

Grandeur Nature

Grandeur Nature est le dernier film d'Arnaud Dezoteux, co-écrit avec Clémence Agnez. Il est le fruit de trois ans de recherches effectuées conjointement autour de questions liées à la thèse en philosophie de Clémence et aux dispositifs filmiques complexes qui caractérisent le travail d'Arnaud. Il a été produit par Glassbox dans le du projet Causes Mineures qui se donne pour objectif de penser la pratique filmique depuis le jeu de rôle Grandeur Nature.. L'artiste Celsius Langlois signe la composition sonore, tandis que le suivi de production a été assuré par Benjamin Fraboulet, l'un et l'autre étant largement impliqués dans l'élaboration de l'objet final. L'équipe a choisi d'enregistrer les séquences et les pistes-son tout en prenant part au jeu des légendes d'Hyborée, jeu de rôle massif (dit mass-LARP) organisé par l'association Eve Oniris depuis une dizaine

d'années, à raison d'un opus annuel puis désormais biennal. Plutôt que de chercher à documenter les événements à distance, les quatre membres du projet ont préféré intégrer à plein le jeu : Clémence a écrit leur background afin de les fondre dans la trame générale d'Hyborée (l'histoire de chacun des quatre personnages, Cf en annexe), Arnaud, Celsius et Benjamin ont pourvu aux costumes et à un équipement adapté à l'immersion et à l'agilité requises. Outre « l'invention » de cet objet filmique singulier, ça a été pour nous tout un apprentissage de devenir des joueuses de GN et de découvrir l'univers des communautés qui les pratiquent, apprentissage qui, comme nous l'espérions, a profondément informé le film. Celui-ci révèle les pratiques singulières du GN, qui peuvent nous apparaître tantôt émancipatrices, tantôt passéistes voire dérangeantes, et que tour à tour il met en relief ou en crise. Le jeu d'une part, l'usage de la caméra de l'autre, s'influencent, s'instruisent, s'altèrent mutuellement. Je suis Nuria Delormes. Je suis Clémence Agnez. Je suis celle qui vous emmène parmi les nombreuses protagonistes des Chroniques d'Hyborée. Je suis celle qui rédige le texte au sujet de Grandeur Nature, le dernier film d'Arnaud Dezoteux. La caméra me croise parfois, puis elle me perd, flotte parmi les visages, s'attache à une nouvelle figure. L'enregistrement sonore me retrouve bien plus souvent, il me talonne dans l'invisible, tantôt dissipe ma voix au profit d'une autre, tantôt capture mon souffle, inaudible dans la mêlée, les frottements de ma cape en feutre, mes questions opiniâtres jetées en pâture à qui veut bien me répondre.

Ces deux-là de temps en temps se retrouvent. L'une et l'autre, qui à l'occasion coïncident, ce sont l'image et le son. Alors mes mots viennent rencontrer une face à la mobilité synchrone et ma figure d'un coup s'invente. L'une et l'autre, qui se superposent et se séparent, ce sont Nuria et Clémence. Elles remontent chacune alternativement à la surface de l'autre. Autour il y a des batailles héroïques, curieusement dépouillées de leur tonitruance par l'action conjuguée des armes en mousses et de la désynchronisation image-son. Il y'a aussi des cérémonies religieuses ou diplomatiques, des jours, des nuits, des tentes, un château renaissance à pont-levis, des tractations politiques, des basquets, beaucoup de capes, quelques lunettes. On est là, au milieu, à essayer d'organiser le chaos avec la caméra et les multiples prises de son éclatées dans l'espace de jeu. Plurielles mais jamais exhaustives, elles nous renseignent sur la diversité des intrigues qui s'écrivent dans le même temps, tandis que la caméra, métastable, flotte comme un drone qui cherche à inventer sa cible dans un spectacle sans point de vue. Mais qu'est-ce qu'on cherche au juste ? Que cherchent les joueuses, comment savoir si elles gagnent ou perdent ? Comment hybrider un film et un jeu de rôle grandeur nature ? Qui peut comprendre une histoire constellée en une infinité de points chauds narratifs ? Ou bien si on veut se donner une chance de répondre à cette dernière question : combien doit-on être pour comprendre ? Peut-être que comprendre un petit morceau c'est déjà bien ; ça nous pousse, par ce manque même, à nous mettre en relation avec d'autres joueuses afin de faire croître, en collaborant, ce petit asile de sens au milieu du chaos.

Clémence Agnez

Nuria Delormes, jeune anarchiste bannie d'Aquilonie pour appel à la sédition, traverse les contrées hyboréennes afin de comprendre lequel des systèmes politique et social qui composent le monde connu est le plus juste. On aperçoit circulant autour d'elle les membres de son clan de chroniqueurs,

Litus Frabis, jeune monte-en-l'air intrépide et gouaillieur pourvoyant à la pitance de la bande par le biais de larcins divers, combines et astuces de son invention, ainsi que

Celsian Déésprès, artisan cornetier spécialisé dans la fabrication de porte-voix utiles à la réclame mais surtout de prothèses amplificatrices lui permettant de décupler ses facultés auditives et de saisir en toute discrétion les conversation hors de portée. Enfin, celui qui reste hors-champ puisque occupé à croquer les scènes,

Deuzic de Landrim, perspectiviste en rupture familiale, s'accroche à sa boîte noire qui lui permet de dessiner avec précision les territoires traversés afin de nous en restituer les plus exactes impressions.

Arnaud dezoteux est artiste vidéaste, il réalise des films qui souvent s'incrument dans des communautes qui émergent autour de pratiques singulières. Celles-ci, d'une part, l'opération de filmer de l'autre, se transforment mutuellement en se rencontrant.

Celsian Langlois est artiste et ingénieur du son, il développe une oeuvre exclusivement sonore, captant et travaillant des sources toujours inaudibles car en marge (il peut s'agir de hors champ de la production scénique, échanges avec une jeune fille neuro-atypique qui ne parle pas, de field recording de voyages infaisibles pour un corps humain, etc).

Benjamin Fraboulet est artiste et chargé de projet pour Glassbox, il s'intéresse aux enjeux des humanités numériques, allant des communs aux nouvelles stratégies de résistances offertes par ces outils.

Clemente Agnez est doctorante en philosophie, elle travaille autour des formes complexes d'autoritat articulées à la question de l'anarchie en philosophie, thèse peut-être intitulée «Anartistique, désujectivation de la figure de l'auteurice dans le champ de l'art contemporain».