



ITO MEIKYU

UNE OEUVRE VR DE BORIS LABBÉ
MUSIQUE ORIGINALE DE DANIELE GHISI



Sacrebleu
Productions

SOMMAIRE

PRESSE

FISHEYE - Boris Labbé, l'alliance subtile du dessin et du numérique - FÉVRIER 2024 - p3

IF DIGITAL - Ito Meikyu Boris Labbé - SEPTEMBRE 2024 - p6

LE FILM FRANÇAIS - Anncy 2024 "Ito Meikyu" - JUIN 2024 - p7

OBSERVATOIRE - Boris Labbé Drawing Lab Project - SEPTEMBRE 2023 - p10

UNFRAMED - Interview with Boris Labbé director of Ito Meikyu - AOUT 2024 - p12

ZIPPY FRAMES - French Animation Director Boris Labbé Wins in Venice With XR Work 'Ito Meikyu' - SEPTEMBRE 2024 - p18

TV

France 3 Alpes - "En toute réalité... Virtuelle" INTERVIEW Boris Labbé - JUIN 2024 - p20

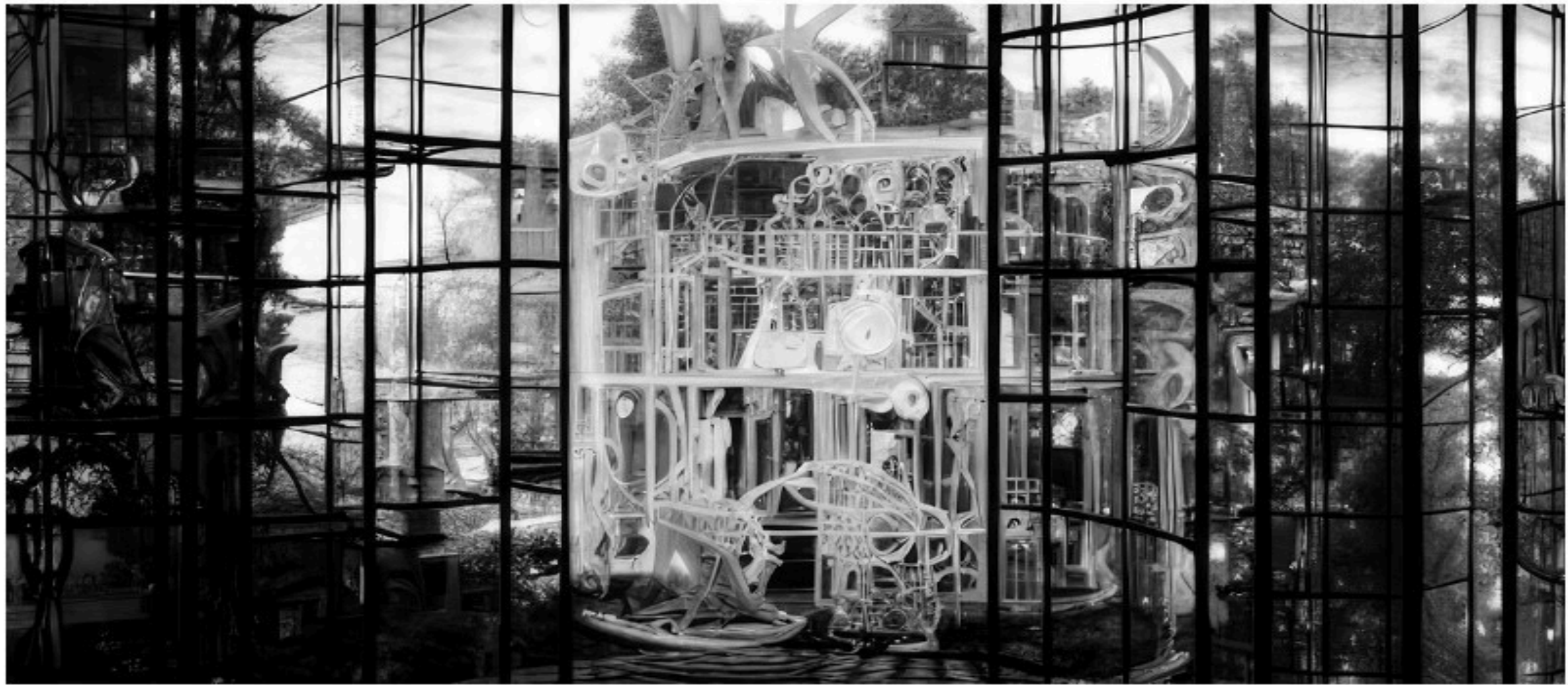
Boris Labbé, l'alliance subtile du dessin et du numérique

INSPIRATIONS

PORTRAITS

ART GÉNÉRATIF

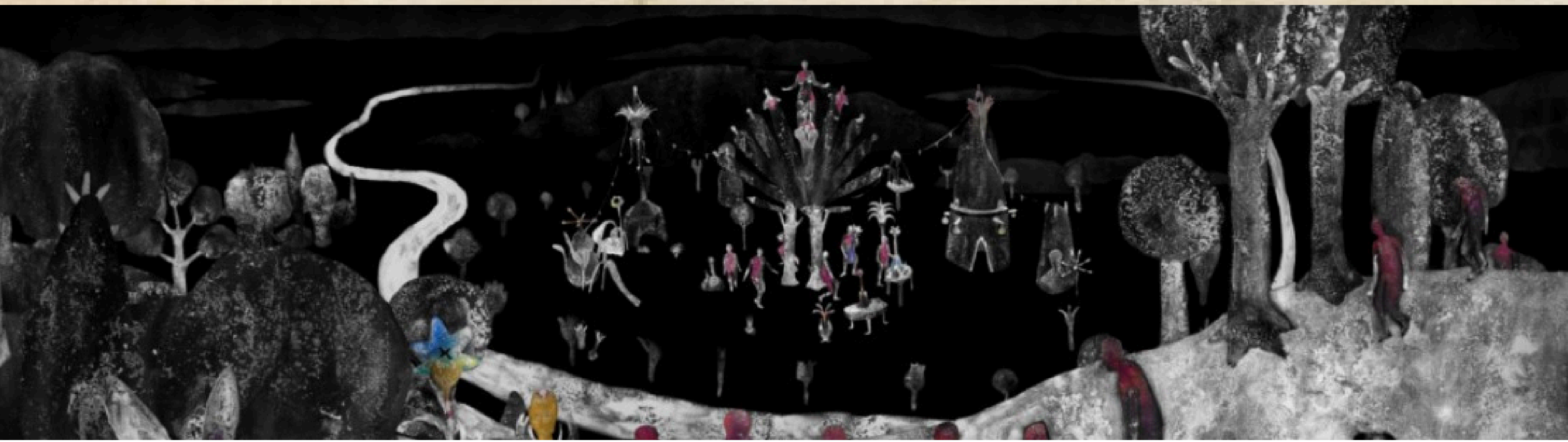
IA

21 février 2024 • Écrit par Adrien Cornelissen

"Glass House" ©Boris Labbé

Maintes fois récompensé pour son travail (festival d'Annecy, Ars Electronica, Japan Media Arts...), l'artiste français cumule les casquettes : à la fois dessinateur, réalisateur de films d'animation et artiste numérique... Boris Labbé se distingue surtout par ses œuvres où des mondes rhizomatiques naissent puis s'effondrent, dans un continuum captivant. Zoom sur un travail protéiforme où l'artiste s'autorise un pas vers les technologies VR ou l'IA.

« Lors des mes études d'animation (L'EMCA à Angoulême, ndlr), j'étais déjà un peu dans mon monde, rembobine d'emblée Boris Labbé. Mes professeur-es m'encourageaient à y rester et à l'explorer encore plus. J'ai l'impression de n'avoir jamais eu de freins ». Le corpus d'œuvres de l'artiste français, né en 1987, témoigne en effet d'une richesse incroyable : si d'aucuns parleraient de cinéma d'animation expérimental, Boris Labbé fait volontiers usage de mots plus descriptifs. Pour lui, ce sont des « paysages animés composés de textures organiques, végétales ou cristales » dans lequel se déploient des mondes naissants et mourants. « Mon univers est assez naïf et nuancé par des réflexions philosophiques, complète-t-il. Le fait de regarder une fourmilière m'inspire, tout comme le fait de regarder une ville vue de haut. J'essaye de traduire ces observations dans mes œuvres. L'intérêt du numérique est de pouvoir recréer des espaces infinis où les choses apparaissent et disparaissent. À l'époque de la pellicule, c'était impossible à faire. »



Des mondes rhizomatiques

Illustration sans équivoque avec le court métrage d'animation *Rhizome* (2015) - récompensé d'un Golden Nica et d'un Award au Japan Media Arts Festival - où, pendant quelques minutes, près de 2000 dessins faits main se créent, se succèdent et se déploient dans une animation continue, alternant infiniment petit et infiniment grand. « *Ce sont des dessins fragiles. Quand une ligne tremble, elle raconte quelque chose. J'aime dire que je réalise des petits dessins pour faire de grands films* », ironise Boris Labbé. Une malice que l'on pouvait déjà percevoir dans son tout premier projet, *Ils tournent en rond* (2010), dans lequel l'artiste reprenait le tableau *La Kermesse villageoise* avec un théâtre et une procession de Pieter Bruegel pour y enlever les personnages de la scène et les remplacer par lui-même.

Boris Labbé

« *Les outils numériques m'offrent la possibilité de produire des œuvres plus facilement, sans trop de matériels.* »

Ludiques et décalés, ces clones rejouent continuellement les scènes de la peinture originale, enfermés dans leurs cycles incessants. Un amusement qui reflète le positionnement hybride de l'artiste, entre cinéma et art contemporain. L'œuvre *La Chute* (2018) poursuit également cette même mécanique : des dessins faits main animés par une rythmique soutenue. « *Je travaille sur des animations qui ont un rythme de 12 images par seconde, commente-t-il. Automatiquement cela crée un système mécanique où la rythmique est essentielle. Il y a une sorte de musicalité de l'image. En complément, je travaille avec plusieurs compositeurs qui ont la liberté de s'exprimer. Pour moi, le son c'est 50% de l'animation finale.* »

Les technologies comme laboratoire d'expérimentations

Si l'aquarelle, l'encre et le papier représentent une partie non négligeable de l'œuvre de Boris Labbé, le numérique tient également une place très importante, notamment dans son processus de recherche artistique : « *Les projets artistiques dessinés sont très lents à produire. Rhizome c'est un an de travail non-stop. Cela demande beaucoup d'énergie, alors je m'autorise à réaliser des vidéos sans dessins, uniquement avec des outils numériques* ». C'est ce que l'on retrouve avec *Orogenesis* (2016) *Monade* (2020-2022) et *Cristallogenese* (2023). « *À chaque fois, l'idée est de poursuivre l'exploration de la notion d'infiniment petit et d'infiniment grand, précise-t-il. Les outils numériques m'offrent la possibilité de produire des œuvres plus facilement, sans trop de matériels et de nourrir mes questionnements sur la disparition et la renaissance, la perception du public, etc.* »

Boris Labbé

« *Je garde à l'esprit que toutes les technologies sont testables et nourrissent mon projet artistique, notamment ma pratique du cinéma d'animation.* »

Ainsi *Monade* est présentée sous forme d'installation multi écrans et permet de penser simultanément la diffusion de l'œuvre et la place des spectateur-rices dans un espace scénographié - et non dans un contexte de salle de cinéma. Inspiré d'un projet inachevé de Sergueï Eisenstein, *Glass House* (2023) est réalisé avec le compositeur Lucas Fagin, Dans cette œuvre, pensée sous la forme d'une scénographie live, Boris Labbé n'hésite pas non plus à tester les derniers outils technologiques comme *Stable Diffusion*, une intelligence artificielle générative vidéo grâce à laquelle il conçoit des visuels saturés en couleur blanche qui, à la manière d'un kaléidoscope, diffractent la lumière et font apparaître une multitude de formes géométriques.



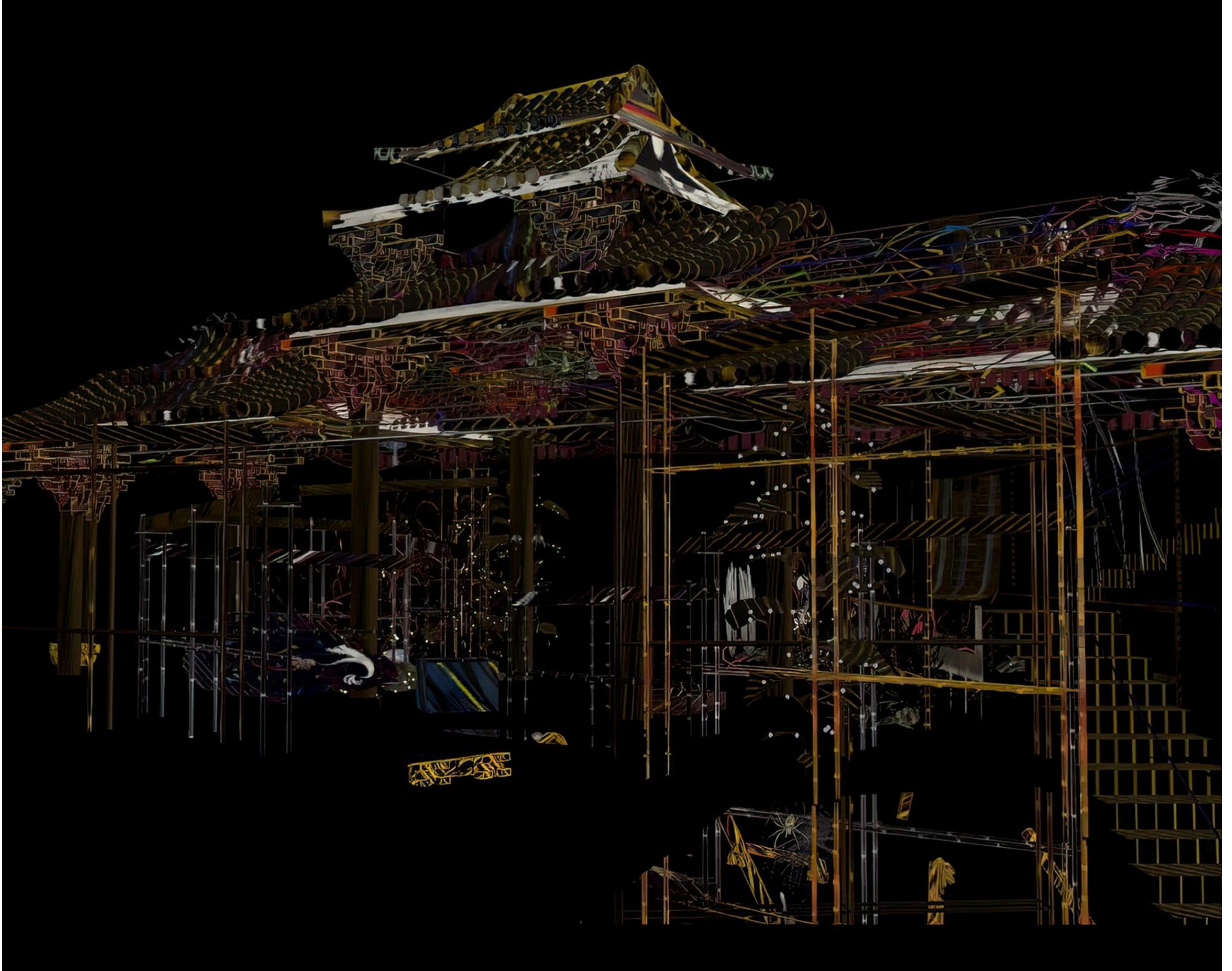
Son dernier projet, présenté à la prochaine Biennale Chroniques 2024 et au [Drawing Lab Project 2024](#), est tout aussi parlant : [Ito Meikyu](#) (« Fil et labyrinthe », en japonais) est dédié à la VR. Un défi technique pour l'artiste qui produit actuellement des centaines de dessins faits main : « C'est un projet en temps réel où j'essaye de transposer mon travail d'animation dans un espace en réalité virtuelle. Ça change beaucoup de choses à mon approche, dans le sens où je travaille sur ce que j'appelle un « mille-feuille d'animation », sur un principe à la croisée du diorama numérique et de petits théâtres optiques 2D/3D. La mise en volume et la mise en scène, c'est un nouveau monde pour le dessinateur que je suis. »

Malgré ces enjeux, l'intérêt de la VR est évident pour Boris Labbé : « Ce qui m'intéresse avec la VR, c'est de voir le public à l'intérieur de l'œuvre. Le public peut faire ses propres choix. La force du cinéma, c'est le cadre et la timeline, cela n'offre pas la même expérience... Je garde à l'esprit que toutes les technologies sont testables et nourrissent mon projet artistique, notamment ma pratique du cinéma d'animation. » L'artiste français ne s'en rend peut-être pas compte, mais il livre là une interprétation somme toute personnelle d'un adage populaire : rien ne se perd, tout se transforme.

Ito Meikyū

de Boris Labbé

2024



EXPÉRIENCE IMMERSIVE ART NUMÉRIQUE

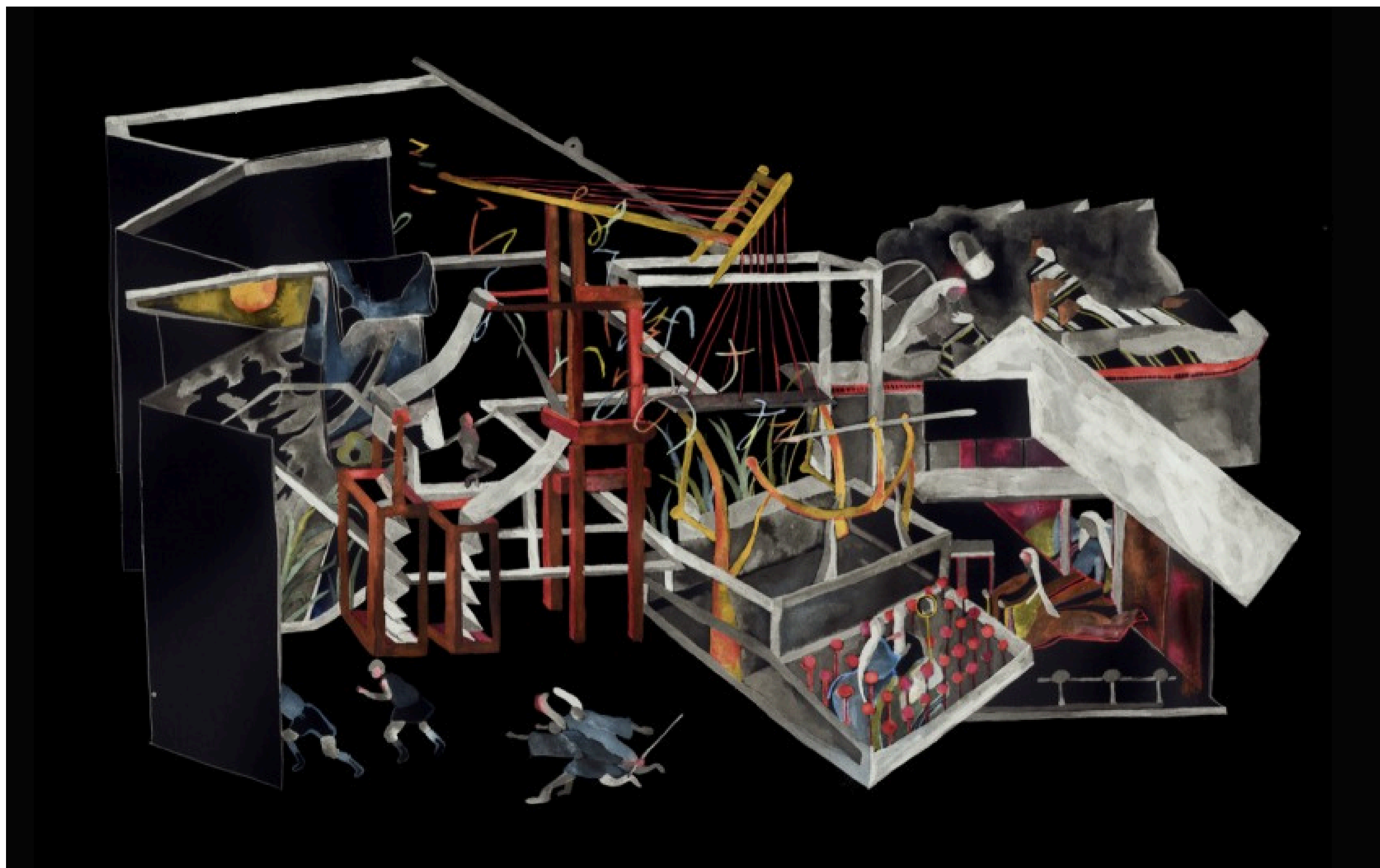
RÉALITÉ VIRTUELLE ARTS VISUELS LITTÉRATURE

En savoir plus

Ito Meikyū est une expérience de réalité virtuelle qui se développe autour de références à l'histoire de l'art et de la littérature japonaise (*Le Fukinuki Yatai*, *Le Dit du Genji*, *Les Notes de Chevet*) et se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. Une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores est prise dans la matière numérique ; elles recréent en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. L'espace virtuel déambulatoire permet d'accéder aux différentes scènes selon le hasard de nos propres choix : s'engage alors une sorte de partie de cache-cache avec l'univers, au centre duquel nous sommes le regardeur-voyeur omniscient.

le film français

le premier magazine web des professionnels de l'audiovisuel



DIGITAL

Annecy 2024 - WIP "Ito Meikyu" : "LA VR renouvelle la notion d'exploration"

Date de publication : 13/06/2024 - 08:30

Produit par Sacrebleu Productions, qui fait ainsi son entrée dans le VR, l'expérience *Ito Meikyu* de Boris Labbé est une balade labyrinthique inspirée de la culture japonaise.

"Je suis un collectionneur d'images", c'est ainsi que l'artiste et réalisateur de films d'animation Boris Labbé se définit. Pour ses premiers pas dans la VR, il est accompagné par Sacrebleu Productions, pour qui c'est aussi une première. "J'ai toujours été fasciné par les histoires d'aventures, et l'arrivée de la VR, c'est quelque

chose qui permet de revenir sur cette notion d'exploration, de découverte qui a un peu disparu à notre époque. Avec la VR, on découvre en avançant, un peu comme un explorateur au début du XXe siècle dans la forêt amazonienne. La VR renouvelle cette idée de l'aventure" explique Ron Dyens, fondateur et pdg de Sacrebleu Productions pour expliquer ce tournant de la société de production. Il ajoute également que cette technologie va devenir inévitable dans les années à venir, qu'elle est une continuité logique du cinéma et qu'il est donc important de s'y investir.

Le projet *Ito Meikyu* - littéralement le "fil labyrinthe" - se présente comme une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, qui sont prises dans la matière numérique. Elle recrée en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. C'est une balade aléatoire dans 18 saynètes. Tout le monde commence par la même et termine par la même mais entre temps, la balade se fait par l'intervention du regard qui permet d'ouvrir des passages, de déclencher des animations et du son. "Chaque utilisateur tirera donc une expérience différente de l'œuvre, ou une expérience différente à chaque fois que l'œuvre est relancée. L'intention est de créer une sorte de narration "à tiroir", prise dans la discontinuité du hasard, de l'espace et du temps" précise Boris Labbé. Chaque scène évoque des sujets différents qui évoque aussi bien le désir, la sexualité que la naissance ou la mort dans un espace voyeuriste où les notions d'observateur et d'observé se mêle. "Le déroulé présentera volontairement des "scènes positives" et des "scènes négatives" sans imposer de hiérarchie entre ces deux polarités : pour en revenir à mes références certaines scènes seraient du côté des *Choses qui égayent le cœur* d'autres du côté des *Choses qui remplissent d'angoisse*" explique le réalisateur.

Les inspirations, justement, sont à aller chercher du côté de la culture japonaise. On y retrouve du côté littéraire *Les notes de chevet* de Sei Shonagon, qui regroupe de nombreuses notes d'humeurs de l'auteure couchées sur le papier, par succession de chapitres thématiques sans hiérarchie, comme une sorte d'encyclopédie de sensations ou d'idées brutes, ainsi que *Le Dit du Genji* de Murasaki Shikibu, une oeuvre majeure de

04/09/2024 15:00

la littérature japonaise du XIe siècle. Cette dernière est souvent illustrée par le Fukinuki Yatai, une technique de composition dans la peinture japonaise apparue durant l'époque Heian (VIII – XII siècle). Se traduisant littéralement par "toit enlevé" ou "toit balayé", il s'agit de composition globale mêlant intérieur et extérieur, composée d'un point de vue situé en diagonale en hauteur, en ne représentant pas le toit, le plafond et, si nécessaire, les murs de face des architectures. Cette technique permet de ménager plusieurs espaces narratifs liés ou indépendants dans une scène.

Pour son expérience VR, l'animation est basée sur des images 2D transposées en 3D. Les animations sont d'abord réalisées en dessin sur papier à l'aquarelle et à l'encre de Chine, technique déjà utilisée par Boris Labbé dans ses films précédents tels que Rhizome ou La Chute. Puis, une fois animés image par image, les formes 2D sont ensuite transférées sur des plans 3D (ou des volumes) grâce à After Effects et Blender, permettant de les intégrer dans les structures et les architectures en volume. Pour la conception VR, c'est le moteur de jeu Unity qui a été utilisé. *Ito Meikyu* est réalisé en coproduction avec Les Films Fauves et le studio d'animation Parangon tandis que l'exploitation et la distribution internationale est gérée par Unframed Collection. Les premières expositions où il sera possible d'expérimenter l'oeuvre VR sont à Paris au Drawing Lao du 11 octobre prochain jusqu'au 5 janvier, ainsi qu'à Marseille à la Friche Belle de Mai du 7 novembre jusqu'au 19 janvier.

Perrine Quennesson

© crédit photo : DR

Tags : ANNECY 2024

19/09/2024 17:30

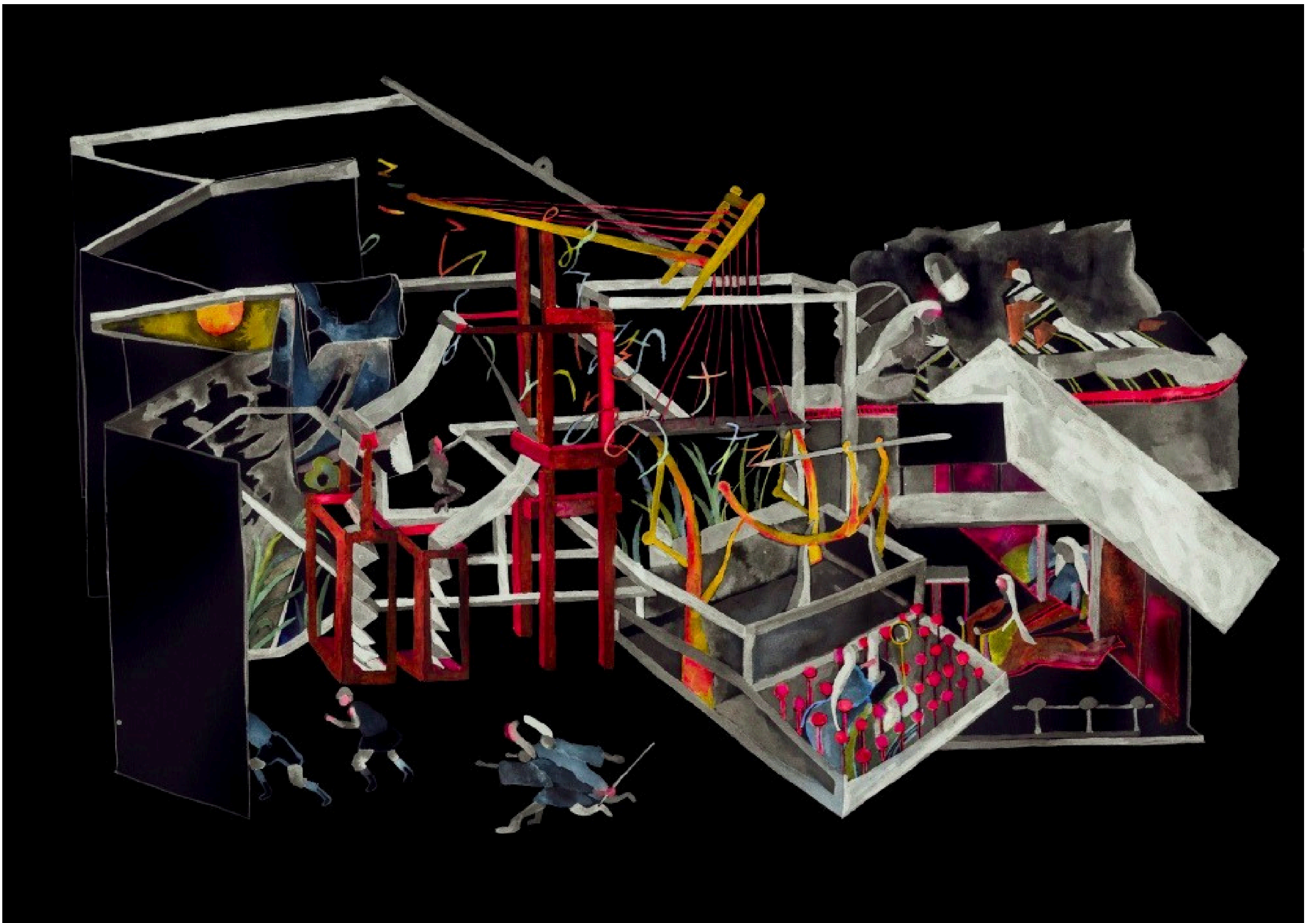
Observatoire

Agence de presse et d'influence

Boris Labbé, Ito Meikyū / Fil d'errance

Aurélie CADOT

D 22/09/2023



Commissaire d'exposition : Judith Guez Lauréats
de la Bourse Drawing Lab Project 2024

Drawing Lab, Paris : du 10 octobre 2024 au 5 janvier 2025

19/09/2024 17:30

Boris Labbé, Ito Meikyū / Fil d'errance – Observatoire

La Bourse Drawing Lab Project 2024 d'un montant de 20 000 euros hors taxe a été attribuée à l'artiste Boris Labbé et la commissaire d'exposition Judith Guez. Ils exposent cet automne au Drawing Lab leur projet *Ito Meikyū / Fil d'errance*.

Boris Labbé cherche plusieurs manières d'exprimer la matière du dessin : de la faire « déborder, craquer, crépiter, proliférer, vivre ». Le dessin a toujours été central dans sa vie et s'est nourri de plusieurs rencontres et projets : du dessin classique à l'animation 3D, de la réalité virtuelle à la performance et installation vidéo. Dans cette exposition, le dessin devient volume et architecture avec l'oeuvre centrale *Ito Meikyū* (mot inventé du collage de deux mots : *ito* qui signifie « I » et *meikyū* qui signifie « labyrinthe »). L'oeuvre immersive et interactive propose au spectateur de plonger dans une grande fresque animée. Elle présente une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, qui sont prises dans la matière numérique. Elle recrée en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. Le spectateur est invité à déambuler dans cet espace virtuel de manière libre en se laissant guider par le hasard de ses découvertes. Cette installation en réalité virtuelle est inspirée par des oeuvres clés de l'art classique et la littérature japonaise (tel que *Le Dit du Genji* de Murasaki Shikibu et *Les Notes de Chevet* de Sei Shonagon), mais également par divers contacts et événements de la vie de l'artiste et de ses voyages au Japon.

Attachée de presse : Aurélie Cadot
aureliecadot@observatoire.fr
+33 6 80 61 04 17

Agence Observatoire
20 rue du Pont Neuf
75001 Paris
T. +33 (0)1 43 54 87 71
contact@observatoire.fr

AGENCE ÉQUIPE RÉFÉRENCES ACTUALITÉS
PRESSE

© 2005-2020 Agence Observatoire et NausicaMedia / Aucune image publiée sur ce site ne peut être reproduite sans autorisation. Toutes les images font l'objet d'un copyright. Des photographies haute-définition peuvent être téléchargées dans un objectif éditorial exclusivement. Contactez-nous ou Consultez notre politique de confidentialité.

16/09/2024 10:05

Interview with Boris Labbé - director of Ito Meikyū - Unframed Collection



Interview with Boris Labbé – director of Ito Meikyū

HOME ARCHIVES CATEGORIES

Interview with Boris Labbé – director of Ito Meikyū

BY UNFRAMED COLLECTION 29 AUGUST 2024

Rencontre avec Boris Labbé – réalisateur de Ito Meikyū

 BY UNFRAMED COLLECTION 29 AOÛT 2024



At the crossroads of animation and digital, Boris Labbé is a hybrid artist who explores many formats and genres. Through drawing, he puts his artistic practice at the service of cinema, scenographic projects and now XR with the support of Sacrebleu Productions, a production company specializing in animated films (and successfully so!). His curiosity for new formats is a continuation of his work with *Ito Meikyū*, awarded the Venice Immersive Grand Prize 2024.

Ito Meikyū was presented in Work-In-Progress at this year's Annecy Festival 2024.

Se laisser convaincre par la création VR

Boris Labbé – La réalité virtuelle ne s’est pas imposée à moi immédiatement. Le dispositif du casque n’est pas si évident quand on vient du cinéma et de l’animation, je n’étais pas non plus équipé, la définition n’était pas extraordinaire au départ... Le déclic s’est produit en 2019, après un temps de découverte de tous les formats immersifs. J’ai eu notamment l’opportunité d’être juré au festival Vienna Shorts en 2018 pour y voir des films 360. J’ai toujours eu une curiosité dans tous les formats audiovisuels, et en souhaitant “remettre en jeu” mes compétences en animation à chaque projet. Et puis mon producteur, Ron Dyens, était également très intéressé pour tenter quelque chose en réalité virtuelle. Une fois le bon projet trouvé, on s’est lancé ensemble.

B. L. – Aujourd’hui, au fil du développement de *Ito Meikyū* (ex-Mono No Aware, ndlr), j’ai une meilleure connaissance du médium et des auteurs qui s’en sont emparés. On peut voir des artistes et des créateurs venus de toutes les pratiques artistiques, et c’est fascinant. Il y a une forme d’ouverture artistique qui est à la croisée du cinéma, du jeu vidéo, de l’art numérique et de l’art contemporain notamment. On voit peu de gens du jeu vidéo devenir réalisateur pour le cinéma, par exemple. La VR reste à l’heure actuelle un médium d’expérimentation qui m’a intéressé par cette idée de pouvoir essayer des choses, souvent dans un inconnu artistique et technique. On peut créer son propre chemin comme artiste VR. C’est mon cas, mais je le fais aussi dans le cinéma ou sur tous projets, où je travaille souvent avec des outils dédiés.

B. L. – On est aussi sur une période plutôt bénéfique pour la réalité virtuelle, avec un vrai soutien des pouvoirs publics – du CNC et d’autres institutions – et les festivals. Tous les intérêts convergent pour motiver les producteurs, et les artistes, à s’y intéresser.

Ito Meikyū, dérouler le fil du labyrinthe...

B. L. – *Ito Meikyū* est une notion japonaise qui correspond à l’idée que véhicule le projet, dans une démarche finalement très expérimentale. En discutant avec l’artiste Ryo Orikasa, qui a collaboré au projet pour certaines calligraphies et certains dessins, on a inventé cette formule de ITO = le fil, et MEIKYU = le labyrinthe. Le projet a eu plusieurs titres, au fil de son développement, qui correspondaient à certaines idées d’animation ou de dessin (FUKINUKI YATAI, une représentation de l’intérieur de bâtiments depuis un point de vue en hauteur, en omettant le toit et le plafond – lien).

B. L. – Le projet incorpore des représentations venus de la Chine ou du Japon, que j’ai également utilisées dans mes projets de cinéma. Ou des techniques de réalisation qui sont intégrées aux idées graphiques : par exemple, le principe du traveling pourrait être une correspondante cinématographique au rouleaux peints japonais ou chinois, tout en horizontalité. Les points de vue adoptés lorgnent vers le voyeurisme, notamment dans des décors ouverts qui laissent apparaître l’intimité des lieux. La VR est par nature voyeuriste, j’en ai joué dans le parcours proposé au spectateur.

B. L. – Il y a deux œuvres littéraires qui m’ont également fortement inspirées. “Le Dit du Genji” de Murasaki Shikibu, supposé être le premier roman fleuve de l’humanité, écrit vers l’an 1000. C’est un ouvrage poétique difficile à adapter, mais j’ai pu m’en inspirer et en incorporer certains morceaux.

Sans être narrateur, il y a une iconographie et des idées qui m’ont inspirées pour établir la bible graphique d’*Ito Meikyū*. Et “Les Notes de Chevets” de Sei Shōnagon, qui peut se lire dans n’importe quel ordre. De ce point de départ, je souhaitais créer une expérience expérimentale non narrative (pas de voix, pas de texte explicatif...), mais la VR requiert quand même une forme de continuité, dans son déroulé. J’ai essayé de proposer plusieurs cheminements ; il est impossible de faire l’ensemble de l’expérience *Ito Meikyū* en une fois. Et chaque spectateur ne verra pas la même chose.

Adapter la technique du dessin et de l’animation à la VR

B. L. – En arrivant sur le médium VR, je n’ai pas changé ma façon de dessiner ou de concevoir l’animation. Je travaille sur la notion de boucle sur l’ensemble de mes projets, y compris sur les récents *La Chute* ou *Rhizome*. Je travaille à l’encre et à l’aquarelle, avec une étape pour les scanner et tout envoyer vers des logiciels (Photoshop, After Effect...). Sur les éléments 2D, ma démarche a été identique. Néanmoins il m’a fallu réfléchir à l’idée de dimension, pour donner du volume à mes dessins. Il fallait casser l’effet de “trop plein” des dessins dans leur texture, notamment sur les architectures ou la végétation, et réfléchir à la superposition des éléments.

Ito Meikyū, dérouler le fil du labyrinthe...

B. L. – *Ito Meikyū* est une notion japonaise qui correspond à l'idée que véhicule le projet, dans une démarche finalement très expérimentale. En discutant avec l'artiste Ryo Orikasa, qui a collaboré au projet pour certaines calligraphies et certains dessins, on a inventé cette formule de ITO = le fil, et MEIKYU = le labyrinthe. Le projet a eu plusieurs titres, au fil de son développement, qui correspondaient à certaines idées d'animation ou de dessin (FUKINUKI YATAI, une représentation de l'intérieur de bâtiments depuis un point de vue en hauteur, en omettant le toit et le plafond – lien).

B. L. – Le projet incorpore des représentations venues de la Chine ou du Japon, que j'ai également utilisées dans mes projets de cinéma. Ou des techniques de réalisation qui sont intégrées aux idées graphiques : par exemple, le principe du traveling pourrait être une correspondante cinématographique au rouleaux peints japonais ou chinois, tout en horizontalité. Les points de vue adoptés lorgnent vers le voyeurisme, notamment dans des décors ouverts qui laissent apparaître l'intimité des lieux. La VR est par nature voyeuriste, j'en ai joué dans le parcours proposé au spectateur.

B. L. – Il y a deux œuvres littéraires qui m'ont également fortement inspirées. "Le Dit du Genji" de Murasaki Shikibu, supposé être le premier roman fleuve de l'humanité, écrit vers l'an 1000. C'est un ouvrage poétique difficile à adapter, mais j'ai pu m'en inspirer et en incorporer certains morceaux.

Sans être narrateur, il y a une iconographie et des idées qui m'ont inspirées pour établir la bible graphique d'*Ito Meikyū*. Et "Les Notes de Chevets" de Sei Shōnagon, qui peut se lire dans n'importe quel ordre. De ce point de départ, je souhaitais créer une expérience expérimentale non narrative (pas de voix, pas de texte explicatif...), mais la VR requiert quand même une forme de continuité, dans son déroulé. J'ai essayé de proposer plusieurs cheminements ; il est impossible de faire l'ensemble de l'expérience *Ito Meikyū* en une fois. Et chaque spectateur ne verra pas la même chose.

Adapter la technique du dessin et de l'animation à la VR

B. L. – En arrivant sur le médium VR, je n'ai pas changé ma façon de dessiner ou de concevoir l'animation. Je travaille sur la notion de boucle sur l'ensemble de mes projets, y compris sur les récents *La Chute* ou *Rhizome*. Je travaille à l'encre et à l'aquarelle, avec une étape pour les scanner et tout envoyer vers des logiciels (Photoshop, After Effect...). Sur les éléments 2D, ma démarche a été identique. Néanmoins il m'a fallu réfléchir à l'idée de dimension, pour donner du volume à mes dessins. Il fallait casser l'effet de "trop plein" des dessins dans leur texture, notamment sur les architectures ou la végétation, et réfléchir à la superposition des éléments.

B. L. – En temps réel, il a fallu réfléchir à la lecture de l'œuvre avec l'ensemble de ces éléments. Unity n'est pas prévu pour faire tourner tout cela. On a donc travaillé avec une grosse phase de prototypage pour trouver la bonne façon de faire.

B. L. – On a travaillé sur la dynamique de l'utilisateur dans *Ito Meikyū*, en conservant dans l'installation des déplacements par le regard – toujours dans l'idée du voyeurisme. L'utilisateur reste debout, présent physiquement dans l'expérience, dans une forme de chasse au trésor pour visiter l'ensemble des scènes et éléments de l'expérience. Cela peut demander quelques apprentissages au public non-initié. Et c'est aussi une bonne raison pour la refaire !

A suivre : une exposition à la galerie Drawing Lab Paris

B. L. – *Ito Meikyū* sera présenté en avant-première mondiale lors de Venice Immersive 2024, mais nous ouvrons aussi une exposition avec le projet VR quelques semaines après à Paris à la galerie Drawing Lab. C'est une exposition qui regroupe un ensemble d'œuvres qui gravitent autour du projet *Ito Meikyū*, de la VR à l'animation, de l'installation à la sculpture. Des sérigraphies, des dessins, une sculpture de métier à tisser, des écrans, de l'art vidéo et l'œuvre en VR qui en est la pièce centrale. C'est un projet global qui fait sens avec l'intégralité de ces propositions. J'ai eu la chance de voir l'animation arriver dans le monde de l'art contemporain, et ce n'est plus impossible d'organiser ce mélange des genres.

B. L. – La VR implique un dialogue direct avec le spectateur, mais l'idée n'est pas de convaincre tous les spectateurs immédiatement. Notre exigence avec Sacrebleu est de pousser l'exigence artistique au maximum, pas de simplifier la démarche du spectateur. Évidemment, lors de l'exposition il y aura des textes pour comprendre notre démarche, mais *Ito Meikyū* se vit essentiellement à travers l'expérience de façon sensorielle et intuitive. Qui plus est, on peut profiter de l'œuvre VR avec l'ensemble des créations qui y seront présentes.

<https://www.borislabbé.com/ITO-MEIKYU>

Post Views: 419

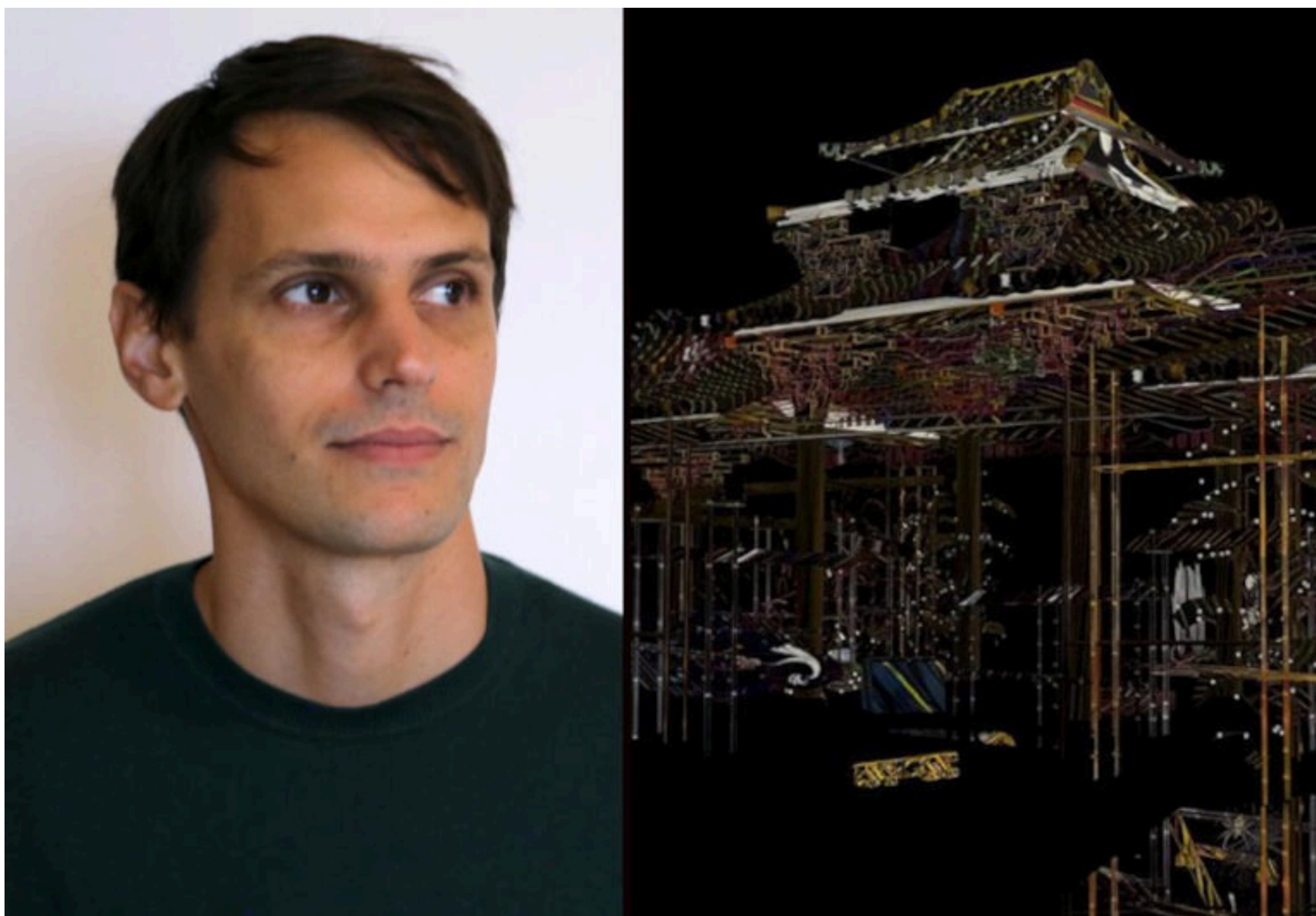
16/09/2024 10:17

French Animation Director Boris Labbé Wins in Venice With XR Work 'Ito Meikyū'



French Animation Director Boris Labbé Wins in Venice With XR Work 'Ito Meikyū'

08 September 2024

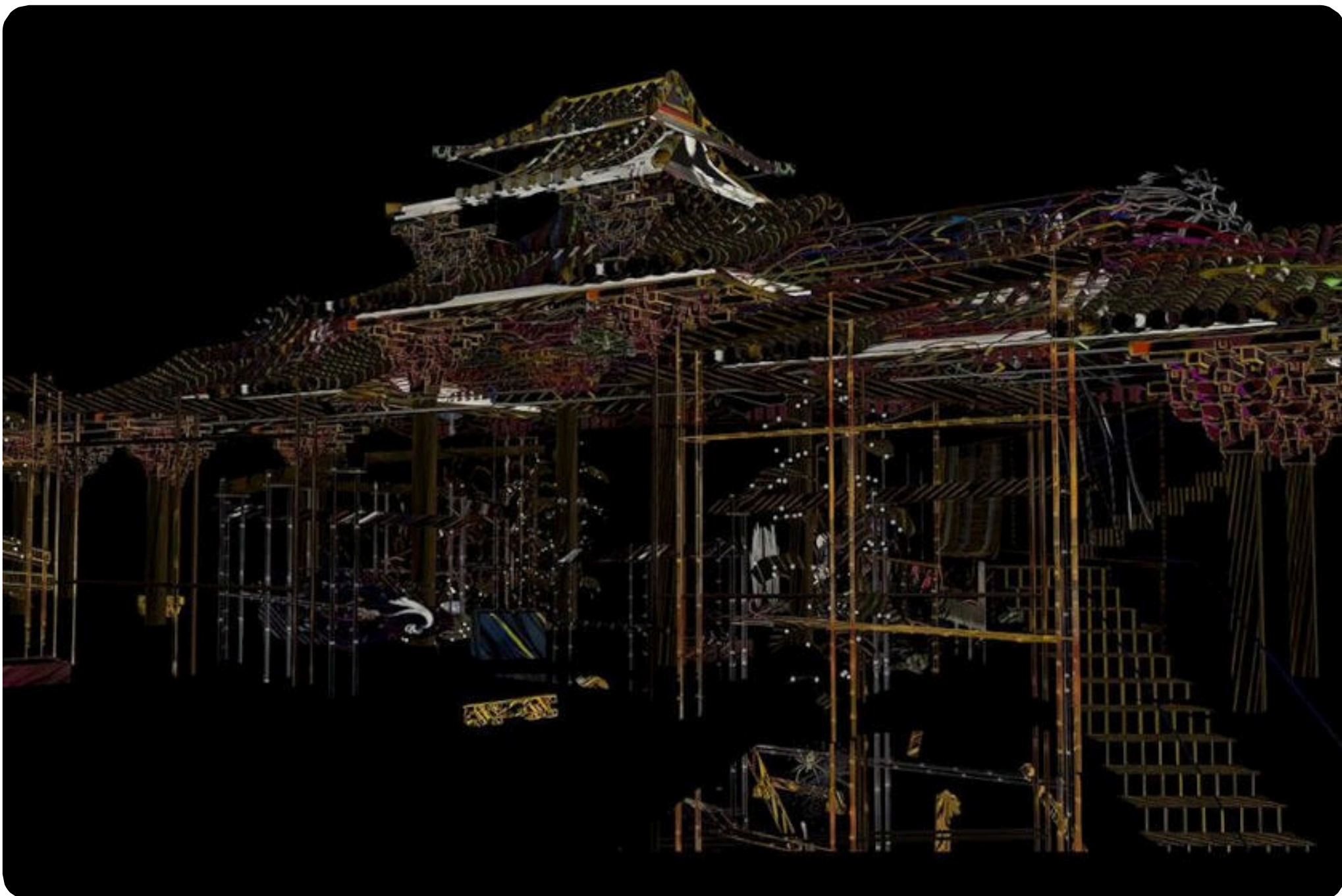


French animation director and artist **Boris Labbé** moves effortlessly from the animation festival world to the film festival world and its immersive extensions.

The author of 'Rhizome' (2015) and 'La Chute' (2018) won the Venice Immersive Grand Prize with his latest, 2024 (and first

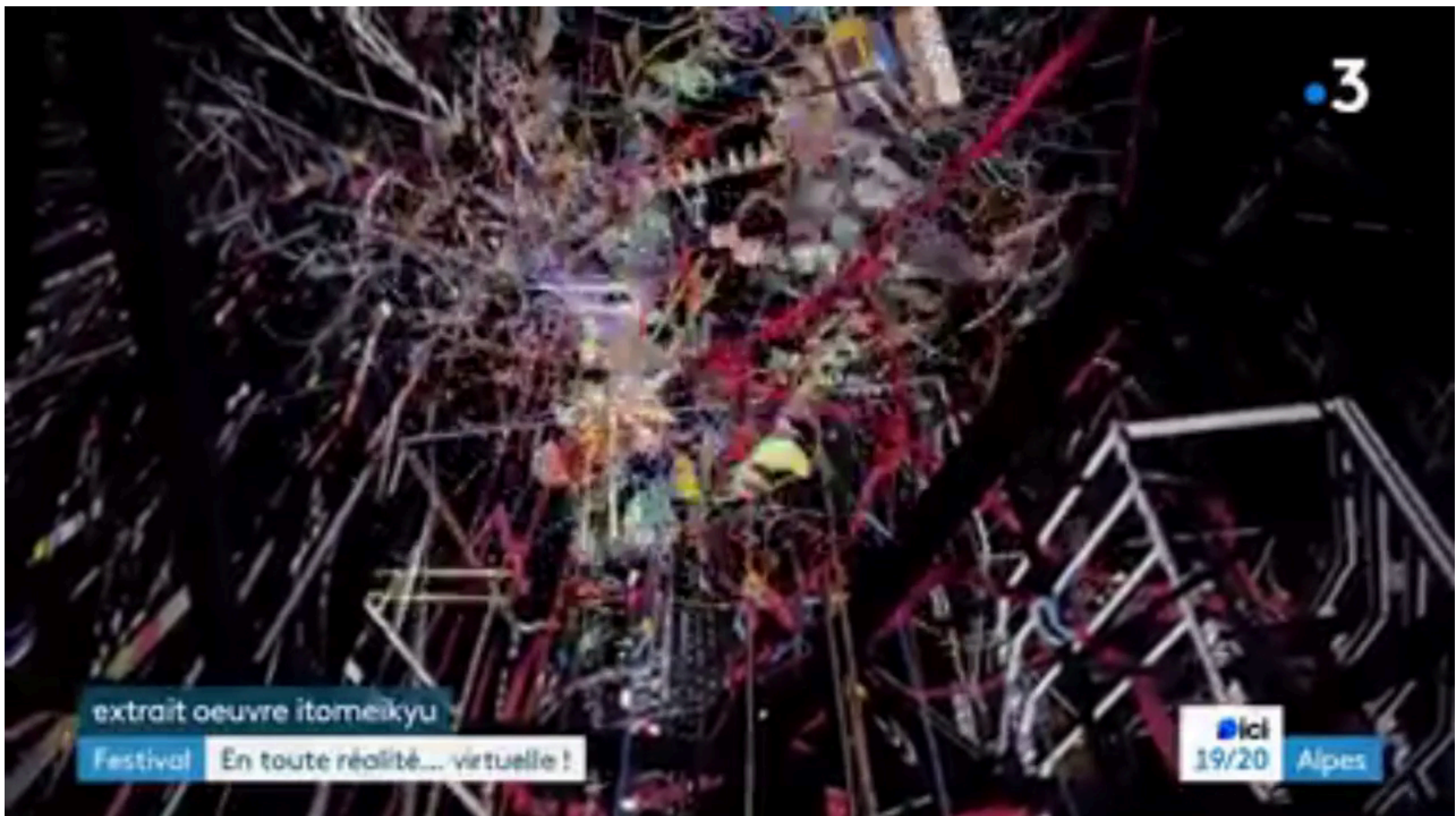
XR work), 'Ito Meikyū', world premiering at the Biennale. The work is produced by **Sacrebleu Productions** (Ron Dyens), **Les Films Fauves** (Gilles Chanial), and **Parangon**.

According to the director, 'Ito Meikyū is a virtual reality experience project inspired by Japanese art history and literature (fukinuki yatai, The Tale of Genji, The Pillow Book). It unfolds *as a sensory fresco with drawn, animated, and sound scenes in a digital labyrinth of fractal architectures, inhabited by plants, objects, animals, people, patterns, and calligraphy.*



Ito Meikyū

The “thread metaphor” combines text, textile, and existence, materializing on screen through weaving principles. In turn, the concepts of life and love between individuals are linked through them (Ito Meikyū as the “thread labyrinth”).



Cliquez pour accéder au reportage:

