



**MATHIEU DUFOIS,**  
ENTRE-DEUX





*Ni avant, ni après.* 2016, dessin à la pierre noire, 80 x 120 cm.  
Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.



Une salle de spectacle désaffectée à l'architecture désuète, un petit garçon par une nuit noire sur un chemin où semble avoir chuté une femme, une série de petits dessins façon storyboard au scénario mystérieux, une maquette au motif de ruines de façades d'immeubles qui font penser à tant et tant de sites dévastés de par le monde, une autre montrant un mur recouvert d'affiches dont une de la célèbre série des *Ziegfeld Follies...* : l'art de Mathieu Dufois est requis par le dessin et le cinéma. Un dessin qu'il met en scène dans la réalisation de petits films courts tout aussi sombres et étranges, visant à restituer quelque chose de la mémoire d'un lieu, d'une ville, d'une époque passée. Des fragments mémoriels saisis entre-deux. Rencontre.

## ENTRETIEN AVEC PHILIPPE PIGUET

**Philippe Piguet | L'une des premières caractéristiques de votre travail, c'est l'usage que vous faites de la pierre noire. C'est un matériau qui n'est pas vraiment beaucoup utilisé aujourd'hui. Pourquoi l'avoir choisi ?**

**Mathieu Dufois |** La pierre noire est un crayon qui pourrait ressembler à du fusain mais, alors que celui-ci a une teinte assez grisâtre, la pierre noire a une densité de ton très forte. C'est une matière très dure dont la mine comporte parfois comme de petits cailloux qui rayent le papier, que sa poudre imprègne à merveille. On ne peut la gommer qu'une fois, sinon on trouve celui-ci. Son emploi s'est imposé à moi dans ma recherche de contrastes et d'un noir quasi photographique. Sitôt que j'ai fait mes premiers croquis, j'ai tout de suite senti que cela me correspondait.

**Intitulée *L'Éclipse*, la série de dessins que vous avez réalisée en 2013 offre à voir des scènes d'une totale étrangeté**

**qu'excède l'usage de la pierre noire et qui avoue votre intérêt pour le cinéma dans une sorte d'arrêt sur image d'un scénario improbable. Qu'est-ce qui motive cette série de dessins ?**

Ce que je cherche à faire, ce sont des images à décrypter qui relèvent d'un scénario privé de tout détail pouvant induire une logique narrative. Aussi je rassemble des éléments très différents pour composer une image que je cherche à instruire dans un entre-deux, en écho au phénomène même de l'éclipse, entre ombre et lumière. À travers cette série, j'ai recherché à créer un climat énigmatique, quelque chose d'une ambiance inquiétante. Les figures sont issues d'images d'archives, de films ou de photos que je combine à mon gré. Ce sont des personnages qui ne se sont jamais rencontrés, jamais croisés, disparus aujourd'hui pour la plupart, dont je réactive la présence mémorable en les mettant en scène face à notre regard.



*Par les ondes*. 2014, court métrage de 12 min 55, 16 / 9, Full HD. Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.



Ruelle (maquette). 2013, mine de plomb et pierre noire sur papier, balsa, bois, 130 x 40 x 160 cm. Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.

**Vous cherchez à leur redonner vie, en quelque sorte...**

J'aime beaucoup le making-of du film *Playtime* de Jacques Tati pour le travail très intéressant qu'il développe par rapport au positionnement des corps dans l'espace. Tati tenait à avoir de très nombreux acteurs-figurants pour son film mais comme il avait un budget limité, il a fait imprimer à l'échelle 1 les images de corps figés qu'il a placées ici et là, en situation, dans un côte-à-côte avec quelques acteurs en chair et en os. Le résultat est étonnant : on ne se rend absolument compte de rien, toutes les figures paraissent bouger également, comme si les images fixes subissaient une sorte de contamination de mouvement. C'est une vraie leçon de cinéma.

**Tout votre travail relève justement de cette idée d'animation, au sens le plus fort du mot et il se détermine à l'ordre d'une production qui décline successivement dessin, maquette et prise de vue. Vous avez élaboré un ambitieux projet filmique, intitulé la *Trilogie des Vestiges*. De quoi est-il question au juste ?**

C'est un projet sur lequel je travaille depuis 2011 et qui est composé de trois opus pouvant être perçus comme une entité

autonome ou comme trois films distincts. Ceux-ci mettent en scène l'étendue d'une ville sous trois stades de temporalité : la Ruine, l'Altération, la Prospérité. Chacun se distingue des autres par un aspect visuel, une trame narrative différente, mais tous se concentrent sur la question de la mémoire. La mémoire d'un lieu, d'une existence ou d'évènements antérieurs révélés par la ville et son archéologie. Les deux premiers opus ont déjà été réalisés. Le premier – *la Conservation de l'éclat* – montre un décor quasi post-apocalyptique où ne subsistent que les traces d'une ancienne civilisation. Le film s'attarde sur toutes sortes d'empreintes, d'objets, d'écritures et de mots énigmatiques qui interrogent le regard sans rien lui délivrer de concret sur ce qu'il voit. Dans le deuxième – *Par les ondes* –, le corps fait son apparition sous forme spectrale en occupant une place plus importante par rapport à la ville, laquelle est beaucoup plus identifiée. Il y est question en quelque sorte d'un retour à la vie. La ville est comme dotée d'un esprit humain qui projette ses propres souvenirs et les emploie pour lutter contre l'irréversibilité du temps. Quant au dernier opus, il est en cours d'élaboration. Je voudrais y faire voir comme une sorte de ville lumière, dessinée

à l'aide de faisceaux lumineux mais c'est encore en gestation, aussi je ne peux en dire plus pour l'instant.

**À quelle source, littéraire, cinématographique ou autre, cette trilogie puise-t-elle ses racines ?**

À la découverte que j'ai faite d'un ouvrage essentiel à mes yeux qui est un classique de la littérature fantastique du XX<sup>e</sup> siècle, *L'Invention de Morel*, de l'écrivain argentin Adolfo Bioy Casares, paru en 1940...

**Quid du contenu ?**

C'est l'histoire d'un homme qui est le narrateur lui-même, réfugié sur une île qu'il croit déserte mais, en réalité, peuplée d'individus avec lesquels aucune communication n'est possible et dont les gestes, répétitifs, sont comme en boucle. Finalement, le narrateur s'aperçoit qu'il cohabite avec des projections et prend la mesure qu'il y a très longtemps, un inventeur a enregistré les ondes sensorielles, thermiques et tactiles de ces individus pour les faire défiler ainsi à l'infini.



**Qu'est-ce donc qui vous a particulièrement retenu dans cet ouvrage ?**

La façon dont cet homme veut entrer en contact avec des morts. C'est très émouvant de penser comment une ancienne civilisation qui a totalement disparu conserve la trace d'une sorte de scénographie du corps des individus qui l'ont bâtie. Je suis fasciné par la capacité de cette mémoire vive des images. Tout mon travail tourne autour de cela.

**Ce que vous faites n'est pas exactement ce que l'on appelle du dessin animé, pas plus que de la vidéo. C'est un genre pour le moins... «entre-deux». Comment en êtes-vous arrivé à faire ce type de film ?**

À l'origine, j'ai été frappé par une réflexion de Jean-Luc Godard disant que le cinéma est peut-être passé trop vite au parlant. Je me suis donc interrogé : si, dans les années 1930, on n'avait pas introduit la notion du son, comment le cinéma se serait-il développé ? En fait, je suis curieux de revenir à la source, au germe, et de tenter de le redéployer. Cela pose la question de savoir ce qu'est une œuvre plasticienne. De ce point de vue, le dernier film de Godard, *Adieu au langage*, est particulièrement radical. Moi, je me trouve dans un entre-deux. Ce qui fait la singularité de mon travail, c'est d'essayer de montrer autrement le mouvement, la mémoire des images...

**Comment vous qualifiez-vous alors ?**

Je ne sais pas si je suis cinéaste mais je sais que je suis dessinateur. Quand je filme une maquette, en fait, je filme le dessin. Je filme l'intensité de sa matière, de son grain. C'est cela qui me préoccupe. Si je faisais un film avec de vrais acteurs, je sais que ce serait pour évoquer le dessin. Le problème du cinéma est qu'on l'a rendu indépendant de la problématique quasi exclusive d'une identification aux personnages. On doit aimer avec eux, souffrir avec eux, être eux, parfois. Or le cinéma, ça peut être beaucoup plus simple : un plan sur une montagne, un son, une couleur, une teinte. On a beaucoup trop vite restreint son potentiel et, par conséquent, sa relation avec les autres disciplines.

*Hors vue 01.*

2015, dessin à la pierre noire, 16,5 x 25 cm.  
Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.

*Hors vue 09.*

2016, dessin à la pierre noire, 16,5 x 25 cm.  
Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.



*L'Éclipse 02*. 2013, dessin à la pierre noire, 50 x 65,5 cm. Courtesy La Galerie Particulière, Paris / Bruxelles.

**Est-ce la raison pour laquelle vous prenez toujours soin de présenter simultanément dans vos expositions dessins, maquettes et projections ?**

Je ne vois pas en effet comment séparer ces différents registres. Ils sont pour moi intrinsèquement liés. Je vous dirai même que, depuis quelques temps, je me filme moi-même au travail, en train de dessiner, de fabriquer une maquette à grand renfort de papier froissé ou de faire une prise de vue à l'aide du dispositif de travelling bricolé que je me suis inventé. Cela renforce cette relation entre le dessin et mon propre corps et induit aussi l'idée d'un autre mouvement. En fait, je crois que je prends l'expression de *dessin animé* au sens le plus incarné qui soit. ■

**MATHIEU DUFOIS**  
EN QUELQUES DATES

Né en 1984 à Chartres.  
Il vit et travaille à Tours.  
Représenté par la Galerie Particulière, Paris et Bruxelles.



**Sélection d'expositions**

- 2016 • *Celles qui restent*, La Galerie Particulière, Paris
- 2015 • Prix SOON PARIS & Éditions R.L.D, Bastille Design Center, Paris
  - *La Triennale de Vendôme*, Manège Rochambeau, Vendôme
  - *Écosystèmes*, Prix Sciences Po pour l'art contemporain, Paris
  - Centre de Création Contemporaine Olivier Debré CCC-OD, Tours
- 2014 • *Images secondes*, Espace d'art contemporain Camille Lambert, Juvisy-sur-Orge
- 2010 • *Dialogue*, CRAC Languedoc-Roussillon, Sète
- 2008 • Lauréat du Prix de la Jeune Création, Biennale de Mulhouse