre et de la terre au sang.

Profondément marqué par cette exhumation, Beesley explore et interprète depuis lors cette notion de cycle sacré.

Sang humain sous le microscope >

Événement déclencheur

TENDRE LA MAIN

Beesley et la re-sépulture.

L'expérience au mont Palatin est déterminante pour Beesley. Elle amène l'artiste à considérer un sacrifice rituel en face à face. Elle le force à voir la contradiction qui réside dans le fait de prendre une vie pour assurer le bien-être de la communauté. Elle souligne le paradoxe d'infliger la mort pour assurer la fertilité et la survie.

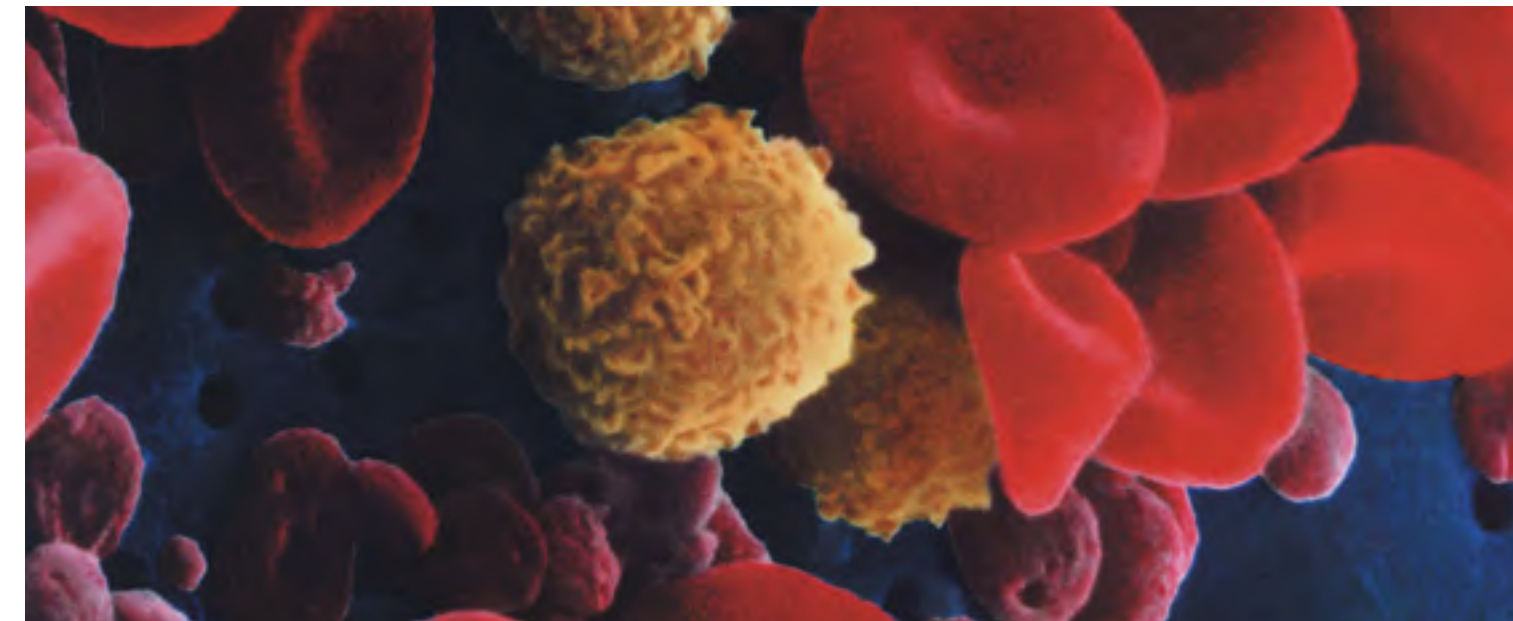
Au niveau personnel, la rencontre avec la sépulture rituelle d'un bébé inspire de l'empathie, suscite l'impulsion de tendre la main vers une jeune vie sacrifiée sur l'autel de la cité, l'autel de l'architecture, en quelque sorte.

Annoncée, dès sa conception à Rome, comme une forme de témoignage à ce fils premier-né, l'œuvre de Beesley a évolué pour devenir un acte de **réparation**, une forme de **re-sépulture** artistique et architecturale.

Cela a mené l'artiste à interroger la nature paradoxale de ce site de sépulture perturbé. Il se pose la question suivante, fondamentale pour sa quête artistique et sa réflexion sur l'avenir de l'architecture : **quel matériau serait approprié pour couvrir un tel endroit ?**

Au départ, sa réponse a été d'imaginer des manières de *construire du terrain*, de couvrir rituellement et métaphoriquement l'enfant et la tombe. En tentant de répondre à la question, dans l'espoir de recouvrir le site, Beesley se lance dans une longue investigation de la nature du sol, sol qui, nous le verrons bien, inspirera et donnera forme à son travail pour la décennie à venir.

N.B : Avec le film, nous voudrions voir dans le sol. Nous voudrions voir dans le sang et même dans la cellule sanguine. L'imagerie descriptive de ces espaces et structures microscopiques (des nano-architectures en quelque sorte) constitue quelques-unes des références visuelles et thématiques qui alimentent l'œuvre de Beesley.





Sol forestier, nord de la Thaïlande ^

Événement déclencheur

PAR-DESSUS LA SURFACE, SORTI DU SOL

Beesley et la fertilité née de la décomposition.

Avant d'aller de l'avant, Beesley devait se renseigner sur la nature du terrain proprement dit. De quelle substance s'agit-il et où se trouve-t-elle ?

L'humus est à la surface et la surface est l'horizon de séparation entre le sous-sol et l'environnement habitable au-dessus. C'est à la surface que les matériaux se déposent, que la sédimentation prend place, c'est là que la matière inerte s'érode, est dissoute et absorbée par les bactéries et les vers de terre, puis désagrégée en composantes de vies nouvelles.

À la surface se trouve le sol, le lieu de cette activité de transformation, ce recyclage de matière, d'inerte à vivante, de minérale à organique. C'est là que la fertilité rencontre la décomposition dans un état intermédiaire, dans un lieu de transformation et d'échange.

Au cours de ses voyages, en particulier dans le nord de la Thaïlande, Beesley a observé cette activité organique intense dans les écosystèmes grouillants du plancher de la forêt tropicale. Plus près de chez lui, dans le Nord de l'Ontario, il a ressenti la fascination de

l'activité bourdonnante des tourbières qui reposent sur les formations imperméables du Bouclier canadien. Ici, la putréfaction et la renaissance se mesurent dans les pointes et les creux de l'activité saisonnière.

Dans chaque cas, il a observé que le sol est un hybride fertile de vie et de mort, une source d'inspiration.

Cette fascination a engendré l'idée d'un sol architectural hybride.

Hylozoic Series: Vesica, Wellington, Nouvelle-Zélande, 2012 >



Madone, école de Fra Angelico, ~ 1450
(gauche) >

Sol Hylozoïque: Champ Alameda
Mexico, Mexique, 2010
(droite) >



La réponse de l'artiste

AU-DESSUS DU SOL, ET VERS LE CIEL

Beesley et le sol hybride.

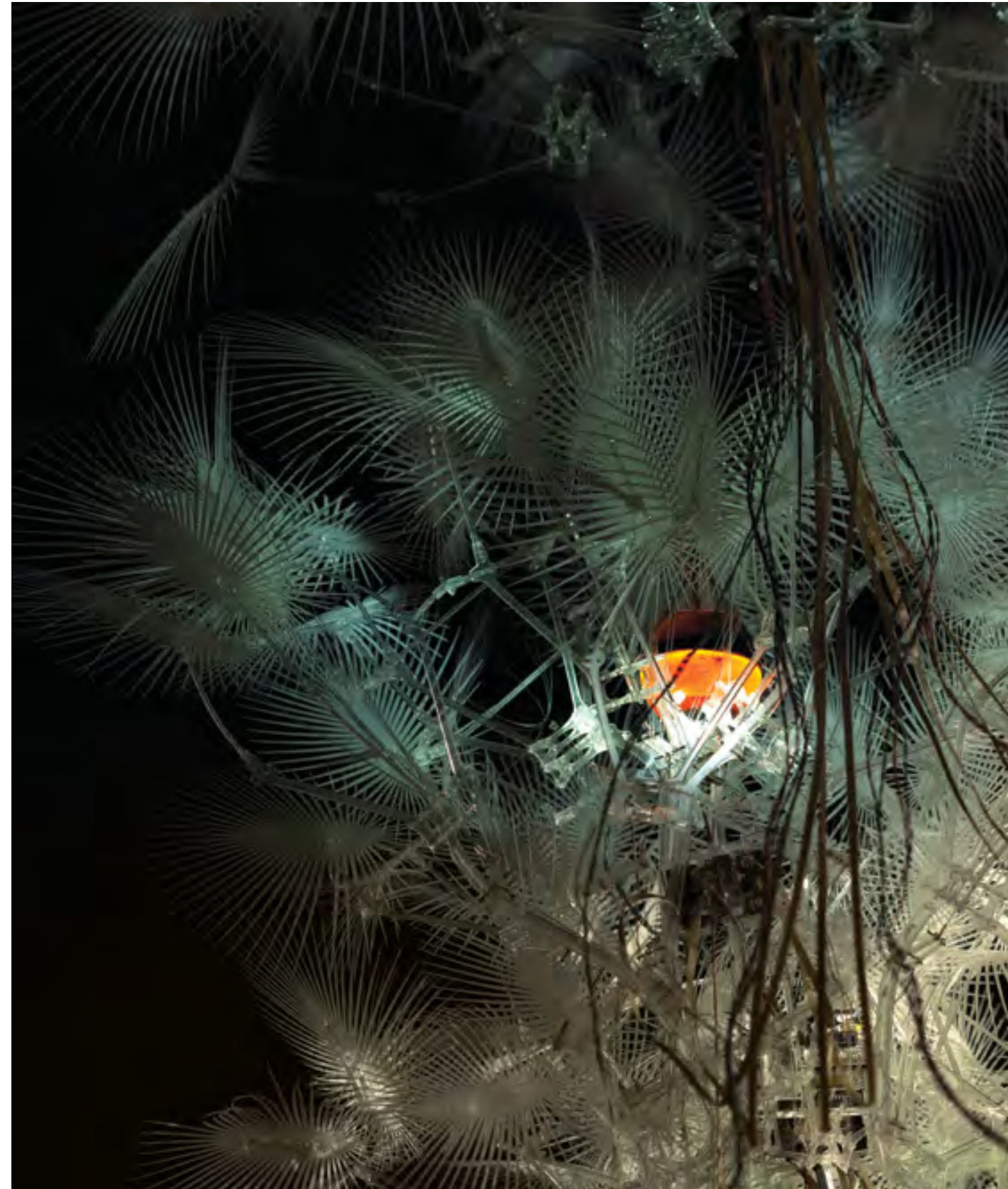
Dans la culture occidentale, le modèle apollinien de l'occupation du sol l'a emporté. Mais Beesley est las de la complaisance avec laquelle ce paradigme mâle dominant, avec ses fondations profondes, son empreinte puissante et son affirmation orgueilleuse, est généralement accepté en tant que mode de construction.

Il est à la recherche d'un retournement temporaire vers un modèle dionysiaque de la fertilité, un paradigme où la diffusion est la principale caractéristique, où les formes de l'aura associée

au féminin pourraient devenir l'inspiration formelle de l'architecture de l'avenir. Une architecture qui engendre, qui nourrit et qui interagit.

En bout de ligne, Beesley imagine une pratique architecturale qui réconcilie les modèles apollinien et dionysiaque, rassemblant les deux sensibilités dans une nouvelle proposition hybride. Beesley parle de *mériter* une structure en construisant par laminage, par tissage et assemblage dans l'espace. Il imagine de travailler pour croître en hauteur à partir de la surface. Les fondations de sa

construction ne plongent pas dans le sol parce qu'il n'y a pas de fondation proprement dite. La structure repose sur la surface et en émane, faisant écho au sol en imitant la composition. Il crée de l'espace intermédiaire suspendu. Il crée donc un sol hybride, une forme d'humus artificiel, imaginant des structures qui sont à la fois inertes et vivantes, poreuses et interconnectées, où en fin de compte, l'occupation mâle du terrain et la notion d'échange plus féminin, sont réconciliées et combinées.





< *Hylozoic Soil*, Madrid, Espagne, 2009

> *Haystack veil*, Dear Isle, Maine, U.S.A., 1997

La réponse de l'artiste

DE BAS EN HAUT DE HAUT EN BAS

Beesley et l'évolution d'une œuvre.

L'œuvre de Beesley a évolué sur ces axes tout au cours de la dernière décennie. Les premières structures ont émergé du sol en tant qu'extensions du sol. Graduellement, ces structures assemblées ont gagné de l'indépendance par rapport au paysage et à leurs emplacements spécifiques.

Elles ont continué à s'élancer en hauteur, et d'un geste audacieux, se sont retrouvées suspendues par-dessus la tête des observateurs. Les leçons apprises en travaillant à partir du sol ont alors été transférées vers de nouvelles propositions qui ressemblaient à des voûtes de forêts synthétiques. Comme les observateurs pouvaient maintenant pénétrer physiquement sous et à l'intérieur de nouveaux volumes, il devenait alors possible d'élaborer les notions de réponse et d'interactivité.





La réponse de l'artiste

**VERS ET AU TRAVERS,
COMBLER LA DISTANCE
QUI SÉPARE DE
L'AUTRE**

Beesley et l'espace interstitiel.

L'architecte crée un nouveau lieu de rencontre. Ici, le fond et la forme fusionneront un jour, deviendront un. L'observateur est maintenant capable de pénétrer dans l'œuvre et de faire l'expérience d'y être immergé, d'en haut, en dessous, et depuis le pourtour.

Beesley s'intéresse à l'espace qui existe entre le sujet humain et les délimitations de l'espace qui l'entoure. Il pose la question de la nature du bord de cet espace et, ce faisant, pose la question du corollaire, des limites mêmes de notre propre corps physique.

Comment peut-on activement lancer un pont entre les deux ?

Beesley est inspiré par l'observation d'organismes unicellulaires comme les amibes, qui se déplacent et existent par une relation d'aspiration et de rejet chimique avec l'environnement liquide où ils baignent. Il suggère qu'en tant que créatures biologiques complexes, nous ne sommes pas moins poreux. Consciemment et inconsciemment, nous entretenons un rapport sensuel en oscillation constante avec l'environnement.

Si chaque frontière est à sa manière perméable, comment cela redéfinit-il la relation de nos corps humains avec l'espace architectural ?

Comment l'architecture peut-elle encadrer et favoriser cet échange ?

La réponse de l'artiste

LA MATIÈRE PARLE

Beesley et les manifestations d'empathie.

En s'appuyant sur l'ancienne notion grecque d'hylozoïsme, l'idée que toute substance inanimée est vivante selon des modes que nous ne soupçonnons pas, Beesley suggère que la distance entre l'occupant et les bords de l'espace est meublée par une empathie active. Il veut faire intervenir l'empathie des humains à l'égard des choses. Il imagine et conçoit donc des

structures qui semblent manifester de l'empathie à l'égard des humains.

Son œuvre est une exploration du dialogue potentiel entre nos êtres physiques et de nouvelles formes d'architecture qui sont sensibles à notre présence et capables de le démontrer.

✓ Détail de *Sibyl*, Sydney, Australie, 2012



La réponse de l'artiste

Image tirée du film *ORA* ^

RAYONNEMENTS ET PHYSIOLOGIES ACCRUES

Beesley et les champs élargis d'énergie : auras et auréoles.

Ainsi, grâce à l'empathie, nous créons des ponts entre l'espace qui nous sépare des autres et du monde. Beesley pousse cette idée encore plus loin et l'exprime visuellement en créant ses structures.

Elles occupent l'espace de telle manière que le spectateur est attiré vers l'intérieur, physiquement et perceptuellement.

Il avance l'idée que chacun d'entre nous émet autour de son corps des champs invisibles tels des traînées de chaleur, des déplacements d'air, des émissions de phéromones et une activité magnétique.

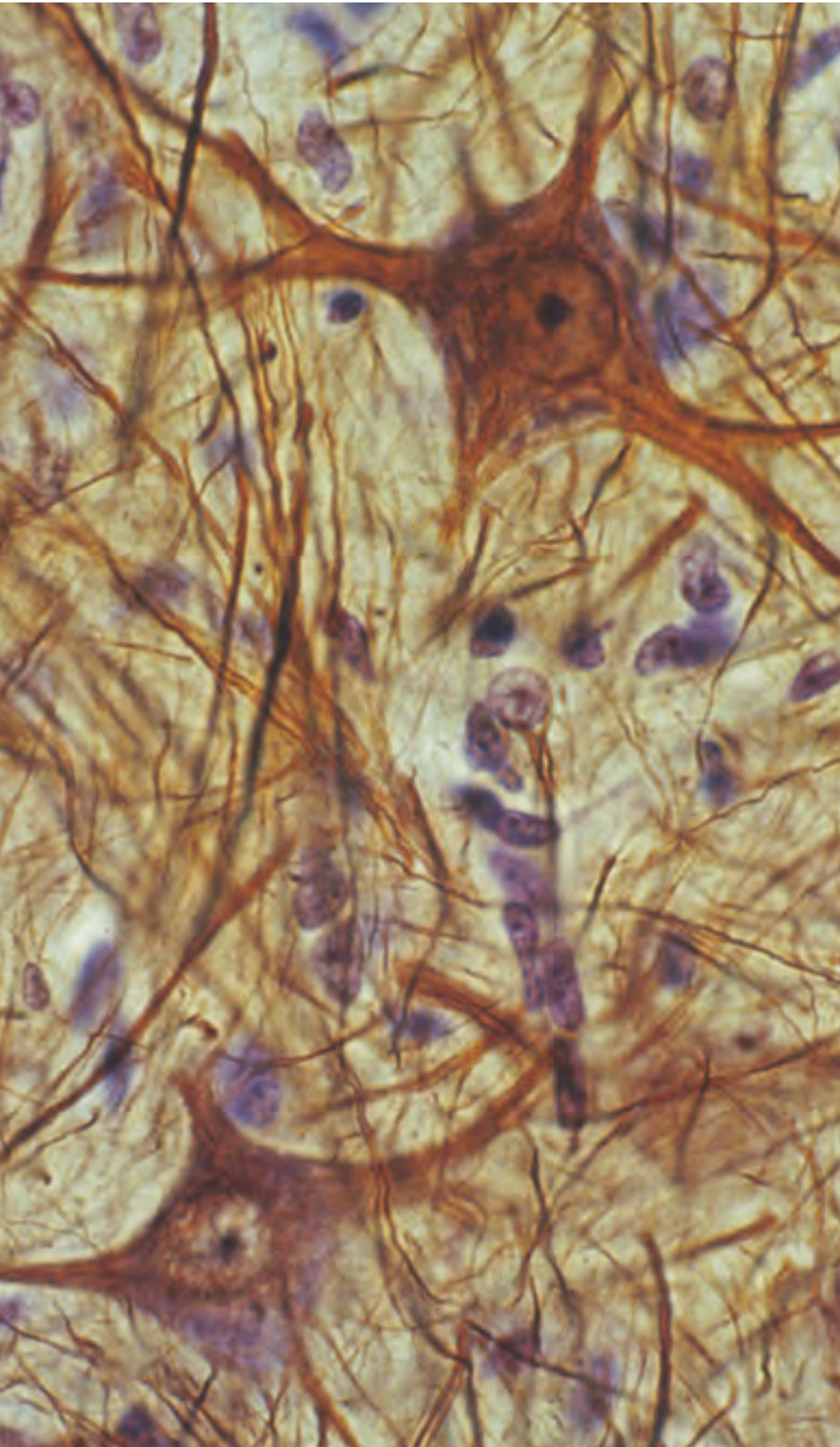
Les prochaines générations du travail de Beesley tenteront d'articuler davantage l'entrelacement de ces phénomè-

nes dans la fertile zone d'échanges qui existe entre l'œuvre (l'espace) et le spectateur (le protagoniste humain).

Comme ce fut le cas pour la thermographie dans le film *ORA*, à titre de partenaire dans la recherche et dans la création de *Sylva*, mon rôle de cinéaste sera aussi d'explorer comment de nouvelles technologies de captation montreraient aux spectateurs des manifestations qui demeurent généralement invisibles.



Image thermique de Schlieren ^



< Cellules du cerveau observées au microscope

La réponse de l'artiste

LA LUMIÈRE DE LA PENSÉE

Beesley et le modèle d'une idée.

Plus souvent qu'autrement, l'œuvre est présentée dans l'obscurité, en partie pour minimiser la présence de l'espace d'accueil, mais surtout pour mettre en valeur le rôle de la lumière. Dans cette expérience immersive, la lumière agit comme une métaphore de la vie, mais aussi de l'énergie et de la pensée. Une évocation du cerveau...

L'esprit y est imaginé comme le site d'archivage d'un vaste terrain d'expériences où il génère sa propre boucle de rétro-information (*feedback*). Il traite un monde d'expériences, réelles et imaginées, et en retour, par le canal des sens, il est reconfiguré par ce qu'il perçoit.

Quelle est alors la forme d'une pensée ? Les idées ont-elles des formes ? Où se logent-elles dans le cerveau ? Pouvons-nous imaginer la forme que prendrait la trace d'une pensée dans la matière grise ?

On peut concevoir l'œuvre de Beesley comme le modèle d'une idée, une représentation de la pensée. C'est un travail qui incarne des concepts et leur donne une forme.

Il cherche à faire voir l'incompréhensible. Évidemment, ce faisant, il soulève une série de questions. Mais est-ce qu'à sa manière, il ne se représenterait pas, lui-même, aussi, sous forme d'interrogation ?

Un flacon protocellule en contexte >

La réponse de l'artiste

PENSER DANS L'ŒUVRE, L'ESPACE EN TANT QUE MÉTAPHORE

Beesley et son œuvre poly-forme.

L'œuvre est finalement la métaphore d'une vaste palette de phénomènes qui ont inspiré sa création au fil des années. La lecture et l'interprétation de ce que nous percevons doivent se faire par couches multiples. Ainsi, à décoder ce qu'on voit, il pourrait s'agir aussi bien d'un échantillon de sol sous microscope que d'une mer de cellules ou même de la structure du sang. Avec son réseau de formes de vie synthétisées suspendues et ses réactions chimiques localisées, l'œuvre suggère aussi des états gazeux, les cieux ou même la virtuelle Noosphère, un nuage, ou une forêt de gènes. Elle pourrait finalement rassembler toutes ces dimensions pour les combiner en une même entité hybride.

Comme dans la nature, le tout infini est suggéré dans chaque élément fini.

L'œuvre est un rappel constant du jeu hyperbolique des échelles, des nano-dimensions jusqu'à l'échelle planétaire et au-delà.

La poésie multiplie sa résonnance, au-delà de ses puissances évocatrices évidentes.

Totalement nouvelle, mais aussi marquée par une familiarité rassurante, elle s'affirme, dans toute sa beauté et son étrangeté. Ce n'est pas tout à fait un espace... mais c'est bien plus qu'un objet. **Il s'agit à la fois d'art... et de recherche fondamentale.**





Présenter l'élément humain

QUELLE EST LA NATURE DE L'ENTREPRISE ?

C'est une formidable énergie qui anime les lieux où, sous la direction visionnaire de Beesley, des douzaines de gens assemblent **ce Golem des temps nouveaux**.

Qu'est-ce qui fascine chacun de ces participants ? La curiosité sûrement, mais aussi le sentiment de participer à une entreprise porteuse de sens, unique au monde. Il y a le défi technologique, la promesse esthétique, le rendez-vous poétique, et l'illusion, certes grisante, de donner la vie à la matière. C'est tout l'art de créer un être, un organisme qui absorbe et rend l'énergie déployée à le concevoir.

Mais, si le projet prend forme, c'est aussi grâce à l'effort en amont. Cette effervescence humaine d'idées, de solutions de problèmes et de créativité inspirée qui ont fait avancer cette histoire hors du commun.

Présenter l'élément humain

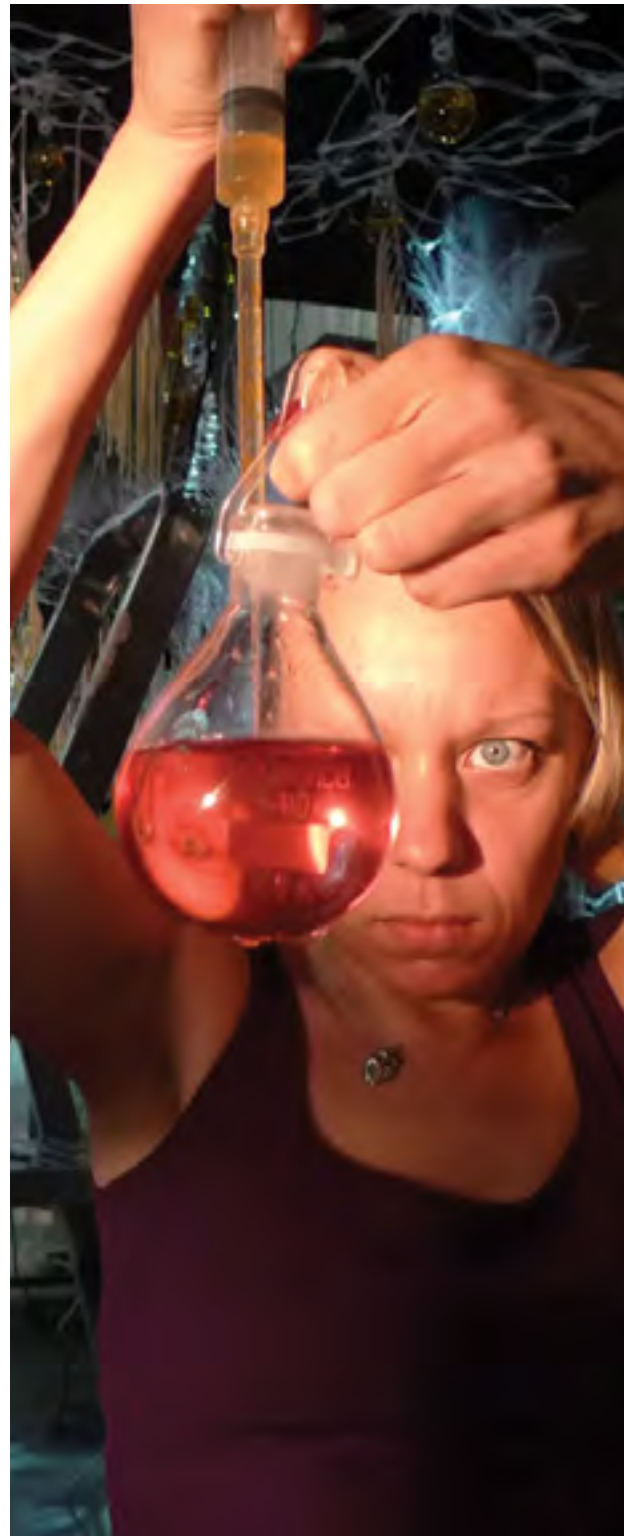
C'EST L'HISTOIRE DE QUI ?

À la création de l'œuvre — qui allons-nous rencontrer ?

- > **Philip Beesley**, le créateur principal, initie les nouvelles idées et fait progresser l'équipe dans la réalisation de l'œuvre. À travers une série d'installations expérimentales qui ont attiré l'attention du monde entier, l'architecte Beesley continue à diriger un groupe d'experts des arts et des sciences dans la création d'une architecture expérimentale canadienne au caractère unique. Étant l'artiste, il signe l'œuvre.
- > Ses **collaborateurs** expriment des idées, mènent des recherches et contribuent au territoire d'investigation de l'œuvre.
- > Ses **organismes** planifient et adaptent l'œuvre aux exigences des différents contextes d'exposition.
- > Une petite troupe de **fabricants**, de **programmeurs** et d'**assistants** participent à la conception, à l'assemblage et à l'entretien de l'œuvre.
- > Finalement, au fil des rencontres et des échanges, les **spectateurs** et **participants** complètent l'œuvre. Après tout, elle est conçue à leur intention.

Tous employés à l'élaboration et à la production d'une sculpture hylozoïque intégrale. Ils résolvent des problèmes en collaboration. Des tensions surgissent souvent autour de défis techniques et de créations rendus plus aigus à cause de la pression des échéances. Aux stages initiaux de la fabrication en atelier et de l'installation sur place, le processus comporte l'apprentissage de jeunes étudiants en architecture bénévoles qui participent au montage de chaque présentation de l'œuvre. Fort de son expérience, Beesley répète cette formule gagnante partout dans le monde.

La création de l'œuvre appelle un processus de collaboration intense, le travail d'équipe relevant de multiples compétences, techniques, expertises et sensibilités. L'œuvre émerge comme une vision singulière, mais aussi collective, planifiée, mais aussi adaptée à l'espace dans lequel elle sera insérée.



Présenter l'élément humain

QUE FONT-ILS ?

L'assemblage de chacune des éditions de *Terre Hylozoïque* se divise en trois étapes principales.

Dans un premier temps, en studio à Toronto, divers tests et pré-assemblages de composantes sont effectués, bien en amont de la livraison au site d'exposition.

Dans un deuxième temps, un pré-assemblage des grandes articulations ainsi que des exercices de visualisation se font en studio afin d'écrire la nouvelle pièce et de tester les nouvelles idées qui la démarqueront de l'édition précédente. Ainsi, des éléments à relativement grande échelle peuvent être assemblés pour vérification, puis désassemblés afin d'en faciliter le transit vers l'étranger. Le studio est donc à la fois un laboratoire continu et l'antichambre de l'assemblage *in situ*.

Finalement, sur le site de présentation, l'assemblage commence et se poursuit sur une période de plusieurs semaines. On assiste tout d'abord à la sécurisation des éléments d'accrochage puis, en parallèle, au déballage des boîtes. Suit alors l'assemblage des petites composantes qui, configurées entre elles, donneront naissance aux grands pans de la structure de la pièce.

À observer le processus, on a l'impression de suivre une petite armée de paléontologues du temps présent qui assemblent minutieusement le squelette géant d'une bête venue du futur. Comme celle-ci est essentiellement composée de lumière et d'arborescences translucides, il y a un énorme travail d'accrochage, de filage, de connexions, de tests de programmation et à peaufiner avant de déclarer l'œuvre achevée et de la rendre accessible au public. C'est fascinant de voir ces jeunes gens blottis dans une forêt de formes, tous concentrés sur la tâche précise et indispensable qu'on leur a assignée. L'image est étonnante, tous ces collaborateurs suspendus dans une mer des Sargasses électronique qui semble les avaler.





Montrer l'œuvre

COMMENT ALLONS-NOUS LE VOIR ?

Dans le film, la création de l'œuvre devient le foyer visuel et la toile de fond pour la présentation des idées qui sous-tendent l'œuvre. Le récit est centré sur la création d'une pièce **conçue spécifiquement pour le film** et définie pour engendrer un effet des plus intéressants avec les caméras stéréoscopiques. Un sujet taillé sur mesure pour un langage cinématographique qui utilise la profondeur pour raconter une histoire.



Montrer l'œuvre

△ Alain Baril effectuant des tests de prise de vue stéréoscopique *Sibyl*, Sydney, Australie, 2012

POURQUOI RACONTER CETTE HISTOIRE EN 3DS ?

Parce qu'on y traite de l'espace et de la relation du corps humain avec l'espace.

En étant là, virtuellement, devant l'œuvre, en dessous, au beau milieu, et partie prenante de son volume, on vit une expérience singulièrement spatiale.

Il s'agit d'un sujet de choix pour un film en 3D stéréoscopique (3DS). Une occasion splendide de pousser plus loin cette technologie, une invitation à écrire dans l'espace et à le faire avec un sens, associant la profondeur et le volume au processus même de narration. L'objectif est donc ambitieux.

Présenter un sujet en 3DS consiste à faire plus que simplement capturer sa réalité avec la profondeur comme valeur ajoutée. Il s'agit de présenter le sujet d'une manière qui serait autrement impossible avec des moyens conventionnels. D'une manière que seule la méthodologie de prise de vue en 3DS peut rendre possible. L'objectif est de découvrir de nouvelles dimensions de l'œuvre à travers le processus spécifique de la mise en récit 3DS. Aussi, pour chercher une manière de transmettre, de transposer en 3DS la magie de voir l'œuvre pour la première fois, et de montrer quelque chose de l'œuvre qui n'a pas été vu ou expérimenté ailleurs.

L'œuvre de Beesley est un exemple unique et fascinant d'un art immersif et total, faisant intervenir l'espace, la lumière, le son, la profondeur, l'échelle et l'émotion. Tous les sens sont interpellés. C'est l'opportunité de créer un film où la forme et le contenu s'entrelacent harmonieusement.



Montrer l'œuvre

OÙ CETTE HISTOIRE SE DÉROULE-T-ELLE ?

Dans le cadrage large, nous comprenons que nous nous trouvons dans un quartier industriel du début du 20^e siècle à Toronto. Dans un vaste bâtiment regroupant des ateliers d'artistes, nous sommes amenés vers un grand atelier spécifiquement dédié aux recherches de Beesley.

Dans ce site spécifique, on trouve en périphérie un atelier scellé où l'on fabrique les composantes à l'aide d'une découpeuse laser de précision. On trouve divers espaces de discussion et de travail dans une aire centrale où l'on imagine, conçoit et prépare les composantes.

Dans l'aire ouverte de travail, nous découvrons la *sculpture en devenir*, sous la forme de petites composantes que l'on façonne et assemble graduellement : une grande diversité de pièces, créées par plusieurs équipes de participants, assemblées par des vagues de mains habiles.

Nous assistons à la fabrication des diverses composantes, puis suivons l'assemblage des éléments qui constituent la colonne vertébrale du squelette de l'œuvre et les détails complexes de la pièce.



Récit de la rencontre

COMMENT VIT-ON CETTE EXPÉRIENCE ?

L'œuvre vue de loin.

Où sommes-nous ? De quoi s'agit-il ? Qu'avons-nous exactement devant les yeux ?

Alors que nous demeurons en retrait pour observer, nous commençons par nous demander à quelle échelle il faut lire cette œuvre.

S'agit-il d'un modèle miniature de quelque chose de bien plus grand... ou s'agit-il de l'agrandissement géant d'un objet ou d'un organisme microscopique ?

De loin, au premier contact, nous saisissons les schémas de l'ensemble. Cela apparaît et est ressenti comme étant organique. Il pourrait s'agir d'un lichen ou d'une éponge ou encore d'un nuage ? Ce corps se projette dans des branches comme un cristal de neige.

D'une manière ou d'une autre, cela ressemble à un organisme vivant vu dans son environnement. L'espace conventionnel (galerie, musée, espace public) qui héberge habituellement la pièce mettra en valeur, par contraste, le profil organique de l'œuvre.

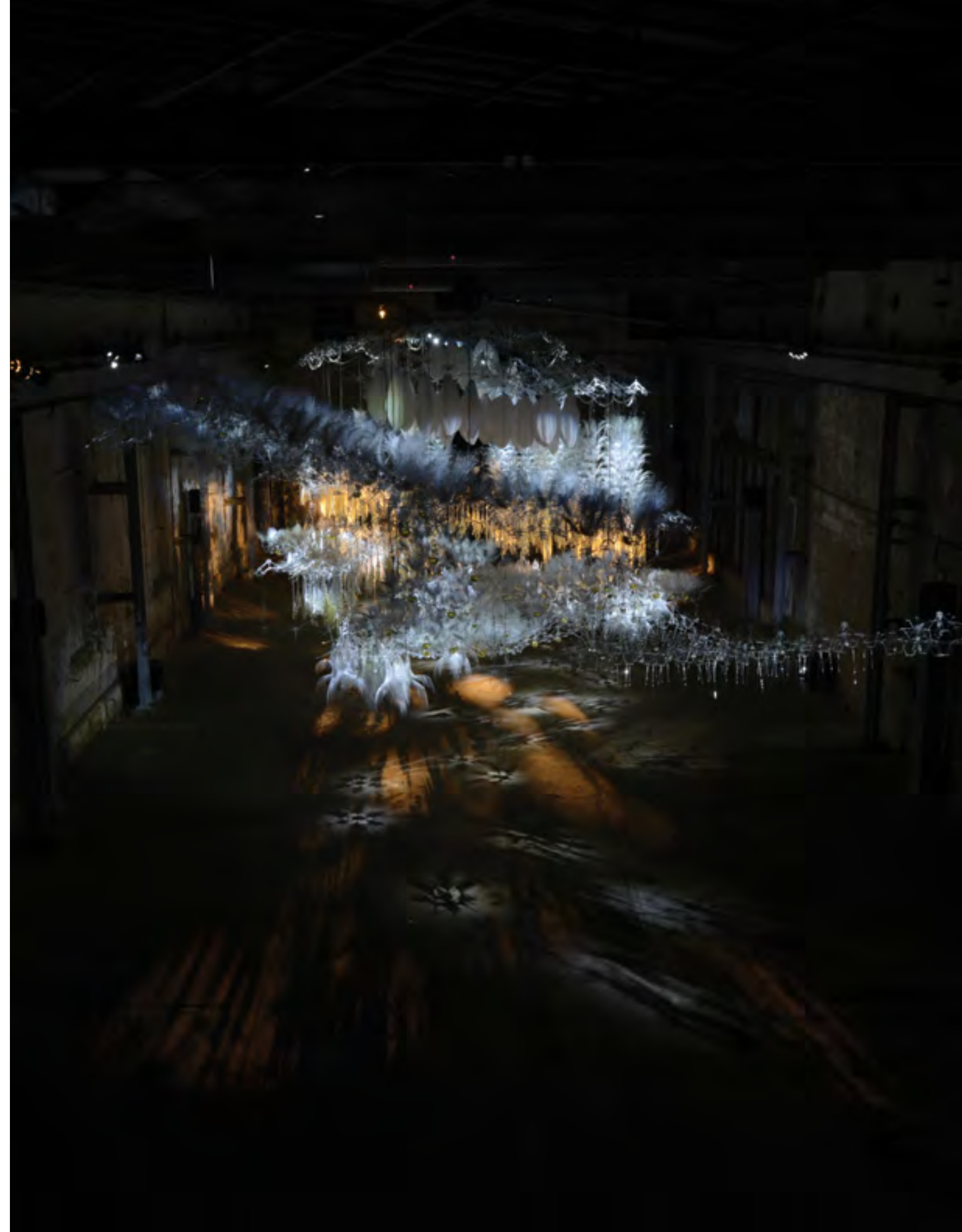
Aussitôt qu'un humain s'en approche, un rapport d'échelle fixe est établi devant objet similaire à un arbre, une sorte de voûte végétale suspendue, un milieu évoquant une forêt.

Alors que nous cherchons à décoder la relation de l'objet à son contexte, nous faisons face à une autre énigme : **s'agit-il d'un objet ou d'un espace ?**

RENCONTRE
DE L'ŒUVRE COMPLÉTÉE
DANS L'ATELIER OU
DANS UN AUTRE ESPACE
ACCESSIBLE AUX VISITEURS

NOUS VOYONS L'ŒUVRE
DANS SON INTÉGRALITÉ

ON PÉNÈTRE DANS L'ESPACE
DE PRÉSENTATION



À LA PÉRIPHÉRIE, DÉCODAGE ET DÉCHIFFRAGE

LE REGARD SEUL N'EST PAS SUFFISANT POUR MAITRISER L'ESPACE

Récit de la rencontre

PÉNÉTRER DANS UNE FUTAIE SUSPENDUE

**En approchant de la pièce,
nous pénétrons dans un volume.**

Nous percevons alors ce qui distingue le premier plan de l'arrière-plan. C'est en effet la lecture paradoxale de formes qui sont entrelacées avec le fond et, à l'opposé, d'un fond composé de formes répétées. Le détachement habituel de l'un par rapport à l'autre s'estompe ici, laissant place à une fusion des plans, mais, curieusement, sans aplatissement.

Il en résulte une expérience d'immersion, la création d'un pont entre le corps et l'environnement. Nous nous sentons en fusion avec l'espace, enserré dans les bras d'un objet tentaculaire qui nous entoure progressivement, au fur et à mesure que nous avançons.

**Progressivement et doucement, les lumières s'allument
et l'objet commence à bouger...**

Nous pénétrons dans une futaie fantomatique, un réseautage de capteurs de proximité. Ces dispositifs reconnaissent notre présence, avec une gradation ténue de réponses: frissonnements, vagues, vibrations...

Les faisceaux sont inter-reliés par des systèmes de communication qui transmettent de l'information de secteur en secteur. Ensemble, ils s'animent de manière coordonnée pour générer un chœur turbulent. De multiples mécanismes déclenchés par des impulsions électriques génèrent des ondulations en forme de vagues péristaltiques traversant des voûtes hyperboliques, des futaies de colonnes et des filtres suspendus.

En pénétrant plus avant, on est saisi d'un sentiment de saturation croissante, d'une présence similaire à un mélange de sols, avec des réceptacles et des réservoirs qui retiennent l'humidité, et des matériaux visqueux.





DE LA PROXIMITÉ À L'INTIMITÉ, L'ARCHITECTURE ET LA RENCONTRE ÉROTIQUE

Récit de la rencontre

SI ELLE BOUGE... EST-ELLE VIVANTE ?

Alors que nous avançons, notre présence est détectée, avant même que nous touchions ou frôlions les plumeaux sensibles de ces excroissances imitant la vie.

Un dialogue est engagé. Cet espace, cette masse vivante, bouge. Avec des impulsions de lumière, des gestes localisés, **elle nous répond. Il s'agit là d'une vie artificielle donnant l'impression d'être réelle.**

En apparence inerte, la matière rappelle une terre synthétique, un humus hybride...

Ce géotextile évoque un genre de linceul de haute technologie. Une impression de peau, vivante et poreuse, capable de ressentir.

On résout les discontinuités par la répétition de pièces miniatures. Des éléments uniques intégrés dans des assemblages formant des vagues de trame géotextile qui lèchent, respirent et avalent.

Et puis, il y a le feu, les éclairs miniatures d'orages localisés.

Des éclairs blanc phosphore, des rougeoiements renflés en pulsations, une chaude respiration...

Organisées en nœuds de faisceaux, ces actions créent un itinéraire qui entoure et immerge le visiteur.

Dans une structure décentralisée, se révèlent des nœuds de capteurs électroniques.

Ces mini-processeurs d'intelligence localisés sont les cerveaux qui se cachent derrière l'apparente empathie de l'œuvre à notre endroit.



Récit de la rencontre

RENCONTRE PARADOXALE

Tous nos sens sont sollicités. Nous sommes invités à sortir de nous-mêmes, à faire taire notre discours intérieur, à inter-agir avec un milieu sensible.

L'œuvre semble rechercher la présence humaine, elle se déploie dans une interaction subtile, naturelle, empreinte de réflexion. Dans toute sa complexité et sa fragilité résiliente, ce sol aérien, cette trame immersive sont à la fois insolites et étrangement familiers... déroutants et pourtant débordants de sentimentalité!

Les enfants savent quoi faire ici, comment agir et comment bouger, instinctivement...

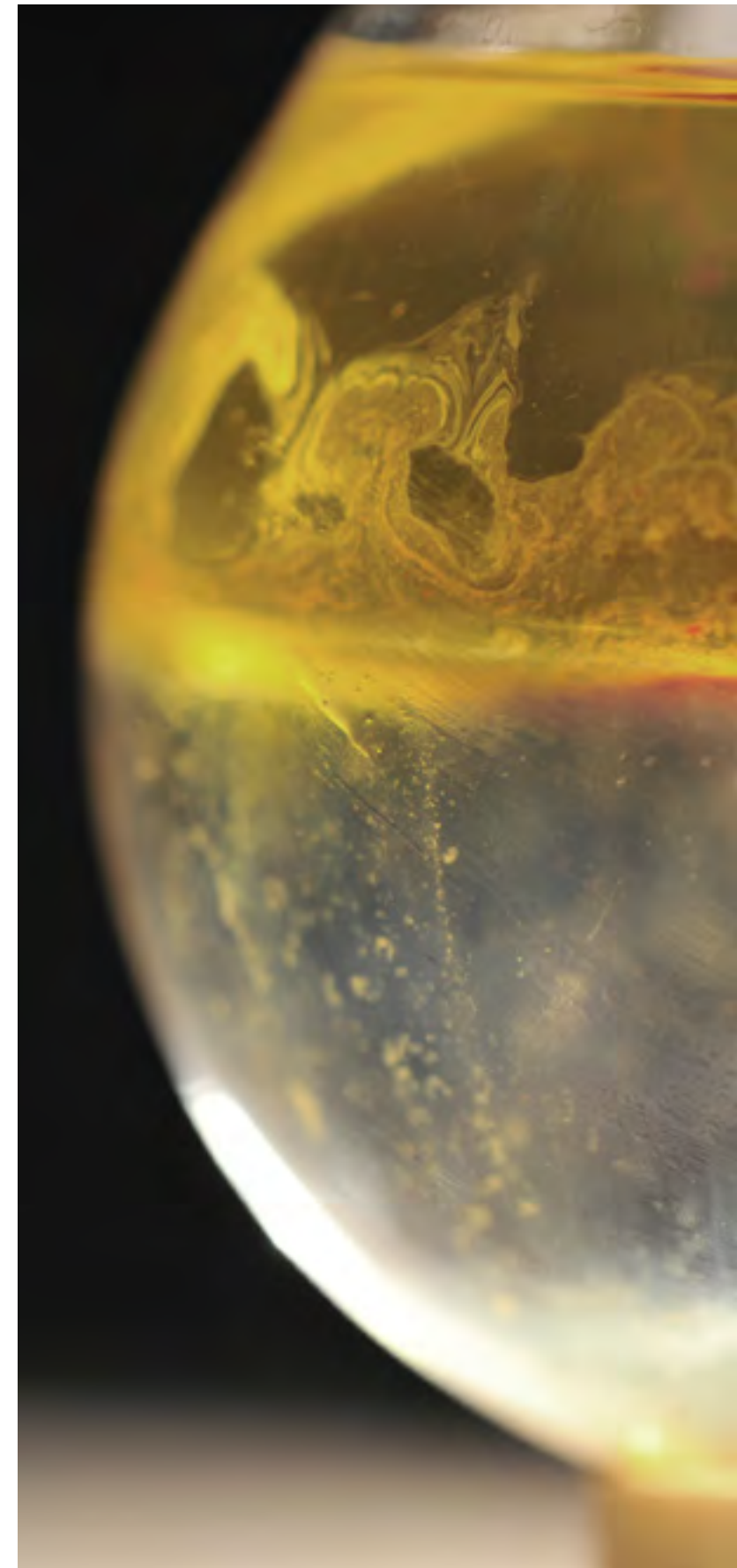
Paradoxalement, l'œuvre appelle un jeu de réactions complexes et en apparence contradictoires :

RÉVULSION < > ATTRACTION

INCONFORT < > EMPATHIE

PEUR < > FASCINATION

MENACE < > SYMPATHIE



L'UNIVERS DES PIÈCES ET DES COMPOSANTES

Récit de la rencontre

PLONGÉ AU CŒUR DU MICROSCOPIQUE, VOIR L'INVISIBLE

Au cœur de l'œuvre se trouve une variété d'espaces individuels que seules la caméra et la construction infographique peuvent explorer avec succès. À l'intérieur de gourdes en verre en forme de vessies et des îles hygroscopiques se déroulent les réactions chimiques qui engendrent des formes synthétiques, mi vivantes. À l'aide de macro-stéréoscopie et d'imagerie informatique stéréoscopique, nous irons bien au-delà de ce que peut saisir l'œil nu.

Sol Hylozoïque >
Montréal, Canada, 2007

CONCLUSION

Pour résumer, le documentaire *Sylva* établira des liens entre le sujet de l'architecture vivante et les nombreux thèmes, perspectives et idées qui ont jalonné les recherches créatives de Beesley au fil des années.

Comment pouvons-nous montrer cela dans un film ?

Au moyen d'un médium capable de nous immerger dans un espace palpable.

En outre, l'objectif du film est de rendre compte, à travers le langage du 3D stéréoscopique, de l'expérience de la découverte de l'œuvre. Nous visons aussi à utiliser le médium du 3DS pour pousser plus loin l'expérience de *Terre Hylozoïque*. Nous comptons nous rendre dans un territoire où seul le film stéréoscopique peut nous mener.

Par ce canal, le cinéaste devient un collaborateur du processus continu de recherche de la série *Terre Hylozoïque*. Le film devient une entreprise artistique et expérimentale à part entière.





Pour toute information complémentaire au projet

Philippe Baylaucq

bureau 514 523 2902 | cellulaire 514 702 2902
p.baylaucq@videotron.ca

Pour toute information complémentaire à l'œuvre

Philip Beesley

philipbeesley.com