

François Delarozière et ses Machines surdimensionnées: Un œil d'enfant pour réenchanter le monde

Entretien avec François Delarozière, par David Lippe

J'ai pu rencontré François Delarozière sur le site des Machines à Nantes, en France, dont il est le créateur avec Pierre Oréface. Ce projet des Machines, c'est un site pour rêver au milieu de la ville, avec l'Eléphant, mais aussi le aussi l'Atelier de la compagnie La Machine, où se construisent les futurs « êtres » du site mais aussi ceux qui voyagent à travers le monde.

Concepteur des géants de Royal de Luxe, associé à des architectes, créateur de manèges animés, François Delarozière navigue donc depuis Nantes. Notre rencontre se fait à la veille de son départ en Chine pour créer un dragon-cheval...

carrousel des Mondes Marins, manège incroyable qui des abysses à la surface de l'océan nous renvoie à l'univers de Jules Verne revisité pour l'occasion. Le site des Machines, c'est

François, ce mot de Machine revient souvent, surtout ici, sur le site de Nantes, quels sont pour toi les meilleurs synonymes qu'on puisse associer à ce terme : marionnettes, robots ?

J'appelle ça des Machines, des objets en mouvements. Je ne les appelle pas marionnettes, parce que la source de départ, la source d'inspiration ne fait pas forcément écho à la marionnette, au théâtre de marionnettes. Je cherche de l'inspiration dans le vivant, puis j'opère une sorte de traduction mécanique pour aller chercher le plus de « vie ». La notion qui rejoindrait le plus la marionnette c'est peut-être l'idée de manipuler, pas au sens d'une marionnette, mais avec l'idée de l'intention ; ces machines sont très loin de robots puisqu'on essaie de faire en sorte que l'homme puisse exprimer le maximum avec ou à travers l'objet. Prenons l'exemple de l'araignée avec ces huit pattes et ces deux pédipalpes, cela fait 9 manipulateurs, celui qui va manipuler une des pattes de l'araignée va faire partie d'un groupe, comme des danseurs sur une scène, il va créer une intention, un mouvement, en relation avec les autres. C'est cette notion d'interprétation que l'on retrouve dans la peinture, dans le théâtre, dans la musique : intervenir avec une conscience de son geste, et une concentration qui renvoie au vivant... Evidemment, là, ça rejoint la marionnette ! Le marionnettiste par son positionnement, sa manipulation, son intention transforme une chaussette en être vivant. Nous faisons donc du théâtre. Le robot, lui, renvoie à un être qui prend son autonomie, mais c'est avant tout de la programmation.

En 1995 quand je dessinais le premier géant pour Royal de Luxe, je ne dessinais pas du tout une marionnette, je dessinais un géant, un grand personnage, puis on l'a animé avec des cordes - et non pas des verrins - parce qu'on avait pas d'argent, mais aussi parce qu'on y voyait un intérêt dramatique, qui donnait encore plus de force à l'objet.

Dans le robot on cache souvent la machinerie à l'intérieur alors que pour nous la mécanique est le plus possible à l'extérieur. Ce qui est vivant, c'est aussi le mouvement de l'objet autour de la machinerie.

Dans ta réponse, on retrouve pourtant tout le vocabulaire de l'acteur manipulateur, du travail en équipe, de la marionnette ou, au sens large, du théâtre...

Tout à fait, je me sens plus proche de la danse, car nous créons des sortes de ballets, et ma source d'inspiration, c'est toujours le mouvement. Bien entendu la marionnette peut être cela, mais c'est aussi l'interprétation du texte... Marionnette oui, mais je dis Machine car il faut se reconnaître dans le terme qu'on emploie !

Tu parlais tout à l'heure du dessin, est-ce toujours le point de départ, de naissance de ces machines ?

C'est le dessin quand le dessin a une utilité, notamment sur des objets de grandes dimensions et qui vont nécessiter le travail, la collaboration de huit à dix personnes, ce qui donne un socle. C'est un peu comme la partition de base du musicien. Pour l'éléphant, l'araignée, d'autres scènes, il y a des dessins, mais il y a d'autres projets comme la symphonie mécanique où on fabrique des instruments à partir d'objets de récupération où il n'y a pas de dessin. Les constructeurs partent dans des casses, récupèrent des objets et en assemblant des objets qui racontent déjà leur propre histoire créent une chimie qui ne nécessite pas de dessin. Une alchimie se fait au fur et à mesure que les objets arrivent, se rencontrent. C'est donc une autre façon de construire, intuitive, rapide...

Le dessin permet aussi de mettre toute une équipe d'accord sur une échelle, une ligne esthétique à tenir ; ce qui fait la force d'une Machine, c'est que tout le monde suit une ligne esthétique, même si ce n'est pas celle d'un des constructeurs et cette ligne est donnée par le dessin ou la direction artistique. Sinon, les lignes esthétiques se mélangent et l'objet s'écroule sur lui-même parce qu'il n'y a plus de référence, plus d'unicité de lecture.

Le dessin est donc important pour les « Machines » comme les géants. Est-ce que la dimension s'est imposée tout de suite ? Y avait-il à la base, l'envie du très grand ? comment cette histoire s'est construite ? Pour l'objet, pour son interaction avec la rue, l'espace urbain ?

L'idée de l'échelle est venue du territoire, du paysage, de la dimension d'une rue, de la hauteur des bâtiments, du point de vue aux fenêtres, et donc

d'une relation à un espace public. C'est comme ça qu'on est arrivé à cette dimension. Pour le premier géant, à l'époque pour la compagnie Royal de luxe, le metteur en scène Jean-Luc Courcoult me disait qu'il devrait mesurer 5mètres 50. Ce premier géant devait naître à Rio. Je suis parti là-bas trois semaines pour monter un atelier de fabrication (qui ne s'est pas réalisé). En me promenant dans les rues, je me suis rendu compte que 5m 50, c'était trop petit pour les dimensions d'une telle mégapole, et donc j'ai décidé qu'il fasse 9m50. C'est un rapport entre notre capacité à défier les lois de la gravité, ce que peut supporter une rue en terme de poids, notre capacité à construire, à bâtir, et la perception humaine. Je crois qu'à partir de plus de trois fois la hauteur de son corps, environ 6 mètres, la notion de vertige commence à arriver fortement, et on est dépassé. On essaie de créer un dépaysement par l'échelle.

Cette notion de vertige, de dépaysement, on le retrouve ici sur le site des machines, et c'est fascinant de voir l'émotion que suscite ces machines qui prennent vie. Je considère que le marionnettiste place l'objet comme médium entre le spectateur et l'acteur, quel est ton rapport, votre rapport au spectateur ici ?

La différence, avec la marionnette à cette échelle, c'est que ce n'est plus l'objet sur la scène, mais l'objet qui devient scène. C'est à la fois l'acteur, la scène, comme un immense bateau sur lequel il y aurait un équipage. Ce qui importe, ce que j'ai constaté par expérience, c'est que cette échelle à un effet sur le spectateur. Cet effet, que j'appelle effet-flash, c'est celui où l'adulte se retrouve dans la position qu'il avait quand il avait 3-5 ans, où il arrive au genou de ses parents et où le monde qui l'entoure, c'est un monde de géant. Je pense que quand est enfant, ce monde surdimensionné est celui qui nous entoure, donc celui qui nous construit. L'adulte s'est forgé un tas de préjugé, un sens de l'esthétique, de ce qui est beau et ce qui ne l'est pas, de ce qui est bien et ce qui est mal. Quand il se retrouve face à cette échelle, à cet objet mouvant dans ces dimensions, cela casse ses présupposés, il redevient un enfant pendant un petit moment, et cela crée une ouverture émotionnelle, une sorte de virginité émotionnelle qui fait qu'on peut simplement s'émerveiller. Sans référence. On redevient un enfant.

Après il y a autre chose qui est important pour moi, c'est la question des matériaux, des matières, la nature même de l'objet qui est forgé, construit et qui doit se nourrir lors de sa construction : l'aventure humaine qui précède la naissance de l'objet est plus importante que le résultat. Je suis sûr que l'homme, quand il construit, par ses gestes et son savoir-faire charge la matière d'émotion. Un objet ouvragé fait avec sensibilité, attention, « sculpté » à sa raison d'être. Sculpter, c'est pour moi travailler la matière puis regarder ce que la matière me renvoie et cela va transformer mon geste qui va transformer la matière. Ce

travail, le geste du sculpteur, cela nourrit l'objet d'une espèce de force vibratoire qui va lui donner sa raison d'exister et sa force. Quand on regarde le grand éléphant, on peut le voir à 50 mètres, mais plus on avance, plus on découvre le détail où les gestes des constructeurs, des sculpteurs ne sont pas cachés ; chaque coup de ciseau, chaque geste posé est visible, du châssis au cuir des oreilles.

Vous laissez voir jusqu'à la machinerie, comme si on pénétrait au cœur de l'objet.

C'est aussi une notion qu'on retrouve dans la marionnette à vue, ou dans l'art de l'anatomie : pour dessiner un être humain, un cheval, il faut en comprendre l'architecture interne. C'est ce que faisait Léonard de Vinci, il étudiait d'abord le squelette avant les muscles, etc... C'est comme ça qu'on travaille. Pour s'en rendre compte, on peut prendre comme exemple la poule si difficile à dessiner, car à cause des plumes on ne discerne pas la position des os. Donc, l'idée de nos objets n'est pas de les construire en les abordant de l'extérieur pour qu'ils « ressemblent à », mais de créer à partir de la nature une nouvelle architecture qui à son langage, sa structure de base. C'est le squelette qui sera acier, puis le moteur sera l'équivalent d'un cœur qui mettra en mouvement les fluides. C'est cette biomécanique, qui va faire que le public voit ces objets comme quelque chose de neuf, et non pas une mauvaise imitation de la nature - ce qui se fait actuellement sur le thème des dinosaures par exemple -. On vient donc à la rencontre d'une nouvelle architecture au sens biologique et on vient apprivoiser cet objet. La nature est inimitable. Il faut s'inventer notre propre nature vivante. Avec le spectacle, on crée une nouvelle nature qui est traversée par l'émotion de ceux qui fabriquent et manipulent.

On parle d'architecture de la Machine, mais parlons aussi de l'architecture urbaine, du lieu où s'anime la machine, par exemple ici un ancien chantier de construction navale, avec cette résonance entre le hangar en acier et ce qui est montré, laissé à vue sur les Machines.

On a élu domicile dans un atelier où se faisait des bateaux, et nous avons souhaité continuer à faire vivre ce lieu à Nantes par une autre industrie, une industrie de l'émotion. L'atelier de construction est visible par le public (par des passerelles le surplombant). C'est ce qui avait plu à l'architecte Alexandre Chemetoff, que cet atelier soit le cœur du dispositif, d'où sortent les Machines, montrées ensuite dans une galerie, puis qui partent sur l'île et dans le monde. Effectivement, j'utilise le terme architecture dans plusieurs sens. L'architecture, c'est l'art d'assembler, que ce soit pour le corps ou pour la ville. Ici sur l'île de Nantes, il y a une idée d'un réseau qui se tisse qui s'assemble, en lien avec le paysage urbain. Comme le web est une architecture, un maillage, en permanence en mouvement.

Et ce maillage se fait également à travers les différentes machines qui se déploient. Y a-t-il une pensée globale au fil du temps pour créer une famille de Machines, ou tiens-tu compte de la commande, peut-être comme pour les araignées de Liverpool, en donnant toute l'attention au lieu où va être inauguré une nouvelle Machine ?

Chaque projet à son processus, mais de manière générale, je m'inspire des lieux. Avant de créer un objet, je vais sur le lieu, et c'est le lieu qui va m'inspirer. Je ne fais pas de rêves la nuit, ou du moins, je ne m'en souviens pas. Donc si je veux rêver, il faut que je fasse des rêves éveillés, il faut que je marche, que je me promène dans un paysage et que je me mette à l'écoute de ce qu'il me renvoie. Un lieu, c'est la lumière, l'architecture, les gens qui passent, le temps, les odeurs, et j'y suis très attentif : mon corps devient un grand capteur, et si je ressens quelque chose, si j'ai une idée ou une envie, je me dis qu'elle n'est pas anodine, qu'elle est là pour quelque chose de précis, elle a un fondement qui n'est pas superficiel ou éphémère. Si l'idée est aussi bête ou farfelue, disons que de fabriquer un pingouin ou une tortue : pourquoi y ai-je pensé à ce moment là, pourquoi ai-je pensé à une tour de 30 mètres de haut ? J'essaie de poursuivre cette idée, cette envie d'enfant, l'idée de faire une folie. A posteriori, par analyse, je me rends compte que cette idée trouve sa source dans le paysage, dans l'histoire, dans la matière que j'ai vu au sol, dans les végétaux et tout devient cohérent. Quand j'enseigne en scénographie, je dis aux étudiants qu'ils peuvent étudier l'histoire de la ville, lire plein de livres, mais aussi qu'ils peuvent simplement se promener dans le paysage et écouter leurs envies d'enfants. Je pense que c'est la base. Quand on est capable de prendre au sérieux ses envies et ses rêves d'enfants, c'est un moteur incroyable qui ouvre des portes, qui nous permet de nous dire que tout est possible.

C'est comme ça que naît l'inspiration. Le lieu est fondamental, et rare sont les fois où j'ai dessiné des objets hors des lieux. Pour Liverpool, c'était deux araignées plus petites qui devaient être faites, et puis un bestiaire avec des dromadaires, des mécaniques savantes, je lançais un nouveau spectacle. Il n'y avait pas d'argent pour tout faire, il a fallu choisir une Machine, et j'ai donc choisi l'Araignée parce que la ville s'y prêtait avec ses tunnels, ses buildings qui pouvaient l'accueillir. Un animal de terre et d'air : le lieu a décidé, c'est toujours le lieu qui décide. Pour la Chine, c'est une commande, un cheval-dragon, je dessine, je cherche mon envie, et puis j'y vais ou pas... Avoir l'idée, c'est facile, dans la rue, plein de gens ont des idées géniales, mais la force d'un projet, c'est de savoir emmener l'idée, la réaliser. Car la réaliser, c'est inscrire l'idée dans sa réalité, sociale, économique. Heureusement qu'on ne peut pas déposer les droits pour une idée ! L'idée ne suffit pas, il faut savoir la mettre en œuvre. L'idée,

c'est une matière vaporeuse qui ne s'inscrit pas dans la réalité du monde. Il faut au moins la coucher sur le papier. Ce que faisait Jules Verne, il avait des idées qu'il décrivait merveilleusement par l'écriture et il nous emmenait dans son univers. Mais sa création, c'est son texte et non ses idées.

Jules Verne (*est né et a grandi à Nantes), c'est une réponse au lieu de l'île de Nantes ? Ou c'est une histoire plus personnelle.*

Jules Verne nous touche tous un peu . Je dirais que c'est un peu notre patrimoine génétique de l'imaginaire, européen voir mondial, il n'y a pas que lui... On trouve aussi dans la science-fiction dans le cinéma : il y a des choses qui nous traversent, qui nous nourrissent. Mais j'aime bien m'ancrer dans une réalité pour créer. On me dit que je fais de « l'art nouveau », j'aime bien l'art nouveau parce que j'aime bien la nature ; mais ce qui m'intéresse c'est le monde moderne, les nouvelles technologies, tout en les liant au vivant. J'utilise pour construire toutes les dernières technologies numériques, modélisation 3D, découpe laser, ça ne se sent pas dans les Machines, mais tout est là.

Sur le fil de « l'idée ne suffit pas », c'est mener ce cheval de bataille de la réalisation qui a créé par nécessités ces collaborations, ces croisements de techniques et de technologies ?

La technique et la technologie, ce sont des moyens, et quand on ne sait pas, on peut faire appel à plein de gens autour de nous qui ont un savoir-faire incroyable, qui se sont spécialisés dans un domaine, qui sont capables d'apporter, de participer à une aventure. Et c'est ce qui a d'incroyable dans l'aventure humaine : chacun peut apporter sa contribution. On part de ce principe dans notre compagnie. Si quelqu'un est là, ce n'est pas pour faire un plan de carrière, mais parce qu'il a quelque chose à apporter et quelque chose à prendre. Je pense que le travail en général devrait être comme ça. Si on a une activité de fabrique, c'est qu'on a quelque chose à donner et quelque chose à recevoir. C'est cet échange qui crée la notion de plaisir, et qui fait que tout le monde s'enrichit, que le projet s'enrichit ! Si un des constructeur de la compagnie monte sa propre entreprise, j'en suis très heureux, car il est important d'être bien là où on est, de s'épanouir dans ce qu'on fabrique, ce qu'on fait. C'est essentiel dans la mesure où les équipes doivent porter un projet ensemble, échanger, participer d'une aventure dont on va tous être fier, et où chacun va y trouver un enrichissement personnel. Cela se ressent dans la matière. Comme un beau meuble fait par un artisan, passionné par son métier, le meuble va nous sauter au visage, on n'a pas besoin de le regarder longtemps pour comprendre. Quand on est devant un meuble manufacturé type ikéa, même si le design est intéressant, on ne ressent pas la même chose. On n'a pas cette poésie de la matière, du coup de gouge, et l'oeil de l'homme est complètement capable de ressentir

cela, sans l'analyser. C'est pareil pour une marionnette, pour nos Machines. On voit l'homme derrière, et comme pour une peinture, on sent le geste et l'intention. Beaucoup de gens ne savent pas qu'ils ont la capacité à voir cela, et c'est ce qui fait l'émotion, ce qui fait qu'on va au-delà de ce qu'on croit voir.

J'imagine que l'émotion doit être forte aussi quand les choses s'assemblent à l'atelier, prennent vie, avec cette échelle qui d'un coup se démultiplie.

C'est magique ! Et c'est le principe de la Machine puisqu'on considère que construire est déjà spectacle en soi. On vit un émerveillement quotidien quand on rentre dans l'atelier et qu'une nouvelle tête apparaît... On est fasciné, subjugué. L'acte même de tailler, de sculpter une moustache de dragon, de trouver le bon emplacement, la bonne courbe, crée quelque chose qui va au-delà de ce qu'on pouvait imaginer et qu'on aime partager ! Toutefois quand le spectacle commence, une autre dimension s'ouvre, un autre univers, à l'instar du marionnettiste qui peut rentrer sur le plateau en trainant sa marionnette au sol, et au moment où il commence à la manipuler, on entre dans un autre espace, un autre monde. Dans la rue, c'est pareil, nos Machines participent de transformer l'espace. Et comme nos Machines sont conséquentes, elles continuent à vivre, et passent de Machines de spectacles à Machines de ville, et permettent d'adopter une attitude citoyenne en transportant des gens, comme l'éléphant, ou l'araignée. Elles touchent alors un autre public, une autre théâtralité se dégage, qui va être celle d'un quotidien. Entre alors en compte la lumière, le brouillard, qui est autour, quels groupes : c'est moins spectaculaire mais cela a sa qualité, et cela peut toucher des gens qui viennent de très loin et qui peut-être n'iraient pas vers ses formes là. On s'intéresse donc beaucoup à l'urbanisme, car on fait des spectacles, mais parfois les Machines restent, comme à la Roche-sur-Yon pour la symphonie mécanique, ou ici sur l'île de Nantes.

Nantes le 5 juin 2014.