

UNE OEUVRE VR DE BORIS LABBÉ
MUSIQUE ORIGINALE DE DANIELE GHISI



SUMMARY

TV - PRESS

Libération - Réalité Virtuelle, la fable des matières de Boris Labbé - p4

Fisheye - Boris Labbé, l'alliance subtile du dessin et du numérique - p5

IF Digital - Ito Meikyu Boris Labbé - p8

Le Film Français - Annecy 2024 "Ito Meikyu" - p9

Observatoire - Boris Labbé Drawing Lab Project - p12

Unframed - Interview with Boris Labbé director of Ito Meikyu - p14

Beaux Arts - Pourquoi il faut explorer l'étonnant labyrinthe en VR de Boris Labbé au Drawing Lab - p20

Zippy frames - French Animation Director Boris Labbé Wins in Venice With XR Work 'Ito Meikyu' - p24

Beaux Arts - Ces expos immersives et visites en VR qui vous transporteront en décembre - p25

Sortir à Paris.com - Ito Meikyū, l'exposition en réalité virtuelle de Boris Labbé au Drawing Lab à Paris - nos photos - p26

Arts in the City - Exposition Boris Labbé, fil d'errance au Drawing Lab - p31

Cult. News - Le labyrinthe de traits de Boris Labbé - p35

Fashion CV Mag - Présentation de l'oeuvre de Boris Labbé au Drawing Lab - Grands Prix à la 81ème Mostra internationale de Venise - p39

Fine Life TV - Drawing Lab Boris Labbé dessine dans le metavers - p41

Arts Hebdo Médias - Dans le labyrinthe de Boris Labbé - p44

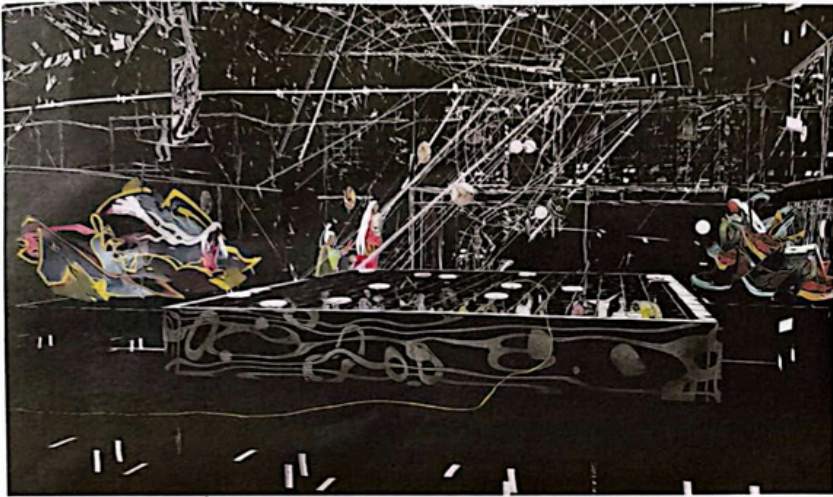
CNC - Plongée dans les coulisses de l'expérience « Ito Meikyū » - p45

A2S - Ito Meikyū | Fil d'errance - p49

France 3 Alpes - En toute réalité... virtuelle ! - Interview Boris Labbé - 50



IMAGES/



Ito Meikyu se déploie et scintille sur fond noir, c'est-à-dire quelque chose qui n'a pas de contour. PHOTO N. ERASSEUR

Réalité virtuelle / La fable des matières de Boris Labbé

Habitué du cinéma d'animation, l'artiste a investi la réalité virtuelle pour créer «Ito Meikyu / Fil d'errance», une expérience immersive travaillant l'abstraction et l'étrange qui transporte le visiteur dans un voyage déphasant.

Grand prix Venice Immersive à la dernière Mostra, l'œuvre *Ito Meikyu / Fil d'errance* est proposée gratuitement et jusqu'à début janvier aux visiteurs parisiens. Une fois mis le casque de réalité virtuelle, vous ne bougez plus mais vos yeux vont eux comme pousser du regard les différentes portes d'un espace labyrinthique jalonné de scènes où cohabitent des personnages s'activant en gestes répétés à des tâches parfois indiscernables et des figures abstraites issues d'une réverie sur les fils, les rubans, le verre brisé. On est à la fois à l'intérieur d'une

maison familiale quelque part en Asie et dans une fabrique de métier à tisser, dans un espace surmonté d'architecture verticale complexe ou s'ouvrant en gouffre chromatique éblouissant. Pour qui n'est pas habitué à la VR, l'expérience peut d'abord dérouter car il n'est pas facile d'être à l'aise dès lors qu'on est planté dans une galerie avec d'autres visiteurs déambulant autour de vous mais en perdant la vision réelle au profit du trompe-l'œil mobile de la réalité virtuelle. La transmigration mentale dans cet au-delà du monde comme soudain à portée de main ou de «visions» droguées ou déphasées fonctionne d'autant mieux ici qu'*Ito Meikyu* se déploie et scintille sur fond noir, c'est-à-dire quelque chose qui n'a pas de contour et qui pourrait tout avaler, gens, objets, lumières et nous.

«Défi». *Ito Meikyu* est le premier opus VR du Français Boris Labbé, 37 ans, qui se fait remarquer dans le domaine de l'animation depuis une dizaine d'années avec des séries

de courts métrages expérimentaux et d'installations vidéos (*la Chute, Orogenesis, Glass House...*) ayant glané des prix un peu partout. Il travaille à l'intersection de plusieurs disciplines, mixant aquarelles à l'encre de Chine sur papier et manipulation de l'image par les technologies informatiques. Ses films brefs jouent souvent d'une prolifération vertigineuse de for-

mes minuscules comme dans *Rhizome* où l'écran est peu à peu envahi de milliers de microfigures compactes. Il reconnaît encore lui-même qu'un certain mystère demeure sur comment il a fait ça. Pour *Ito Meikyu*, il s'est enfoncé pendant trois ans à la fois dans l'écriture du projet mais aussi dans l'autoformation nécessaire aux technologies VR pour parler

ce langage qui articule l'imaginaire, le dessin et l'architecture 3D. Labbé a pu se consacrer sur le long cours à ce travail grâce notamment à la production française Sacrebleu, actuellement en vue puisqu'impliquée dans le merveilleux *Flow* de Gints Zilbalodis actuellement en salles. Boris Labbé explique: «Pour être honnête, j'y suis un peu allé à reculons. Mes propres expériences d'utilisateur de casque VR ne m'avaient pas complètement convaincu. Mais j'aime acquérir des nouvelles connaissances et l'idée d'un médium qui est encore à défricher m'a vraiment séduit. Le côté prototype, inventer une forme et trouver des programmeurs pour faire du code et que tous ses paramètres parviennent à tenir dans un casque VR, c'était un saut dans le vide, un défi, sachant que le casque individuel, surtout non branché à la machine, n'a pas non plus une capacité de calcul infinie et où il faut accepter un rapport à l'image qui ne soit pas encore aussi maîtrisé qu'en 2D. Alors que, je dépense beaucoup de mon énergie pour la qualité des détails.»

Vortex. Il ne faut pas hésiter pour les néophytes à faire un premier essai et s'y reprendre pour profiter pleinement de l'œuvre dans toutes ses composantes, lever la tête, chercher dans les recoins les détails bizarres, voguer à son rythme: «J'ai imaginé 18 scènes avec à chaque fois des sous-espaces. Les chemins

d'un lieu à l'autre sont quand même tracés et à ramifications. Evidemment que l'on ne déambule pas si librement que cela. Mais vous pouvez être certain que quatre personnes différentes sous casque en même temps ne verront pas la même chose. Je suis fasciné par le rapport d'aventure solitaire et singulière qu'autorise le médium VR.» Quand il entre à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême, Boris Labbé ne se reconnaît aucun talent ou désir particuliers pour s'adonner à l'invention de personnages et à l'écriture de dialogue. Après un premier parcours scientifique, son approche conceptuelle va très tôt se renforcer à la découverte de l'animation et vidéo expérimentale, de Norman McLaren à Zbigniew Rybczynski. Les transferts de matérialité, de l'écorce terrestre aux tissus et du tissu aux pixels, parcourent les films et trouvent dans *Ito Meikyu* une synthèse explosive, comme si toutes les anciennes boucles et mutations testées au fil des œuvres s'entre-engendraient dans un précipité mobile conduisant à la surprise finale avant générique de fin. «immense myriade de formes» selon les termes de l'artiste et comme un passage par le vortex de 2001 avant le retour à la vie toute plate.

DIDIER PÉRON

ITO MEIKYU / FIL D'ERRANCE de BORIS LABBÉ au Drawing Lab, 17, rue de Richelieu, 75001, jusqu'au 5 janvier.

CENTRE CULTUREL SUISSE **ON TOUR** **SWISS DANCE WEEK PARIS 2024** **21-28 NOV**

NINA BERCLAZ **MAUD BLANDEL** **RUTH CHILDS** **AURÉLIEN DOUGÉ** **TABEA MARTIN** **TIRAN WILLEMSE**

T.B.M. TPM Festival d'Automne D'ENSE 16/11/2024 11:44

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

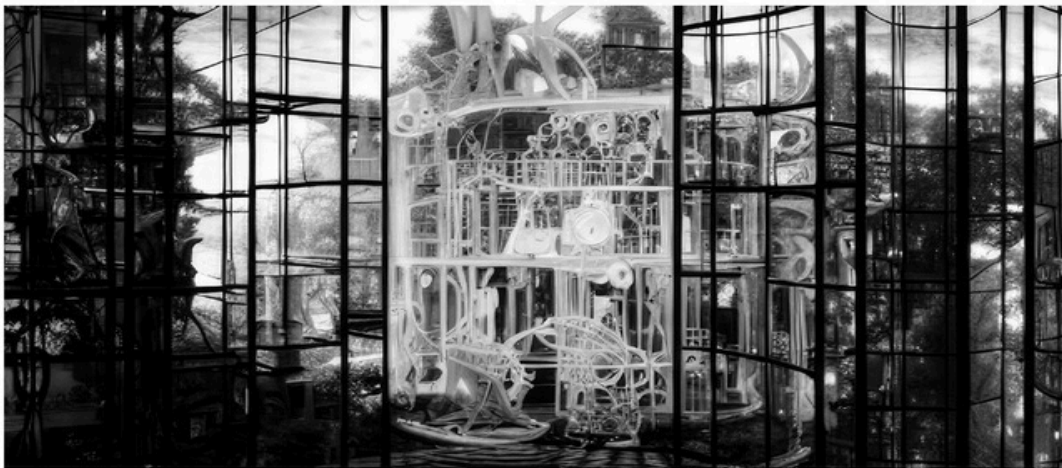
INSPIRATIONS

PORTRAITS

ART GÉNÉRATIF

IA

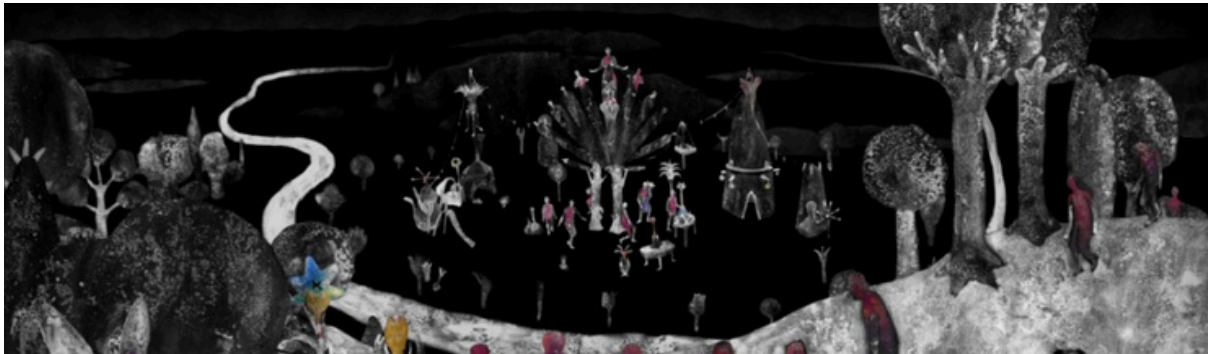
21 février 2024 • Écrit par Adrien Cornelissen



"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 fourmière 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 tourment 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 *Cristallogénèse* (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.

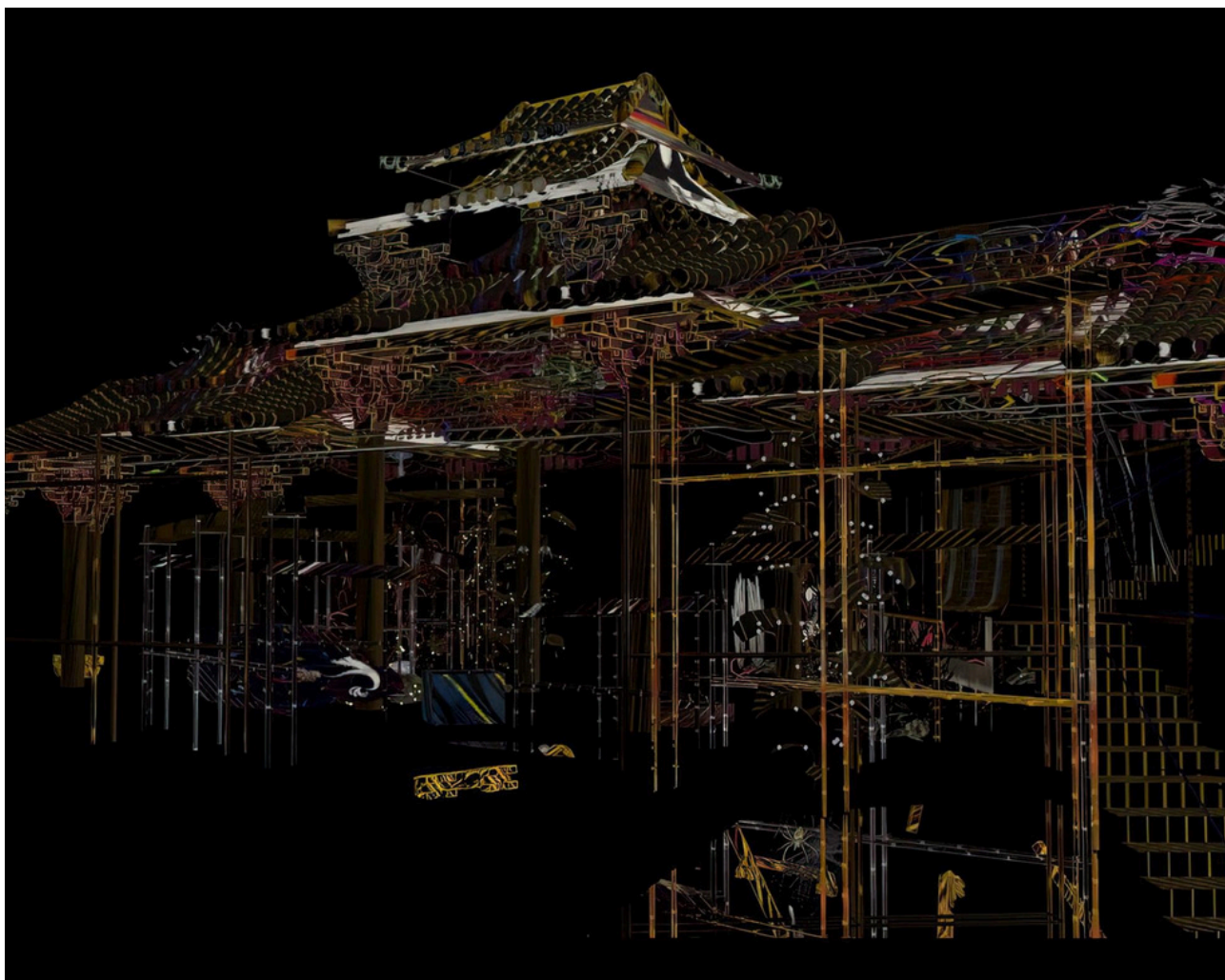


Son dernier projet, présenté à la prochaine Biennale Chroniques 2024 et au Drawing Lab Project 2024, est tout aussi parlant : Ito Meikyu (« Fil et labyrinthe », en japonais) est dédié à la VR. Un défi technique pour l'artiste qui produit actuellement des centaines de dessins faits main : « C'est un projet 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

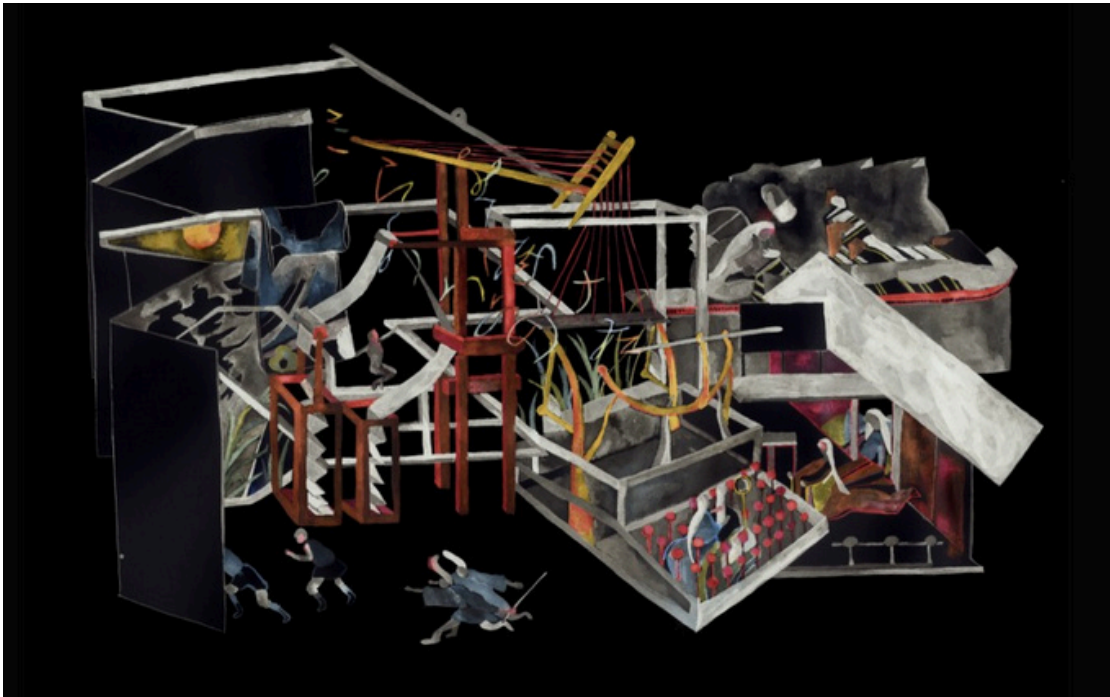
En savoir plus

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

04/09/2024 15:00



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

04/09/2024 15:00

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 XI^e 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

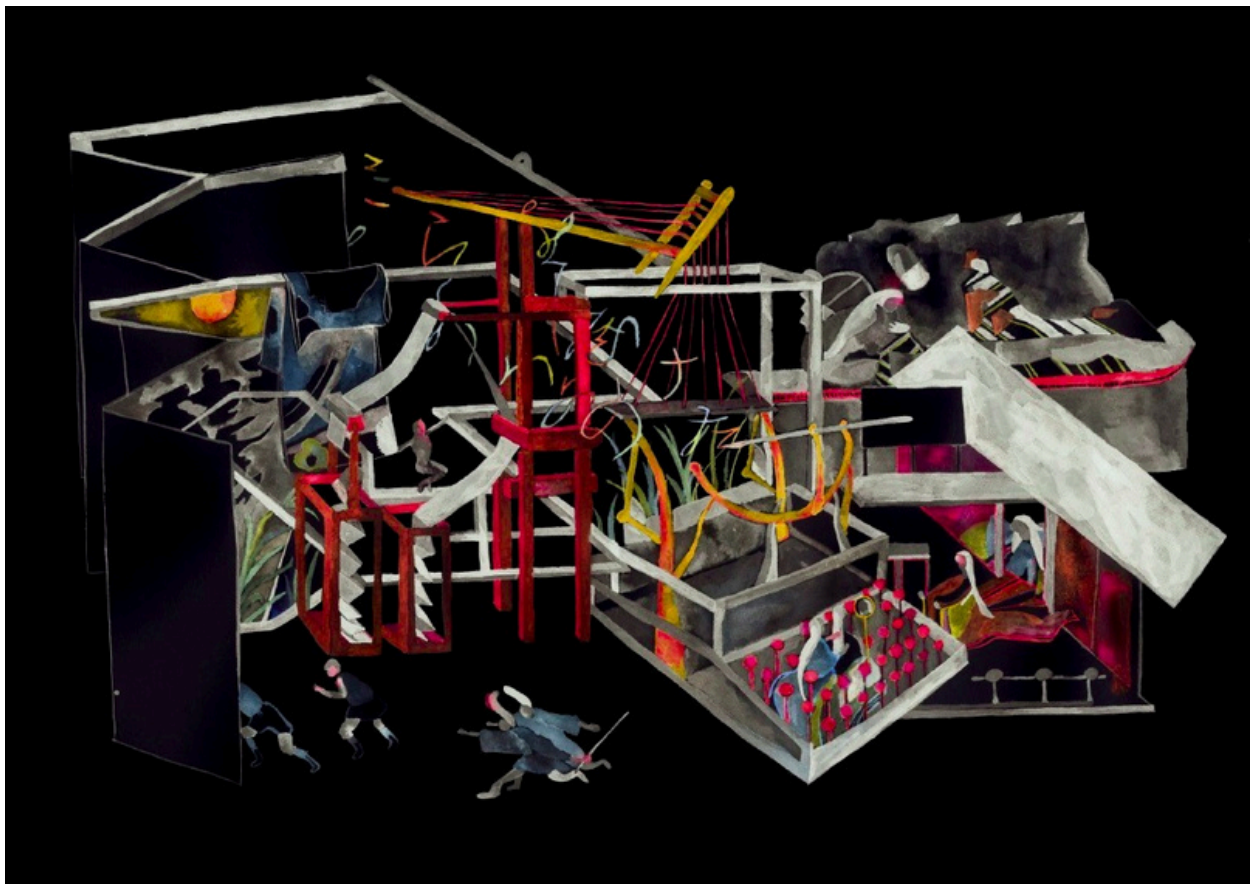
Observatoire

Agence de presse et d'in uence

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 signi e « I » et *meikyū* qui signi e « 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

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



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 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.

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 a 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

BeauxArts

INSTALLATION IMMERSIVE

Pourquoi il faut explorer l'étonnant labyrinthe en VR de Boris Labbé au Drawing Lab

Par Malika Bauwens

Publié le 11 novembre 2024 à 17h00, mis à jour le 11 novembre 2024 à 17h05

Au Drawing Lab, à Paris, une œuvre immersive et interactive propose au spectateur de plonger dans une grande fresque animée. Une ode à la poésie et à l'art japonais imaginée par un talent en vue de l'animation. À expérimenter gratuitement.



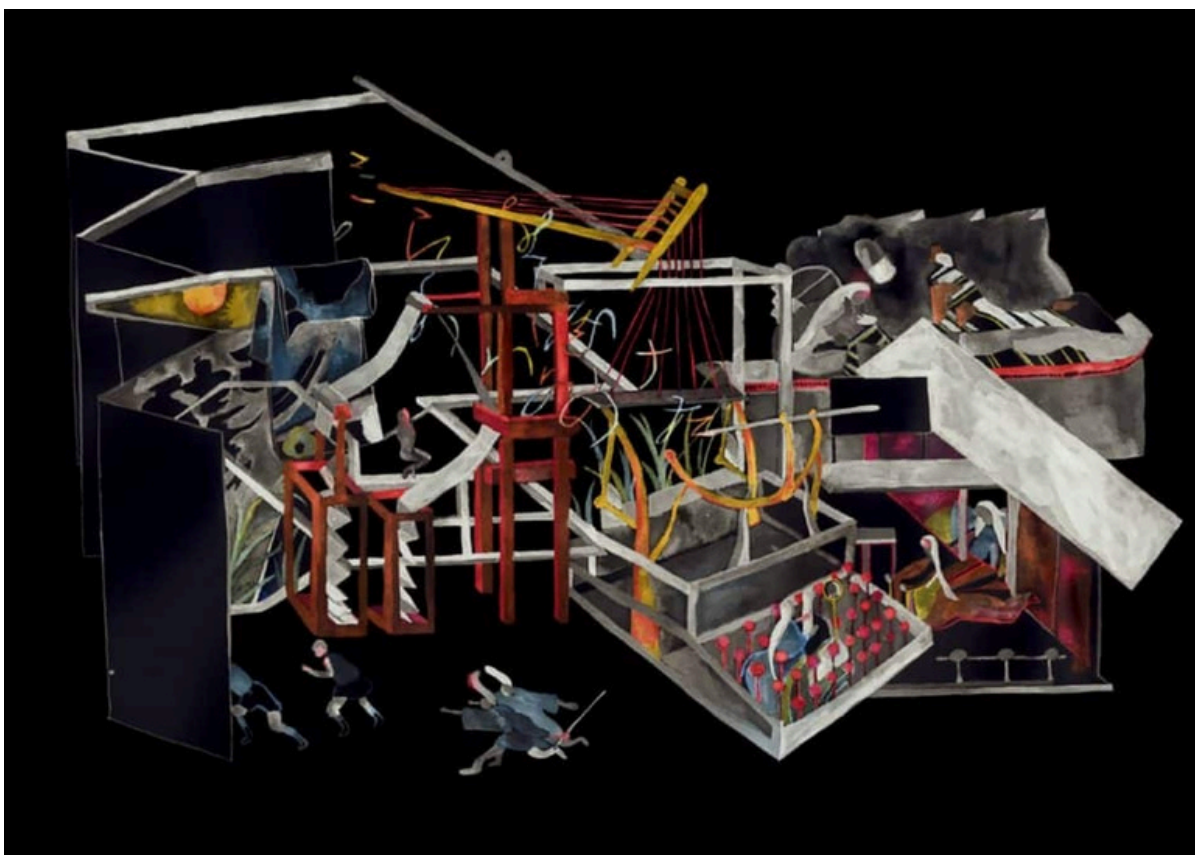
Vue de l'exposition "Ito Meikyū / Fil de 'rrance" de Boris Labbé présentée au Drawing Lab

En général, pour ne pas perdre un fil, il suffit de le suivre. C'est la trame qu'a choisie **Boris Labbé**, talent remarqué de l'animation âgé de 37 ans, qui nous invite à déambuler librement dans un **labyrinthe virtuel** où se croisent dessins, architectures fractales et scènes animées.

Intitulée « **Ito Meikyū** » (néologisme composé de *ito* qui signifie « fil » et *meikyū* pour « labyrinthe »), la première œuvre en réalité virtuelle de l'artiste offre un voyage débordant de couleurs au **Japon**.

Immersion au cœur du dessin et des couleurs

Pour embarquer dans l'expérience de Boris Labbé, c'est simple, il suffit de réserver son créneau au **Drawing Lab**, espace de production et d'expositions situé à deux pas du Palais-Royal à Paris : l'expérience d'une vingtaine de minutes est gratuite !



Boris Labbé, Mono no aware, 2024

Casque de réalité virtuelle sur la tête, on déambule au sein de cette installation immersive et interactive, construite comme un labyrinthe, en se laissant guider par des cercles blancs qui vous propulsent d'un espace à l'autre. **Chaque visite est unique** : vous n'allez peut-être pas ouvrir les mêmes portes que votre voisin... Mais attendez-vous à une **immersion sensationnelle** au cœur du dessin, des lignes, des textures et des couleurs.

Une œuvre inspirée par la peinture traditionnelle japonaise

Débarqué parmi des bobines de fils, on ira se perdre avec émerveillement dans un **métier à tisser** nippon, avant de survoler des architectures en jetant un œil curieux à la vie intime des habitants, dont la vie s'écoule entre deux lessives et

morceaux de musique. Boris Labbé a emprunté ici la **technique du *fukinuki yatai***, procédé typique de la peinture traditionnelle japonaise traduisible par « toit enlevé », qui lui permet de **dévoiler l'intérieur des bâtiments**, tel qu'on l'observe sur les paravents inspirés par *Le Dit du Genji*, chef-d'œuvre littéraire du XI^e siècle.



Boris Labbé, La Chute, 2018

L'esthétique aux traits légers sur fond noir, associée à une douce ambiance sonore, invite à la zénitude. On resterait volontiers encore à la fête foraine, devant les grands feux d'artifices ou dans **l'éblouissant vortex de couleurs** que l'on survole au terme de cette exploration animée. Pour mieux comprendre les secrets de fabrication de cette œuvre numérique, le Drawing Lab dévoile sur des cimaises les étapes du projet dont il a soutenu la production avec son **dispositif « Nouveaux médias•iums »**, lancé en 2024 pour ouvrir le dessin au numérique. Un fil qu'il faut continuer de tirer...

→ Boris Labbé - Ito Meikyū / Fil d'errance

Du 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025

Drawing Lab • 17, rue de Richelieu • 75001 Paris

www.drawinglabparis.com

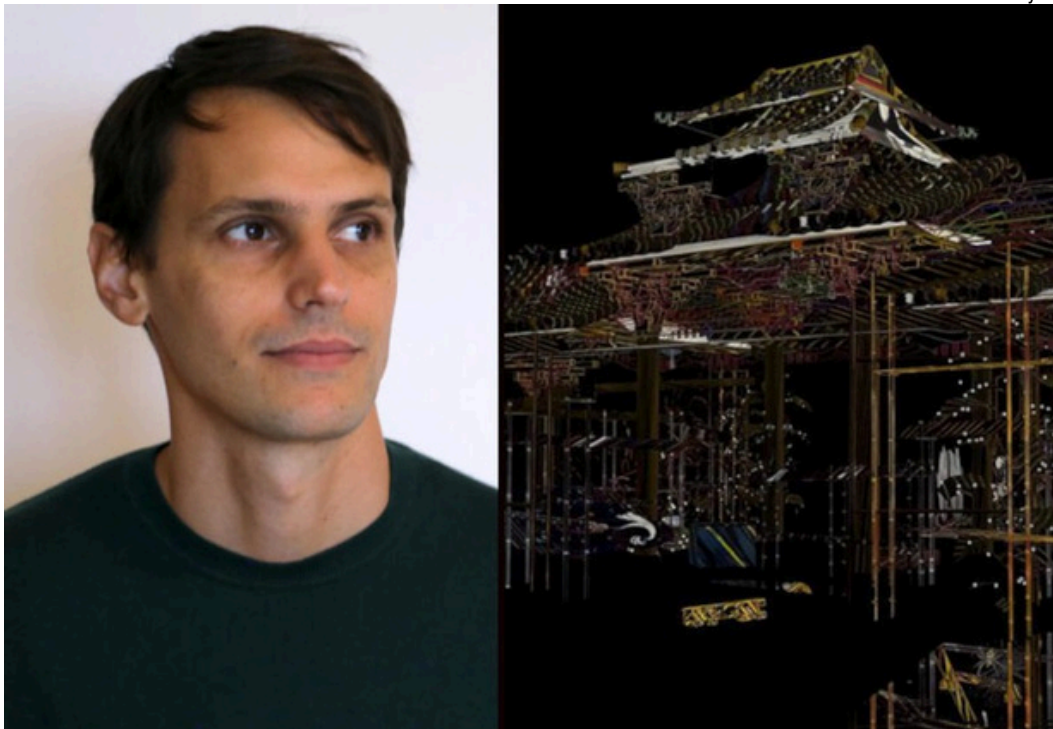
16/09/2024 10:17



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

08 September 2024

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

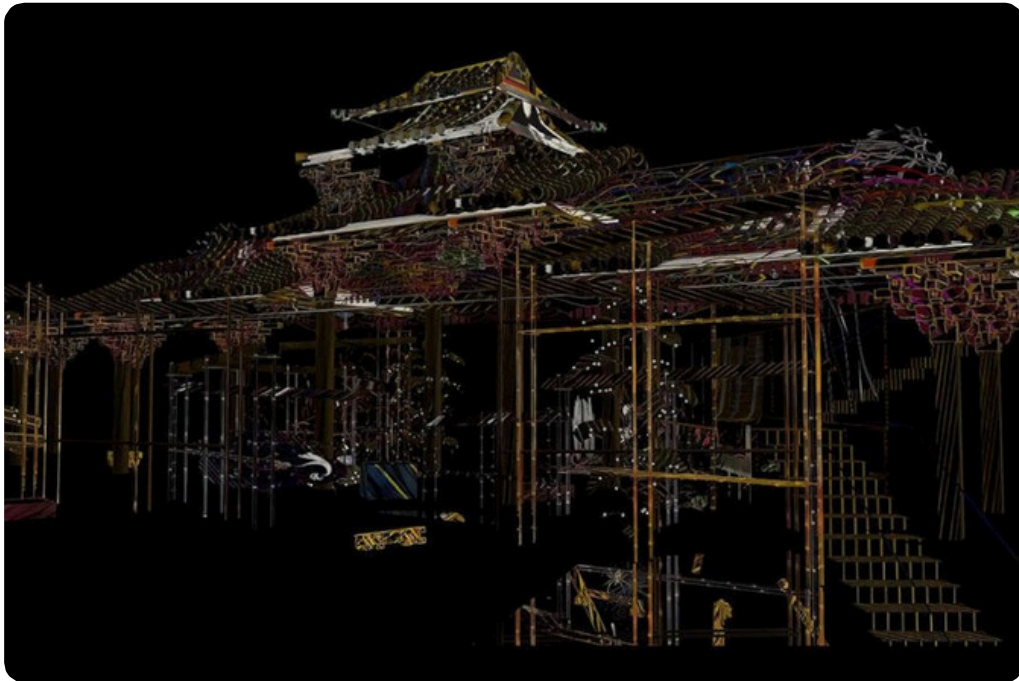


French animation director and artist **Boris Labbé** moves effortlessly from the animation festival world to the Immersive festival world and its immersive extensions.

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”).

SÉLECTION

12 expos immersives et visites en VR qui vont vous transporter en décembre

Par Malika Bauwens et Florelle Guillaume

Publié le 26 novembre 2024 à 20h00, mis à jour le 26 novembre 2024 à 20h03

Il fait gris ? Faites le plein d'expositions et d'expériences lumineuses ! Tout au long du mois de décembre 2024, découvrez en famille ou entre amis les meilleurs visites, spectacles et parcours immersifs, entre réalité virtuelle et dernières avancées de l'intelligence artificielle.

Suivez-nous dans toute la France !

Réalité virtuelle ou mixte, *video mapping*, images générées par intelligence artificielle, dispositifs interactifs... Certains **musées et sites patrimoniaux et culturels** rivalisent de technologies pour transporter les visiteurs ! **L'hiver 2024-2025** foisonne de belles propositions. Vous préférez revivre la libération de Paris, rencontrer les Vikings à Rouen ou bien les irréductibles Gaulois ?

Amateurs d'art, de Raphaël aux **peintres impressionnistes**, en passant par les **artistes contemporains** Boris Labbé ou Miguel Chevalier... De Paris à Lille, vous aurez l'embarras du choix. Pour trouver la bonne sortie dans la jungle des **expériences immersives et numériques**, lisez nos avis !

1. Les Gaulois sortent de leur bulle à l'Atelier des Lumières



Vue de l'exposition « Astérix. Le voyage immersif » à l'Atelier des Lumières à Paris

Par Toutatis ! Des Gaulois, des Gaulois ! Dès le 18 octobre, l'Atelier des Lumières vous fait boire la potion magique pour célébrer comme il se doit les 65 ans de la création d'Astérix le Gaulois par Albert Uderzo et René Goscinny. « **Astérix, le voyage immersif** », création proposée par Culturespaces et les éditions Albert René, vous embarque dans une aventure inédite où **le druide Panoramix a été enlevé...** Aidés d'Idéfix, fidèle complice à quatre pattes, Astérix et Obélix vont tenter de le ramener au village – non sans péripéties, lesquelles nous offrent une belle traversée de leurs albums. On ne vous dira pas si cela finit par un grand banquet, à moins que le ciel ne nous tombe sur la tête ! **M.B.**

→ Astérix. Le voyage immersif

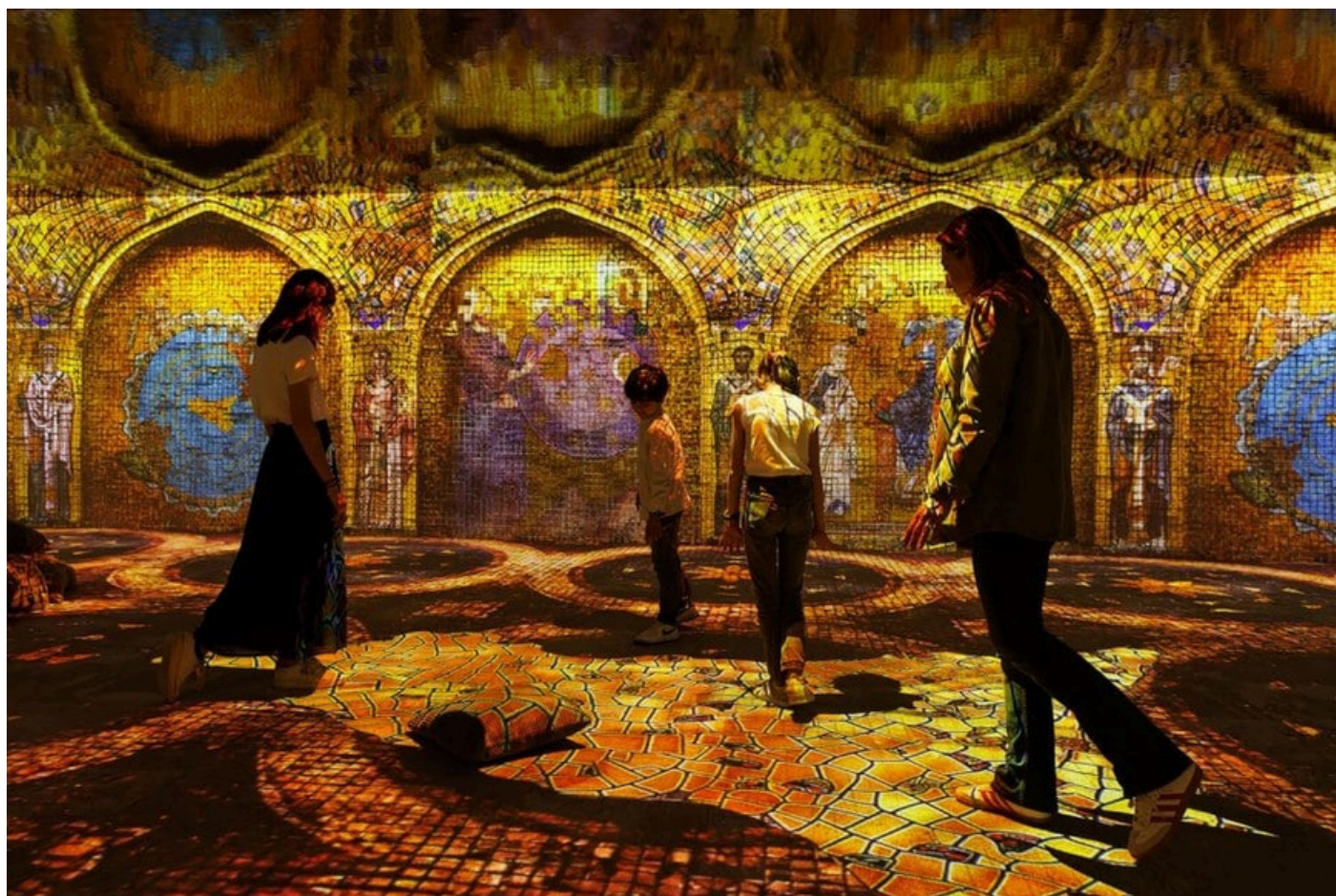
Du 18 octobre 2024 au 5 janvier 2025

www.atelier-lumieres.com

Atelier des Lumières • 38 Rue Saint-Maur • 75011 Paris

atelier-lumieres.com

2. Les Vikings, stars de la cité immersive à Rouen



À l'univers de la Cité immersive viking à Rouen (i)

Tremblez Rouennais, les Vikings sont là ! Depuis juin 2024, ils ont débarqué à Rouen, sur la rive gauche de la Seine, où a été inaugurée la **Cité immersive viking**. Première-née d'un réseau de cités immersives, celle-ci offre au public le plus large une expérience pédagogique et divertissante à la découverte de **l'épopée fascinante des Vikings** en Normandie, où Rollon (aussi appelé Rolf le Marcheur), le chef guerrier, se fit baptiser en 911. De salles en salles, on progresse dans un univers savamment reconstitué entre artefacts et décors bien léchés, en écoutant les récits d'hommes et de femmes vikings surgissant en images (reconnaissez-vous Philippe Torreton ?). **« Nota Bene »**, le youtubeur de l'histoire, est aussi de la partie pour vous guider. Plusieurs jeux interactifs au sein du parcours rendent ce bond dans l'histoire encore plus vivant. Mention spéciale pour l'éblouissante projection immersive qui clôt le voyage. Votre drakkar vous attend déjà pour voguer en famille jusqu'à Rouen ! **M.B.**


→ Cité immersive

105 bis Allée François Mitterrand • 76100 Rouen

viking.cites-immersives.fr

3. C'est gratuit ! Le labyrinthe d'art japonais de Boris Labbé au Drawing Lab



Vue de l'exposition « Ito Meikyū / Fil de France » de Boris Labbé présentée au Drawing Lab 

On s'est laissé transporter par cette première œuvre en réalité virtuelle de Boris Labbé, dont on peut profiter – gratuitement – au Drawing Lab, lieu de production et d'expositions situé à deux pas du Palais-Royal à Paris. Durant une vingtaine de minutes, casque de réalité virtuelle sur la tête, on file **dans le dédale sensible et poétique de « Ito Meikyū »** (néologisme composé de *ito*, « fil » en japonais, et *meikyū*, « labyrinthe »). Une belle **immersion au cœur du dessin**, des lignes, des textures, où l'on plonge littéralement dans un métier à tisser, et qui s'achève dans une apothéose de couleurs. **M.B.**

→ Boris Labbé - Ito Meikyū / Fil d'errance

Du 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025

Drawing Lab • 17, rue de Richelieu • 75001 Paris

www.drawinglabparis.com

À lire aussi : [Pourquoi il faut explorer l'étonnant labyrinthe en VR de Boris Labbé au Drawing Lab](#)

4. Monet, Van Gogh, Gaudí... Trois rencontres merveilleuses au Hangar Y à Meudon

La reconstitution de l'atelier de Claude Monet dans l'expérience de réalité virtuelle « Les Ateliers extraordinaires » 

Voudriez-vous être une petite souris, et vous glisser en catimini **dans l'atelier d'un grand artiste** ? C'est l'expérience inédite que propose cet hiver **le Hangar Y**, à Meudon, avec trois propositions en réalité virtuelle pour plonger dans l'œuvre de trois maîtres : Claude Monet, Vincent van Gogh et Antoni Gaudí. Casque de réalité virtuelle sur la tête, **on voyage d'abord à Giverny** où l'on assiste à une conversation entre Claude Monet et son grand ami, l'homme d'État Georges Clémenceau, bercé par le clapotis des nymphéas sur le bassin japonais... On file ensuite à Auvers-sur-Oise, rencontrer **la fille du docteur Gachet** et explorer la palette tourmentée de Van Gogh... Avant de vivre l'apothéose dans l'atelier du divin architecte Gaudí. M.B.

→ Les Ateliers extraordinaires

3 expériences exceptionnelles en réalité virtuelle

Du 1er novembre 2024 au 16 février 2025

[Plus d'informations et réservation sur le site du Hangar Y](#)

Hangar Y

Avenue de Trivaux • 92360 Meudon

hangar-y.com

POUR VOIR LA SUITE DE L'ARTICLE CLIQUÉ SUR LE LOGO EN HAUT À GAUCHE DE LA PAGE

Accueil > Culture > Musées et Expositions

> Ito Meikyū, l'exposition en réalité virtuelle de Boris Labbé au Drawing Lab à Paris - nos photos

ITO MEIKYŪ, L'EXPOSITION EN RÉALITÉ VIRTUELLE DE BORIS LABBÉ AU DRAWING LAB À PARIS – NOS PHOTOS



Ito Meikyū, l'exposition en réalité virtuelle de Boris Labbé au Drawing Lab à Paris

Par [Laurent de Sortiraparis](#) · Photos par Laurent de Sortiraparis · Publié le 10 octobre 2024 à 18h53

Avis aux amateurs d'expositions et de réalité virtuelle ! Le Drawing Lab vous propose de découvrir son exposition en VR, imaginé par Boris Labbé, "Ito Meikyū", du 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025. Inspirée par l'art et la littérature japonaise, cette œuvre interactive vous invite à déambuler librement dans un labyrinthe numérique où se croisent dessins, architectures fractales et scènes animées.

La VR investit le **Drawing Lab** ! L'espace culturel accueille une **exposition** immersive, en réalité virtuelle, de l'artiste **Boris Labbé**, du 11 octobre 2024 au 5 janvier 2025. Intitulée **Ito Meikyū**, cette installation propose d'explorer un univers où les formes et dessins prolifèrent et se transforment, le tout dans un univers japonisant où les syllabes et kanji s'animent dans une danse envoûtante.



L'œuvre centrale de cette **exposition**, *Ito Meikyū*, est un **labyrinthe numérique** inspiré de la culture japonaise, notamment des œuvres classiques comme *Le Dit du Genji* et *Les Notes de Chevet*. **Boris Labbé** mêle ici des motifs fractals, des calligraphies et des scènes de vie pour créer une architecture complexe, où l'observateur peut se perdre au gré de ses découvertes. Cette **installation virtuelle** invite à déambuler librement, à la manière de la technique *fukinuki yatai*, « toit enlevé », chère à l'artiste, qui dévoile l'intérieur des bâtiments sans plafond, un procédé typique de la peinture traditionnelle japonaise.

À LIRE AUSSI

- [Les expositions gratuites d'octobre 2024 à Paris : les bons plans des amoureux de l'art](#)
- [Les expositions d'art numérique à découvrir à Paris et en Île-de-France](#)
- [Bons plans de la semaine du 9 au 15 décembre 2024 à Paris : sorties gratuites ou pas chères](#)



Notre découverte de l'exposition VR Ito Meikyū au Drawing Lab :

Cette **expérience VR**, nous avons pu la découvrir à l'occasion d'un vernissage. D'une durée de 20 minutes, celle-ci vous invite à "déambuler" librement au sein de cette "installation/labyrinthe". Comment ça marche ? Après avoir réservé votre créneau (vous pouvez aussi tester sans réserver, à condition de ne pas avoir peur de faire la queue), vous enfilez un casque VR et vous vous laissez guider. L'idée ? Suivre les cercles blancs et se balader ainsi d'espace en espace. L'expérience s'arrête toute seule au bout de 20 minutes, avec des crédits, mettant fin à l'expérience.

Concernant l'**installation VR**, vous plongez dans les méandres d'un labyrinthe, mêlant maison japonaise, métier à tisser, branches d'arbres et Palais des Glaces typique des fêtes foraines. Un mélange des genres surprenant, sur fond noir, invitant à la méditation et à la réflexion. On se plait à observer les diverses animations, tel un cycle en boucle dans lequel on reste coincé : enfants jouant d'instruments, couple s'embrassant... Autant de scènes joliment dessinées et joliment mises en animation.

Une expérience curieuse à découvrir pour tous les amateurs d'art contemporain.



L'**exposition** se veut également un voyage à travers la diversité des formes et des points de vue, entre "*intérieur et extérieur, transparence et opacité, exhibitionnisme et voyeurisme*", des éléments qui se croisent dans un cycle infini. Ce fil conducteur, quasi invisible, relie l'ensemble des œuvres de **Boris Labbé**, offrant ainsi une réflexion sur le mouvement, la répétition et la déconstruction des formes dans un espace numérique inédit.

Les expositions à Paris

Les expositions du mois
 Les expositions gratuites
 Les expositions thématiques

A voir, à faire

Les musées à visiter
 Les artistes à découvrir
 Les sorties par arrondissement

INFORMATIONS PRATIQUES

DATES ET HORAIRES

Du 11 octobre 2024 au 4 janvier 2025

LIEU

Drawing Lab
 17 Rue de Richelieu
 75001 Paris 1

Calcul d'itinéraire

Infos d'accessibilité

ACCÈS

Métro Palais Royal - Musée du Louvre

TARIFS

Gratuit

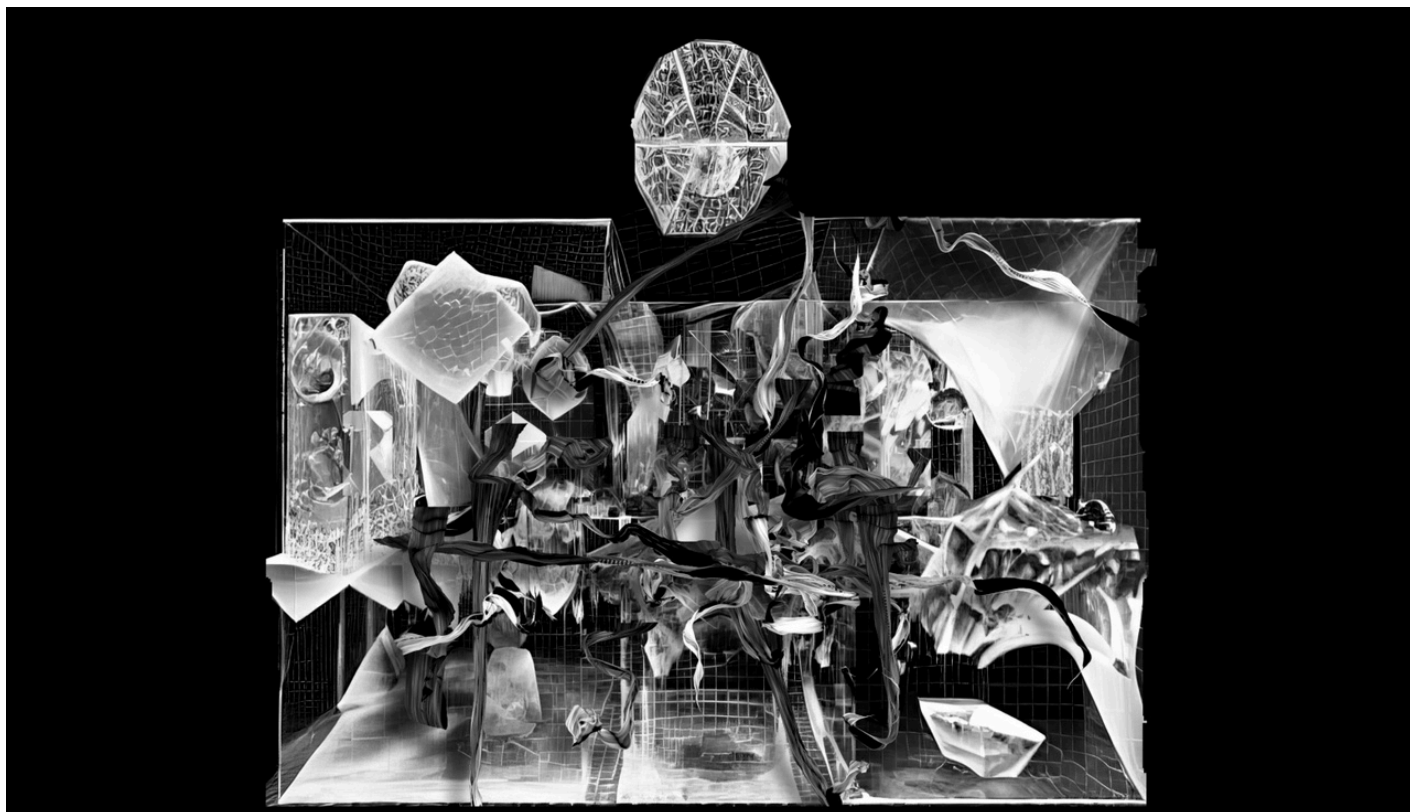
SITE OFFICIEL

www.drawinglabparis.com

Exposition Boris Labbé, Fil d'errance au Drawing Lab

Drawing Lab

Du 10 octobre 2024 jusqu'au 5 janvier 2025



Le [Drawing Lab](#), véritable fabrique d'images au cœur de Paris, explore de nouveaux médias, redéfinissant les contours du dessin contemporain jusqu'à atteindre le champ de la réalité virtuelle. Ici, le dessin échappe au monde réel, affranchi de sa propre matérialité... Dans une quête incessante des possibilités, cette fascinante exposition nous plonge dans les rêves de Boris Labbé. Immunisé contre le syndrome de la page blanche, l'artiste numérique et réalisateur salué pour sa poésie étrange et ses mondes en suspension, révèle une vaste installation articulée autour d'une grande fresque animée.

Alliance subtile du tracé académique et de l'animation 3D, son œuvre tentaculaire composée d'architectures fragmentées bascule dès lors dans l'immatérialité impalpable d'un gigantesque labyrinthe. Entre construction et déconstruction, cette exposition expérimentale voit ainsi éclore les perspectives infinies de Boris Labbé et de ses mondes organiques évanescents.

DRAWING LAB

Du 10 octobre 2024 jusqu'au 5 janvier 2025

17 rue de Richelieu, 75001 - M° Palais-Royal (1/7)

Du mar. au sam. 11h-19h, fermé dim. et lun.

Entrée libre

[Plus d'informations](#)

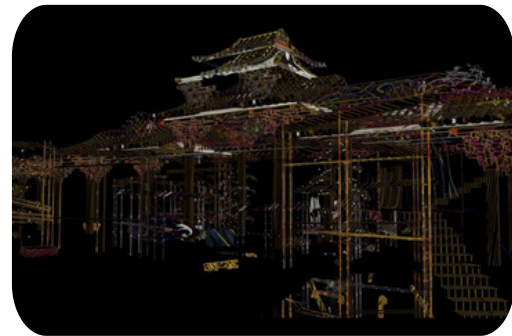
- Actualités
- Agenda
- Expositions
- Recherche
- Musique
- Tendances
- Dossiers
- Scènes
- Écrans
- Livres
- Podcasts



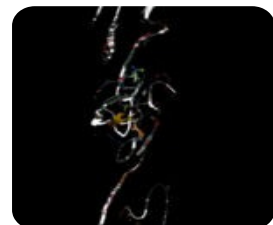
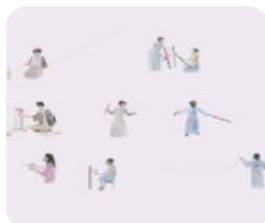
cult. news

Expositions

11.10.2024 → 05.01.2025
Le labyrinthe de traits
de Boris Labbé
par Laetitia Larralde
18.10.2024



Le Drawing Lab nous invite à une incursion dans la réalité virtuelle avec la nouvelle œuvre de Boris Labbé, *Ito Meikyû*. Une expérience du dessin surprenante.



Chaque année, le Drawing Lab lance un appel à projet pour produire une exposition menée par un duo artiste/commissaire qui joue avec les limites du dessin. Cette année, l'artiste Boris Labbé et la commissaire Judith Guez ont été sélectionnés par le jury sur le thème du dessin et nouveaux médias et médiums. Par ses projets, le Drawing Lab cherche à nous montrer que le dessin n'est pas limité à un crayon et du papier : il peut se composer de lumière, s'étaler sur les murs, orner de la céramique ou investir la vidéo, tout est possible dès que l'artiste n'oublie pas l'essentiel : le trait.

Pour Boris Labbé, le trait est un fil. Celui du métier à tisser qui s'entremêle aux autres, celui de la calligraphie qui danse dans ses vidéos, celui d'Ariane dans son labyrinthe. Et tous se rencontrent pour former une grande tapisserie qui relie chacun des aspects du travail de l'artiste. Son parcours mêle plusieurs disciplines : après l'École d'art de Tarbes, il se dirige vers le cinéma d'animation à Angoulême, domaine dans lequel la reconnaissance est rapide sur la scène internationale. La preuve en est sa nouvelle récompense reçue le 7 septembre dernier, le Grand prix de la 81ème Mostra de Venise dans la section Venice immersive pour *Ito Meikyû*, au centre de la présentation au Drawing Lab.

Le nom du projet est un assemblage de mots japonais (Ito Meikyû, fil et labyrinthe), mettant en valeur les références à la culture japonaise classique : les *Notes de chevet* de Sei Shonagon, le *Dit du Genji* de Murasaki Shikibu et la technique utilisée dans la peinture de l'époque de ces deux autrices (11 siècle), le *fukinuki yatai*, ou toit soufflé, qui permet de voir à l'intérieur des différentes pièces dans une perspective cavalière. A l'image de ces deux mots japonais dont l'association a été faite par l'artiste, l'œuvre est composite, tissant les diverses inspirations de l'auteur, que l'on aperçoit dans la trame de son récit. Ainsi, Boris Labbé met en place un univers qui semble à la fois familier et inédit, nous plongeant confortablement par ce biais dans une nouvelle expérience du dessin.

L'exposition se visite en deux temps : les œuvres réelles et l'œuvre virtuelle. La réalité tangible associe des collections de choses, de mouvements et de personnages à l'aquarelle dans un style qui rappelle Brecht Evens, un grand métier à tisser jacquard aux cartes immobiles percées de kanas, des paravents zébrant

l'espace de leurs fils tendus, de vidéos d'animation et de sérigraphies. Si on peut se demander au premier abord ce qui relie ces éléments disparates, on se rend ensuite compte qu'ils constituent une sorte de répertoire de formes, d'idées et d'expérimentations pour Boris Labbé. Reprenant le style de Sei Shonagon, il dresse la liste des choses qui s'imbriquent dans son projet, fait crépiter les calligraphies japonaises, décompose les mouvements, fige l'action ou anime les décors.

Le clou de l'exposition est l'œuvre virtuelle, qui s'expérimente avec un casque de réalité virtuelle sur les yeux, au milieu de l'installation. On évolue dans un univers sur fond noir où le dessin s'anime en blanc et en couleurs. Nous apercevons différentes scènes, dans lesquelles nous pouvons nous déplacer par le regard, explorant une maison japonaise, un cinéma, une aire de jeu... A chacun son parcours, rien n'est défini. Et l'impression d'être au milieu du dessin, dans l'intimité des personnages, est saisissante. Ici les portes coulissent et nous baissons la tête pour jeter un coup d'œil dans une petite pièce, là nous évitons une poutre en bois, essayant de nous rattraper pour échapper au vide sous nos pieds... Accompagnés par une bande son spécifique à chaque lieu, l'immersion est complète. Nous errons dans le labyrinthe de Boris Labbé, nous demandant si nous aussi n'allons pas nous transformer en personnage d'aquarelle.

Avec *Ito Meikyū*, Boris Labbé et le Drawing Lab nous entraînent dans une expérience hybride surprenante et inédite, qui ouvre les possibilités du dessin, hors du papier et de la 2D. Une exposition qu'il ne faut pas manquer d'expérimenter.

Boris Labbé, Ito Meikyū / Fil d'errance

Du 11 octobre 2024 au 05 janvier 2025 Drawing Lab –Paris

Visuels :

1-Boris Labbé, Ito Meikyū, 20 24 installation immersive et

Collectives,

casque VR 4 2-Boris Labbé, Personnages, 2023-2024. Encre et aquarelle sur papier, 30×42 3-Boris Labbé, Mono no aware, dessin préparatoire pour le projet Ito Meikyū_ Fil d'errance, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Productions

4-Boris Labbé, Ryo Oriksa, Calligraphies crépitantes, 2024, Vidéo dyptique

5-Boris Labbé, Tricot, 2024, vidéo

Blog Lifestyle

Blog Lifestyle : Fashion, Art & Design, Vins & Champagne, Food, Beauté, Sport, Cinéma, Hôtels & Palace...



Présentation de l'oeuvre de Boris Labbé au Drawing Lab – Grand Prix à la 81ème Mostra internationale de Venise

□ 21 octobre 2024 · Christine · FASHION Art · Leave a comment

Boris Labbé, lauréat de la Bourse Drawing Lab Project, a décroché le Grand Prix à la 81ème Mostra internationale de Venise et s'expose aujourd'hui au Drawing Lab Hotel.

Venice Virtual Reality, prix Venice Immersive

Parmi les 26 projets en compétition, l'oeuvre Ito Meikyu a été sélectionnée à Venice Immersive. En effet, le jury présidé par Celine Daemen a décidé de remettre le Grand Prix à Boris Labbé. Ce prix a été créé en 2017 sous le nom de Venice Virtual Reality. Il faut noter qu'il met à l'honneur des oeuvres immersives innovantes utilisant des technologies comme la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) pendant la célèbre Mostra de Venise.



Drawing Lab Hotel, exposition Boris Labbé

L'art de Boris Labbé au Drawing Lab

L'œuvre complète Ito Meikyū a été présentée à Paris au Drawing Lab la semaine dernière. Il faut souligner que depuis 7 ans, le Drawing Lab représente le lieu de recherches et d'expérimentations du dessin contemporain. Christine Phal et la Drawing Society, mécènes, questionnent les multiples pratiques du dessin. Par conséquent, ils ont sélectionné l'œuvre de Boris Labbé. Ainsi, pour la 1ère fois, l'art numérique rentre dans cet espace d'exposition en plein cœur de Paris.

Infos pratiques sur l'exposition

L'exposition Ito Meikyū / Fil d'errance du duo artiste/commissaire Boris Labbé et Judith Guéze, lauréats de la bourse de production Drawing Lab Project, reste visible du 11 octobre au 5 janvier 2025. Le projet représente le fruit d'une collaboration inédite entre un espace d'art contemporain et un artiste. En outre, la société Sacrebleu Production est le distributeur Unframed Collection ont réalisé conjointement cette exposition immersive unique à Paris.

Boris Labbé

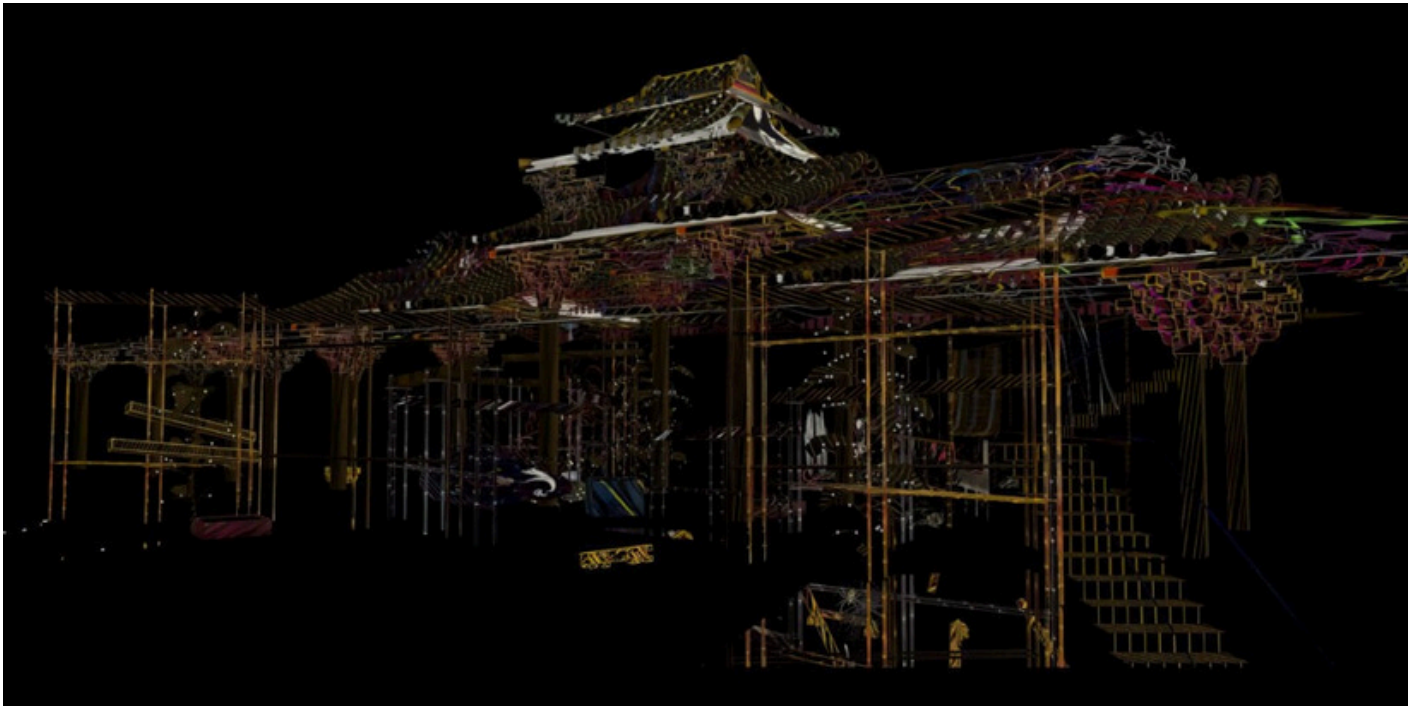
Né en 1987 à Lannemezan, Boris Labbé est artiste et réalisateur de film d'animation travaillant entre la France et l'Espagne. Il a étudié à l'École des Beaux-Arts de Tarbes puis à l'école du cinéma d'animation d'Angoulême.

L'adresse de l'exposition – jusqu'au 5 janvier 2025 :
Drawing Lab 17, rue de Richelieu — 75001 Paris

Les sites internet : <https://www.borislabbé.com>



Drawing Lab Boris Labbé dessine dans le metavers



Drawing Lab Boris Labbé dessine dans le metavers. Le réalisateur et plasticien puise dans la culture japonaise pour filer une exposition tissant des liens entre calligraphie et algorithmes .

Cette année le Drawing Lab repousse les limites du dessin. Ce qui est certes une volonté affichée depuis sa création en 2017. Mais en 2024, la Drawing Society va très loin en couronnant Boris Labbé, plasticien explorateur du metavers et des animés.

Boris Labbé : manga et lac des cygnes

Boris Labbé, né en 1987 à Lannemezan (Hautes-Pyrénées), est réalisateur de films d'animation. Il est diplômé de l'École supérieure d'art de Tarbes ainsi que de l'École de cinéma d'animation d'Angoulême. Ses œuvres et installations ont reçu une cinquantaine de prix internationaux. Ainsi son court métrage *La Chute* a été

sélectionné à la 57e Semaine de la Critique de Cannes. Mais l'artiste touche à tout. En 2020 il collabore par exemple avec le chorégraphe Angelin Preljocaj et signe la scénographie vidéo du spectacle *Le Lac des Cygnes*. Une constante toutefois dans ce tourbillon d'intérêts : le Japon et sa culture.

Sa formation le place donc plutôt du côté des images qui bougent que du trait de crayon plus classique. Même si évidemment les deux convoquent les imaginaires. Mais Boris Labbé se sent vraiment plasticien et Drawing Lab entend montrer les « nouveaux medias-ums ». C'est-à-dire « interroger le dessin à travers les nouveaux médias (digital, virtuel, NFT, jeux vidéos, film d'animation, IA, etc.) tout en parcourant les nouveaux médiums (ordinateur, tablette numérique, casques de réalité virtuelle, écrans, etc.) ». Car « Le dessin peut alors s'affranchir de sa matérialité et de l'espace en créant ainsi de nouvelles dimensions » selon Christine Phal, fondatrice du Drawing Lab.

Exposition Ito Meikyū entre calligraphie et réalité virtuelle



Portrait de Boris Labbé (C) Boris Labbé

Boris Labbé remporte la mise avec son projet Ito Meikyū / Fil d'errance pensé en collaboration avec la commissaire Judith Guez. Il expose donc pour trois mois au Drawing Lab.

La pièce maitresse est une expérience de VR : Ito Meikyū. De ito qui signifie "fil" et, meikyu qui signifie "labyrinthe ». Indéniablement un formidable voyage dans l'univers du créateur, entre salle de projection, manga, littérature nipponne et monde de l'enfance. On navigue en fixant des yeux blancs à travers un labyrinthe de ruelles serpentant entre des maisons traditionnelles japonaises. C'est moins rebondissant que le désormais iconique Assassins Creed. Tonique certes mais plus sophistiqué, plus onirique. Les détails foisonnent créant un monde riche, raffiné et poétique. Une araignée tisse sa toile, des tasses de brisent et se recollent en apesanteur. Un hommage à la tradition du Kintsugi, l'art de réparer les céramiques avec de l'or, le care-repair art nippon. L'expérience dure 20mn. À renouveler donc pour explorer toutes les facettes. À la base de Ito Meikyū il y a les algorithmes certes mais aussi le dessin. Un 2.0 version calligraphie. Au fil des mots et des images



Boris Labbé, *Mono no aware*, dessin préparatoire pour le projet *Ito Meikyū / Fil d'errance*, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Producti

L'exposition présente des dessins préparatoires, une sérigraphie, des pages de mots, un film « Glass House » et une œuvre sonore. Thème : le fil ou le tissage. Un métier à tisser Jacquard, ancêtre de l'ordinateur avec ses cartes perforées, trône dans la salle d'expérience en VR.

Parmi les références un livre, *Le Dit du Genji*, une œuvre majeure de la littérature japonaise du XI^e siècle qui se déroule autour de Kyoto. Boris Labbé en calligraphie des mots sur des pages blanches. L'exposition présente une peinture sur paravent des 45 chapitres « dans une composition qui transcende les changements de temps, de saison et de décor. La Convention des « toits soufflés » permet de voir les intérieurs, la plupart d'entre eux des demeures aristocratiques ». Le « fukiniki yatai » inspire directement Boris Labbé dans sa création en VR aux toits inexistant, envolés comme des nuages, soufflés par une tempête, retirés par une main curieuse.

Autre œuvre liée au tissage, un dessin ... « Dessin tissage ». Apparemment sériel, il comprend en fait une multitude de scènes délicates, de personnages tissés. Le fil tisse des liens entre tous les personnages. Un presque trompe l'œil car l'œuvre au premier regard semble en noir et blanc mais comprend en réalité des touches subtiles de couleur. L'esprit de ce dessin infuse la VR *Ito Meikyū* qui vient d'être récompensé au Grand Prix de la Mostra de Venise 2024.

Photo principale (C) Boris Labbé, *Ito Meikyū*, 2024 installation immersive et interactive, casque VR 2

Drawing Lab
17, rue de Richelieu
75001 Paris

Du 11 octobre 2024 au 05 janvier 2025

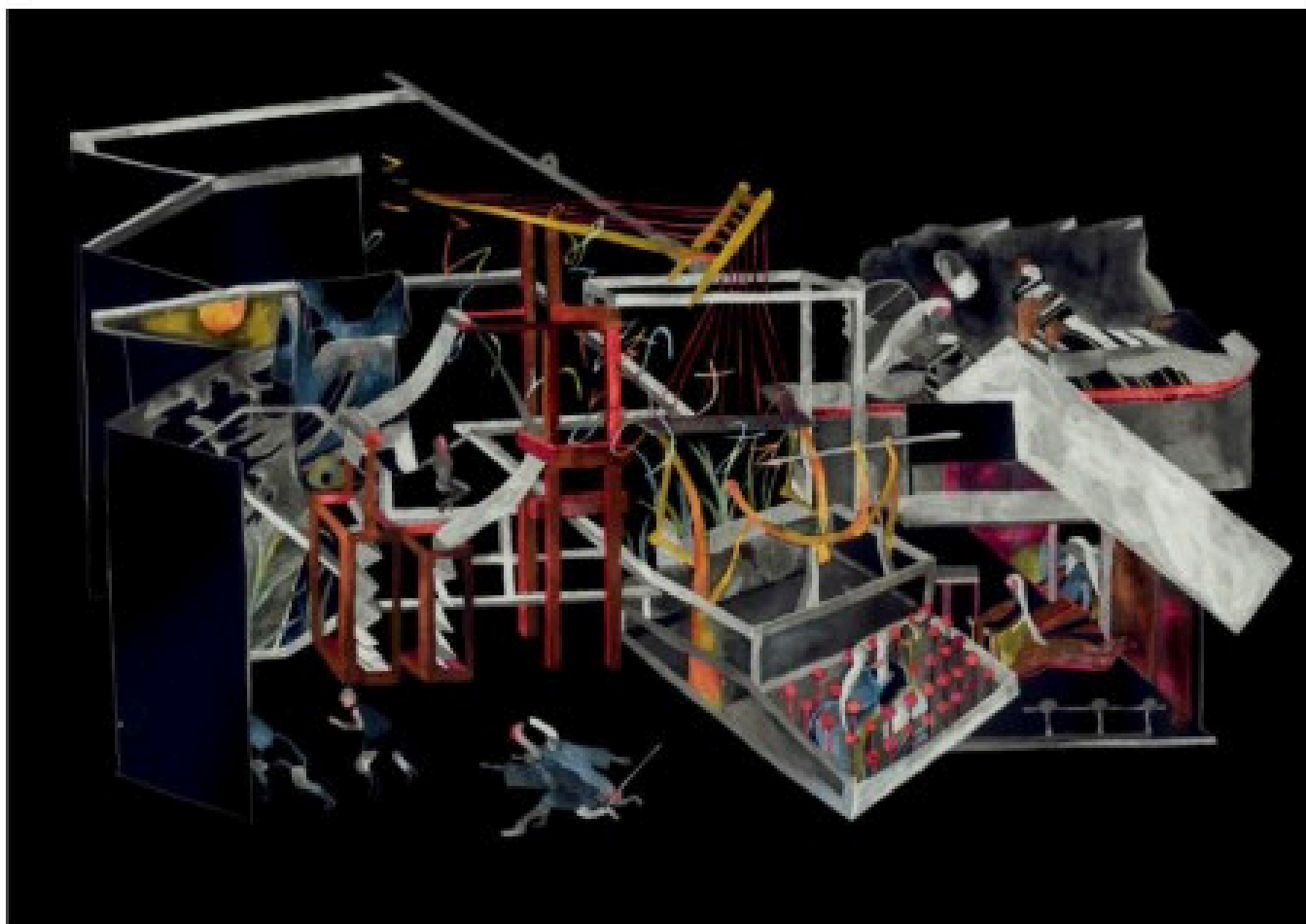
Entrée gratuite
[Drawing Lab](#)

Dans le labyrinthe de Boris Labbé

La belle pénombre simulée de l'exposition Ito Meikyū/Fil d'errance nous donne à voir une sculpturale machinerie de fils tendus, minimaliste et figée sur un cadre de bois évoquant sans équivoque un métier à tisser. C'est alors qu'en enfilant le casque de réalité virtuelle vous plongerez dans un monde foisonnant peuplé de rouages, de rouets et de personnages affaires, dessinés aux traits blancs ou de couleurs vives flottant dans l'immensité vertigineuse d'un noir sans fond: il suffit de fixer du regard le petit cercle pour qu'il se transforme au loin en iris et vous fasse pénétrer dans les profondeurs de cette industrielle cosmogonie. En 2024, l'appel à projets du Drawing Lab, dont les expositions en accès libres sont à découvrir au sous-sol d'un bel hôtel de la rue Richelieu, à Paris, nous promettait d'interroger le dessin à travers les nouveaux médias - VR, NFT, jeu vidéo, IA ou film d'animation. Ainsi, l'artiste plasticien diplômés de l'École supérieure d'art de Tarbes, Boris Labbé, formé à l'animation à Angoulême et déjà sollicité et primé dans le monde entier, s'est associé à la commissaire Judith Guez, exploratrice au long cours des virtualités plasticiennes, pour nous présenter cette expérience VR à l'esthétique inédite, qui s'inspire pourtant de l'art classique et de la littérature japonaise du XI^e siècle dont le mot ito signifie le < fil > et

meikyu renvoie au < labyrinthe >. V. G.

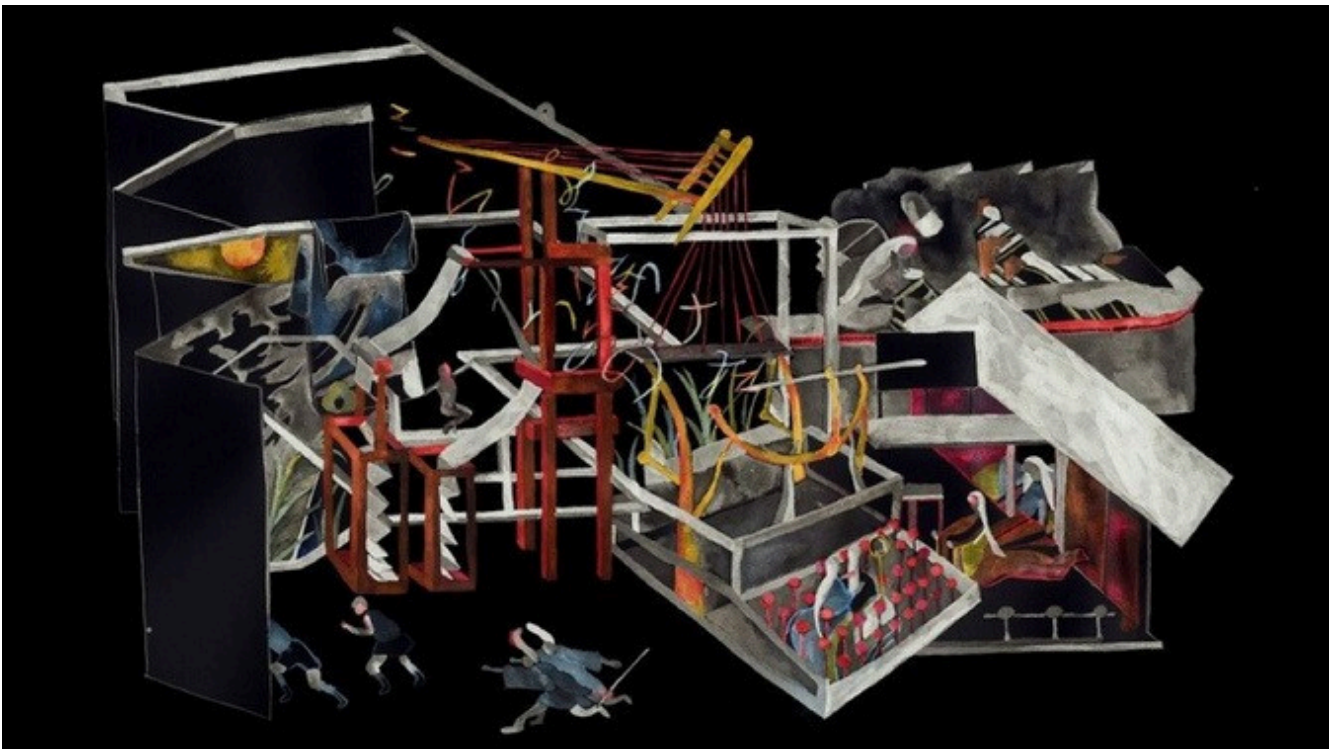
Infos pratiques > Ito Meikyū / Fil d'errance de Boris Labbé, jusqu'au 5 janvier 2025, au Drawing Lab, à Paris. Entrée libre. Voir la programmation d'ateliers et d'événements sur le site internet.



BORIS LABBÉ, MONO NO AWARE, DESSIN PRÉPARATOIRE POUR LE PROJET ITO MEIKYU / FIL D'ERRANCE, Courtoisie de l'artiste Sacrebleu Productions

Plongée dans les coulisses de l'expérience « Ito Meikyu »

15 OCTOBRE 2024 • CRÉATION NUMÉRIQUE



Boris Labbé, « Mono no aware », dessin préparatoire pour le projet Ito Meikyū / Fil d'errance, Courtoisie de l'artiste ©Sacrebleu Productions

Récompensée du Grand Prix – Section Venice Immersive à la Mostra 2024, l'expérience en réalité virtuelle *Ito Meikyu* se développe autour de références à l'histoire de l'art et à la littérature japonaise. Une œuvre hybride à découvrir au Drawing Lab, à Paris, jusqu'au 5 janvier 2025, que nous présente son réalisateur, le Français touche-à-tout Boris Labbé.

Comment définiriez-vous le concept *Idt'o Meikyū* ?

Boris Labbé : Il s'agit d'un voyage à travers différentes scènes et sensations, qui convoque beaucoup d'émotions parfois contradictoires. C'est une sorte de rêve étonnant, où l'image de la maison se mêle à celle du métier à tisser. Le fil tisse des liens entre les personnages, évoquant la rencontre ou l'amour. Tout s'entrelace dans un tissage narratif et graphique. Le labyrinthe devient ici une métaphore de l'existence.

Vous ne venez pas du monde de la VR. Pourquoi *Ito Meikyū* était le projet idéal pour vous lancer dans ce nouvel univers ?

Changer de médium est toujours une manière pour moi de remettre en jeu mon processus créatif. Mon travail vient principalement de ma pratique du dessin et du cinéma d'animation. Avec la VR, j'ai cherché à trouver une nouvelle écriture spécifique pour ce médium, ce qui m'a permis d'engager une expérimentation autour de l'architecture, des intérieurs et des extérieurs, dans une forme déambulatoire qui est tout à fait adaptée à la réalité virtuelle. À ceci j'ai ajouté toute une création graphique entre 2D et 3D, avec des espèces de petits théâtres dans lesquels nous sommes soit trop grands, soit trop petits, et où nous devenons une sorte de voyeur curieux. Le titre *Ito Meikyū* est une formule inventée, un collage de deux mots japonais (ito le « fil », meikyū le « labyrinthe »). L'art japonais classique est très à plat, sans perspective, mais possède plein d'inventions graphiques étonnantes, comme la technique du fukinuki yatai qui signifie « toits soufflés ». Avec la 3D, j'ai essayé de donner à cet art une nouvelle forme.

Quel est votre rapport à l'art et à la littérature japonaise, largement convoqués ici ?

J'ai fait plusieurs voyages au Japon, j'y ai rencontré des artistes, visité des musées, vu des sites historiques et des monuments... La littérature est venue plus tard, lors de mes recherches pour *Ito Meikyū*. Je me suis surtout intéressé à deux grands textes : *Les Notes de Chevet* de Sei Shōnagon et *Le Dit du Genji* de Murasaki Shikibu. Mon travail est toujours multi référencé, donc il est difficile de ne citer que quelques sources. Il s'agissait principalement d'œuvres classiques de l'histoire de l'art du Japon, mais aussi d'autres sources contemporaines et occidentales.



Changer de médium est toujours une manière pour moi de remettre en jeu mon processus créatif. Mon travail vient principalement de ma pratique du dessin et du cinéma d'animation.

Comment votre sens de la narration a-t-il été bouleversé par le côté sensoriel de la VR ?

Je pense que la VR n'est pas forcément le meilleur médium pour raconter des histoires. Par contre, elle est parfaite pour proposer des expériences nouvelles, sensorielles, sonores et visuelles. La difficulté est de dépasser l'aspect technique pour arriver à une œuvre poétique. En tant que réalisateur de film, il faut renoncer à certaines techniques du cinéma et se laisser porter par de nouvelles découvertes, comme la stéréoscopie, la vision à 360 °, le son immersif, l'interactivité... C'est un joli terrain de jeu mais il est également assez long de trouver l'équilibre entre toutes ces nouvelles possibilités. Le projet m'a pris trois années de recherches, d'essais et de réalisations. J'ai fait deux prototypes, j'ai travaillé avec de nombreuses personnes, sur des techniques dont je ne suis pas spécialiste... Il y a eu beaucoup de tâtonnements. La difficulté, c'est surtout d'arriver à garder la force et la justesse de l'idée du projet, dans un dispositif technique compliqué : dépasser la technique pour trouver un espace créatif suffisant afin d'atteindre, voir surpasser, l'idée qui nous a tant séduits...

Comment prend-on en compte les choix du spectateur dans une œuvre de ce type ?

J'ai imaginé un déroulé arborescent, où il est impossible de parcourir l'œuvre entièrement en une seule fois. J'aime l'idée de proposer une œuvre différente pour chaque utilisateur. Dans *Ito Meikyū*, le choix du spectateur change le déroulé narratif, mais ces choix ne sont pas conscients et relèvent simplement du hasard. Un peu comme dans la vie.



J'ai imaginé un déroulé arborescent, où il est impossible de parcourir l'œuvre entièrement en une seule fois. J'aime l'idée de proposer une œuvre différente pour chaque utilisateur.

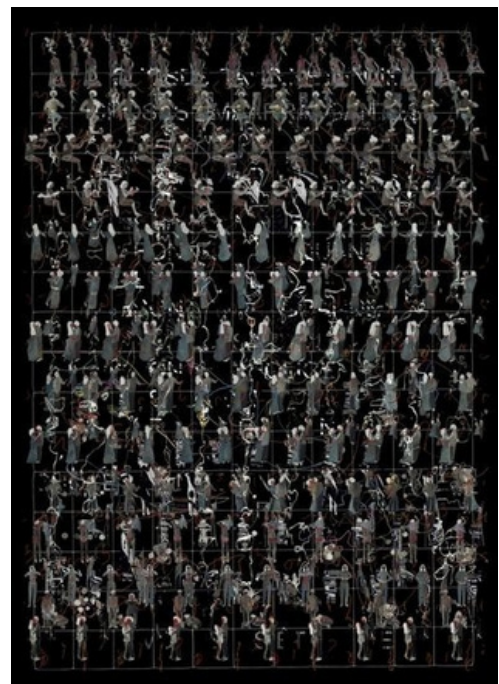
Comment avez-vous collaboré avec votre producteur Ron Dyens, patron de Sacrebleu Productions ?

Ron voulait faire de la VR depuis longtemps, mais j'ai attendu d'être prêt et d'avoir une idée pour me lancer. Avec lui et Sacrebleu, j'ai toujours eu carte blanche pour créer ce que je voulais. C'est une grande chance et un grand soutien. Concernant la VR, nous ferons certainement un autre projet ensemble, intitulé *Précieuses Chimères*, à l'horizon 2026 ou 2027.

ITO MEIKYU

Expérience en réalité virtuelle d'une durée de 20 minutes Réalisation : Boris Labbé Animation : Boris Labbé, Capucine Latrassé, Ryo Orikasa Musique : Daniele Ghisi Production : Ron Dyens (Sacrebleu Productions)

Soutien du CNC : Fonds d'aide aux expériences numériques ([/professionnels/aides-et-financements/fonds-daide-aux-projets-pour-les-nouveaux-medias_191100](#)) (aide au développement)
Une expérience à découvrir jusqu'au 5 janvier 2025 au Drawing Lab, 17 rue de Richelieu, 75001 Paris



A2S , Paris

Art, Société, Science : quoi de neuf à Paris ?

Ito Meikyū | Fil d'errance.

Au Drawing Lab, à Paris. Commissaire : Judith Guez.

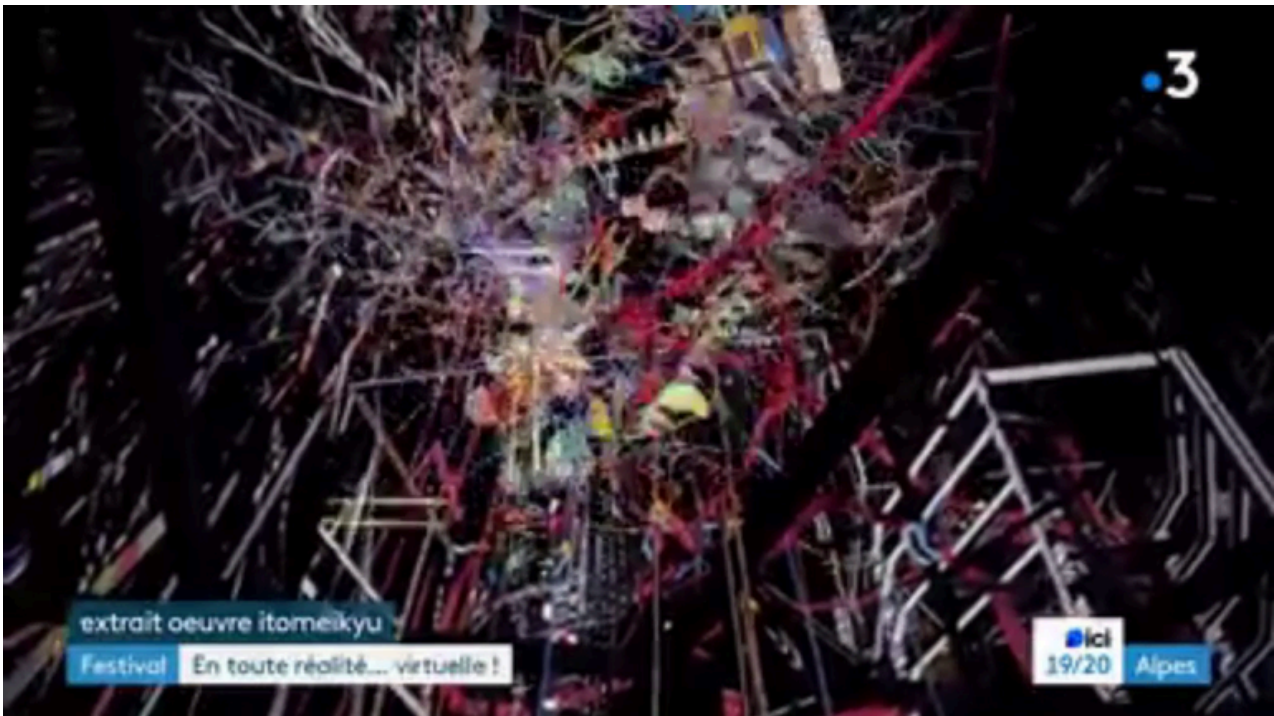
Plus particulièrement inspirée par deux « classiques » de la littérature japonaise, *Le Dit du Genji* de Murasaki Shikibu et les *Notes de Chevet* de Sei Shonagon, cette extraordinaire exposition personnelle de l'artiste Boris Labbé comprend, en autres, des dessins à l'encre et à l'aquarelle, des films d'animation (montrant notamment des calligraphies en mouvement), des sérigraphies en noir et blanc mais rehaussées d'encre de couleur, représentant en particulier des fragments et superpositions de textes calligraphiques et de dessins, et surtout, pièce centrale de l'exposition, une œuvre immersive et interactive d'une vingtaine de minutes. Au sein de cette œuvre, le visiteur, muni d'un casque de réalité virtuelle, peut déambuler à sa guise et découvrir toutes sortes de scènes oniriques. Dessinées, animées et sonores, ces scènes intègrent, entre autres, des plantes, des humains, des animaux et des calligraphies. Intitulée *Ito Meikyū* (titre créé, nous a-t-on dit, en accolant deux mots japonais, ito qui signifie « fil » et meikyū qui signifie « labyrinthe »), cette œuvre - le premier projet de réalité virtuelle de Labbé - vient de remporter le grand prix « Venise immersif » à la 81e « Mostra » internationale de la cité des doges.

Une autre œuvre impressionnante de l'exposition, mais pas du tout virtuelle celle-là, est une longue sculpture en bois qui, s'inspirant du métier à tisser mis au point par Joseph Marie Jacquard en 1801, « représente le tissage comme une image de l'existence et exprime aussi la manière dont, dans le processus artistique, les choses se tissent ensemble », nous a-t-on expliqué.

Labbé, né en 1987 à Lannemezan, dans le département des Hautes-Pyrénées, a été formé à l'École supérieure d'art de Tarbes, puis à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême. Pour son travail, il a remporté une cinquantaine de prix, dont le Grand Prix du *Japan Media Arts Festival* de Tokyo.

POUR EN SAVOIR PLUS : <https://www.borislabbé.com>

A2S, Paris est un magazine francophone de l'actualité culturelle à Paris destiné aux 90 000 professeurs enseignant le français hors de France.



Cliquez pour accéder au reportage:

