



HAL
open science

Ugly, Fest et autres gestes d'humanité de Nikita Diakur

Célia Jerjini

► **To cite this version:**

Célia Jerjini. Ugly, Fest et autres gestes d'humanité de Nikita Diakur. Astasa - Arts×Sciences×Technologies. Actualités Scientifiques de l'Art, 2022, 2021-2022 - (Saison 2), <https://www.astasa.org/2022/03/29/ugly-fest-et-autres-gestes-dhumanites/>. <hal-04566576>

HAL Id: hal-04566576

<https://hal.science/hal-04566576v1>

Submitted on 23 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Ugly, Fest et autres gestes d'humanités

Célia Jerjini
29 mars 2022

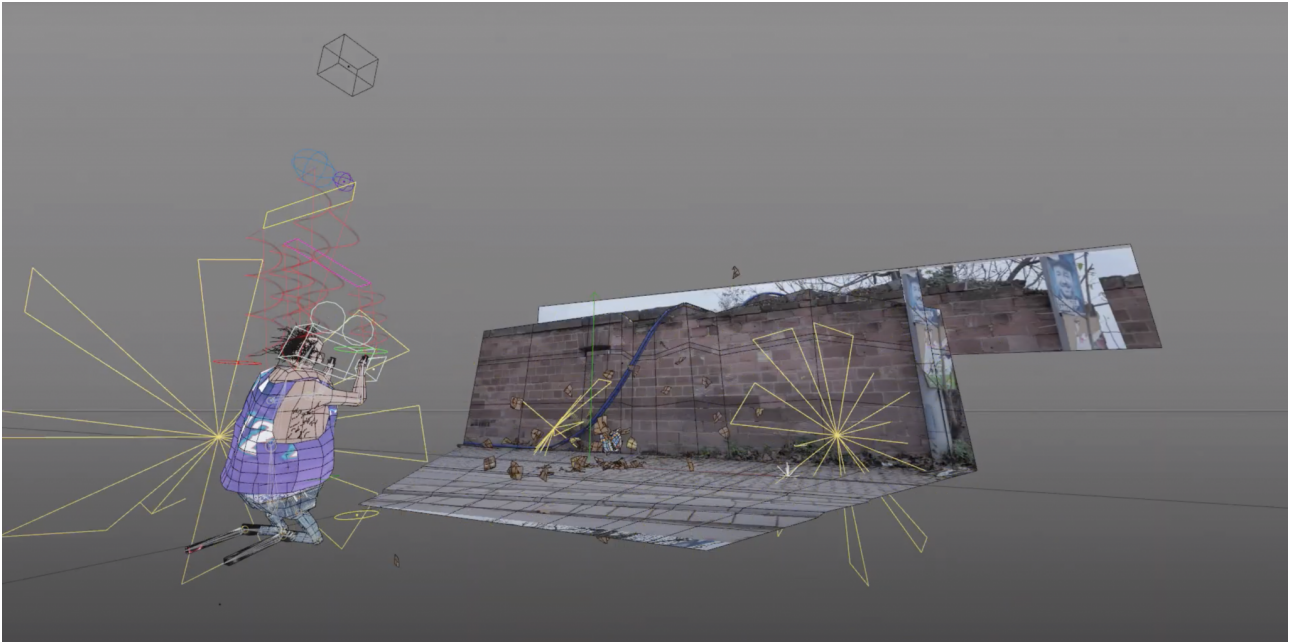


Fig. 1 Image issue d'*Ugly dynamic ctrl*, 2017

Résumé

Les créations de Nikita Diakur témoignent de la mutation de nos gestes à l'ère techno-scientifique, du fait de la collaboration lucide et grandissante de l'animateur 3D avec les intelligences artificielles. En analysant plus spécifiquement ses courts-métrages *Ugly* et *Fest* ainsi que sa dernière vidéo datant du 1er mars 2022, l'article étudie sa techno-esthétique et ses capacités à générer une multiplicité de « gestes d'humanités ».

Mots-clés : Nikita Diakur, animation 3D, simulation, techno-esthétique, gestes, expérimentation.

Abstract

Due to the increasing and lucid collaboration between 3D animator Nikita Diakur and AI, his creations express how the technoscientific era is transforming our gestures. By analysing more specifically his short films *Ugly* and *Fest*, as well as his latest video dating back to 1st March, 2022, the purpose of my paper is to study both his techno-aesthetical approach and his ability to create « gestures of humanity ».

Key words: Nikita Diakur, 3D animation, simulation, techno-aesthetic, gestures, experimentation.

***Ugly, Fest* et autres gestes d'humanités - *Ugly, Fest* and other gestures of humanity**

André Leroi-Gourhan a montré à quel point le modèle anthropique sur lequel les sociétés industrialisées reposent implique une progressive relégation des tâches manuelles à toute forme d'invention ingénieuse : soit, étymologiquement, à une *mécanè* (« machine »). L'intervention de l'humain au sein d'un environnement est en effet interdépendante du processus évolutif des machines, de leur technicité. Il ne peut dès lors y avoir d'expériences esthétiques en dehors du tissu relationnel qui lie les êtres aux choses. Irréductibles aux rapports d'hybridation et de domination qu'entretiennent la technique et l'humain, elles appartiennent au couplage « homme-machine » (SIMONDON : 1989) et émergent de ce tiers environnement « techno-géographique » (*ibid.*) invalidant la distinction de l'environnement artificiel et de l'environnement naturel. C'est au sein de ce *complexus*, de ce nœud de relations interdépendantes et de leurs contradictions, qu'émergent et circulent des gestes, mouvements sensibles générateurs de sens. Que nous en soyons les destinataires ou les « agents primaires », selon la classification anthropologique d'agentivités proposée par Alfred Gell¹ (GELL : 2009), ces flux d'intentionnalité nous traversent autant qu'ils traversent les machines avec lesquelles et au sein desquelles nous composons. Ils sont transformés par les objets techniques au moins autant qu'ils contribuent à les façonner.

À ce propos, la complexification constante du tiers environnement, que Gilbert Simondon nomme « milieu associé », conduit, comme en rend compte la « mnémo-technique », à l'instauration de plus en plus large de mécanismes de substitution. Comme l'a constaté André Leroi-Gourhan, le processus évolutif conduisant l'humain à « extérioriser des facultés de plus en plus élevées » (LEROI-GOURHAN : 1965, p. 26) attaque, depuis plusieurs décennies et à vitesse exponentielle, « un nouveau palier, celui de l'extériorisation du cerveau » (LEROI-GOURHAN : 1965, p. 58) avec l'informatique. Ce « tournant machinique » (STIEGLER : 2005), que Bernard Stiegler considère comme un changement de paradigme majeur, engage l'évolution de nos sensibilités prolongées dans les prothèses. La réduction progressive des possibilités d'incorporation au profit d'une incarnation non organique transforme, rappelons-le, de manière profonde la sensibilité. Or, si l'incarnation résiste par principe à toute réduction – la chair dédoublant le « corps propre » soumis à l'optimisation de ses performances et à sa forclusion (ESPOSITO : 2019) en l'ouvrant au dehors, à l'altérité (MERLEAU-PONTY : 1964) –, elle peut être anesthésiée du fait même de la canalisation et du nivellement progressif du sensible par la globalisation du dispositif technologique (MONTANI : 2003). L'atrophie des gestes physiques générée par l'industrialisation, qu'illustrent d'ailleurs un grand nombre de processus de création contemporains, nous force dès lors à considérer le risque d'une semblable atrophie de nos *gestes mentaux*² (CITTON : 2012) du fait de leurs propres *machinisations* (*ibid.*). Les *gestes machinisés*³, « programmés par les machines avec ou dans lesquelles ils opèrent » (*ibid.*, p. 65), entraînent, s'ils ne sont pas effectués de manière lucide, une automatisation gestuelle se substituant aux gestes. Le processus d'automation se voit actuellement renforcé par la transparence des interfaces numériques.

Face à ce constat, il est particulièrement nécessaire d'ouvrir l'art aux espaces d'interconnexion afin de les peupler de gestes. Les films d'animation 3D réalisés par l'animateur Nikita Diakur y contribuent de manière exemplaire. Conçus avec les néo-médias et pour Internet appréhendé comme un lieu de partage de sens commun(s) où ils sont mis en circulation, ils brisent la linéarité de nos schèmes de pensée du fait, notamment, des bugs qui ordonnent⁴ les trajectoires de leurs figures. En consacrant des

corps 3D placés en situation de simulations expérimentales inédites, ses créations engagent un mouvement de distanciation, puis un détournement, une mise en branle – au moins momentanée – du fonctionnement pseudo-linéaire du dispositif numérique. L'impossible consommation-intégration immédiate du contenu de ses vidéos force leur interprétation tout en affirmant leur opacité. En surgissant de divers canaux d'« actualités » algorithmés, tels que YouTube, Facebook ou encore Instagram, elles font événement du fait de leur caractère discontinu et résistent au processus d'identification réifiant exercé, entre autres, par les plateformes sociales.

Parfois clairement identifiées comme des expérimentations *in progress*, elles sont des laboratoires de « performation » des mouvements des machines informatiques. Le « mode d'existence » (SIMONDON : 1989) des créations 3D rend « manifeste » la pragmatique de l'ordinateur jusque dans les bugs inattendus qui font s'étendre, se désarticuler ou disparaître les corps en mouvement. Il prolonge ainsi le geste artistique, le consacre dans sa singularité et sa subversivité en faisant du traitement numérique du signal, forcément pluriel, le lieu et moyen d'exposition et de partage initiatiques et massifs d'expériences esthétiques.

Appréhendées par l'animateur 3D russe comme des « objets techniques », produits du couplage « homme-machine » en cours d'individuation (SIMONDON : 1989), ces vidéos relèvent d'une vision techno-esthétique qui conçoit les appareils de fabrication d'images et de sons « à partir de leur caractère de prothèse, reliant le geste créateur à une dimension phénoménologique essentielle, celle de l'imagination incarnée » (KOCH : 2018, p. 317). Le geste dans sa « médialité pure » (AGAMBEN : 2002) rejoint le caractère médial de la perception humaine (VERTOV : 1972), de sorte à entrelacer de manière inextricable les gestes aux appareils techniques.

En considérant la relation ambivalente et paradoxale que Nikita Diakur entretient avec les intelligences artificielles, du fait de leur collaboration durable, cet article traite plus spécifiquement du geste de retournement que l'animateur russe opère au sein des dispositifs technologiques. En dé-construisant des programmes selon une méthode élaborée, développée et déplacée depuis plus d'une décennie, il contribue à les transformer en appareils conviviaux (ILLICH : 2003) et participe, de ce fait, à la composition de programmes « pour » les gestes, en faisant émerger, loin des gestualités codifiées, des « gestes d'humanités » (CITTON : 2012). Une attention particulière sera portée aux bugs générés dans ses vidéos. Produits des mouvements expressifs d'interaction de l'humain avec la machine, ils sont un moyen d'éprouver les potentialités créatrices ainsi que les limites du dispositif numérique qui conditionne de façon grandissante les métiers de l'animation et ses productions.

***Ugly* : un film, une esthétique**



Fig. 2 : Image issue d'*Ugly* (2016).

1. Une pratique

Ugly (2016) inaugure le processus expérimental d'animation 3D de Nikita Diakur. C'est aussi le premier film qu'il réalise à la suite de sa sortie de l'école d'art, en 2009⁵. Éprouvant le besoin de se détourner des gestes techniques, machinisés, qu'il y a intégrés, il conçoit son film à partir d'une série d'expérimentations. Guidé par son envie première de partir de « sa main gauche », c'est-à-dire, de « se surprendre » en travaillant « avec ce qu'il ne maîtrise pas » (DIAKUR : 2017), il transgresse les codes convenus de l'animation et modélise des personnages à partir de ses dessins. Ses tracés maladroits donnent lieu à des figures 3D déconcertantes : du fait de leur modélisation rudimentaire et de leur disproportion, elles sont à rebours des rendus réalistes dominants.



Fig. 3 : Corps modélisé, image issue du *work in progress* d'*Ugly* in Animateka, *Masterclass* in Ljubljana (2017). NB : les ajustements produits par l'animateur à l'étape 1 (atrophie d'un bras, pieds rendus plus carrés du fait de la non-proportionnalité du buste modélisé) pour permettre à la figure de se tenir et de se mouvoir au sein de la scène 3D, la rendent plus difforme.

Fig. 4 : Maillage de l'ensemble des parties composant la figure. Image issue du *work in progress* d'*Ugly* in Animateka, *Masterclass* in Ljubljana (2017).

Fig. 5 : Transformation du corps modélisé en marionnette avec la liaison des contrôles de ses différents maillages. Image issue du *work in progress* d'*Ugly*, in Animateka, *Masterclass* in Ljubljana (2017). Cette étape est nécessaire au contrôle relatif des mouvements lors de celle de la simulation.

Ce premier geste le conduit à développer, comme il l'explique dans une de ses « Masterclass », une contre-pratique de l'animation 3D :

Normalement, dans l'animation, tu as tous les contrôles et tu dois donc essayer de tout contrôler. Tu as des images-clés [servant de référence pour créer les images animées intermédiaires], tu dois donc les reprendre, les ajuster, afin de trouver celles qui rendent ton animation lisse et fluide à l'image des productions Pixar, ce qui est très long, ennuyeux et monotone [*tideous*]. C'est la raison pour laquelle j'ai cherché un moyen de rendre mes rendus vraiment affreux [*ugly*]. [...] J'ai essayé de trouver de façon radicale un nouveau langage afin de reconsidérer l'animation 3D. J'ai fait de nombreuses recherches pour la rendre plus artistique en créant des marionnettes qui accueillent [*embrace*] les erreurs. Il a fallu une année pour trouver l'idée et quatre ans pour réaliser le film du fait des nombreuses expériences que j'ai effectuées (DIAKUR : 2017).

Son approche s'écarte du circuit commercial, elle est menée sur un temps long, contraire aux principes d'efficacité et de productivité de l'ordinateur qui régissent majoritairement le milieu de l'animation. En cherchant à retrouver l'adresse et la maladresse des gestes avec des personnages qui « accueillent » les « erreurs », il développe des modes d'interaction avec l'ordinateur fondés sur l'« éprouvement » des manquements de ses programmes ainsi que de ceux qui lui sont propres au sein des programmes : « Tu n'es parfois pas responsable de ce qui ne va pas [*Sometimes you're not responsible for what's wrong*], et parfois tu l'es », affirme Nikita Diakur (DIAKUR : 2016). Les actions imprévisibles effectuées par ses figures lorsqu'elles sont en état de simulation sont ainsi provoquées par des opérations plus ou moins conscientisées puis analysées. Parfois « ingénieuses », techniques, « adroites », et parfois « maladroites », elles engagent de nouveaux mouvements dans les programmes et bouleversent leur fonctionnement. Qu'on ne s'y méprenne pas : sa pratique est moins une mise en actes « de protestations politiques qu'un moyen, besoin de faire ce [qu'il] aime » (DIAKUR : 2017). Sa démarche est résolument praxique, mais elle relève aussi de la *poiésis* du fait de sa projection esthétique dans le film. Elle est un geste – troisième voie entre la *praxis* et la *poiésis* – qui ne peut pas être réduit à un moyen et ne peut pas non plus devenir une fin en soi (AGAMBEN : 2002). Barbara Formis rappelle à ce propos que « le geste, tout en étant structurellement indivisible du corps humain, n'est pas lui-même strictement corporel » (FORMIS : 2010, p. 30).

Son geste s'élabore à partir d'une expérimentation continue de la consistance de son matériel (HUYGUE : 1988), qui ne se limite pas à l'ordinateur. Si un ensemble des textures de ses décors est obtenu à partir d'images extraites de Google Earth, le rendu final du film est aussi le produit des résidus matériels d'une esthétique et d'une culture socialistes chères à l'animateur russe. Comme il l'explique lors d'une interview :

Tout est fait avec l'ordinateur, mais rappelle, convoque [*but it's still remaining*] beaucoup de choses de la « vraie vie ». La plupart des textures sont tirées de photographies de ma vie, d'images que j'ai prises dans ma ville et de choses que j'ai développées dans l'ordinateur et que j'ai simulées (DIAKUR : 2020).

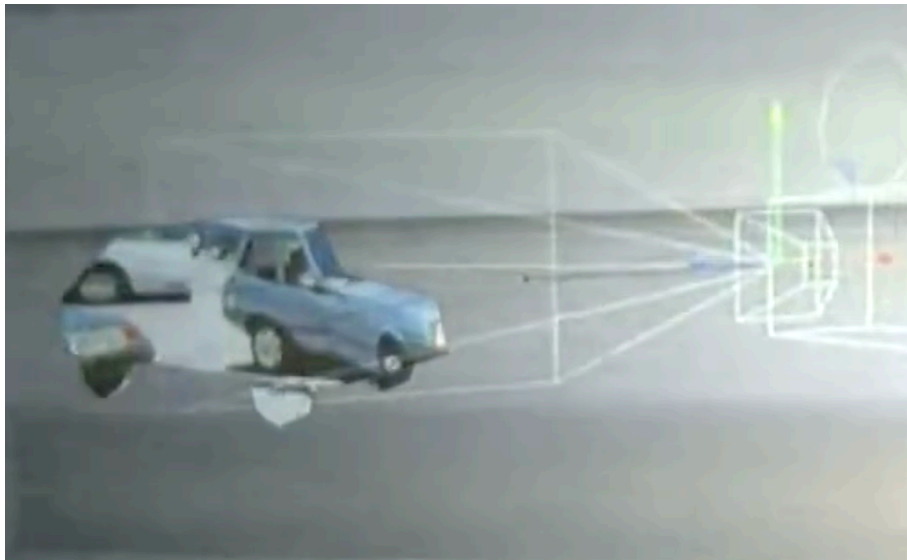


Fig. 6 : Image issue du *work in progress* d'*Ugly in Animateka*, *Masterclass in Ljubljana* (2017). Présentation de « *texturing* » [ajout de textures] obtenu à partir de photographies.

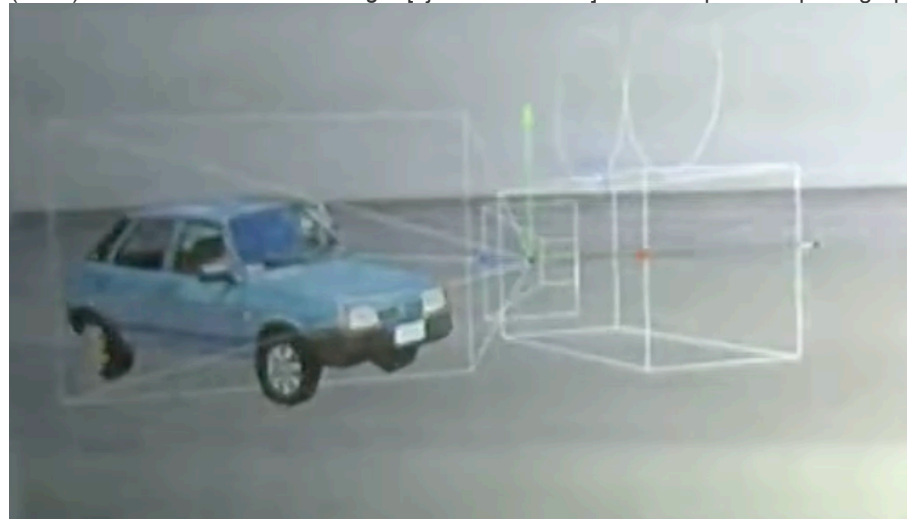


Fig. 7 : Image issue du *work in progress* d'*Ugly in Animateka*, *Masterclass in Ljubljana* (2017). Présentation de « *texturing* » [ajout de textures] obtenu à partir de photographies. Le *work in progress* présente aussi une des caméras permettant d'effectuer les points de vue autour et au sein de la scène 3D. NB : le système de caméras actives est intégré aux logiciels d'animation. Il est souvent rendu visible dans les créations de Nikita Diakur, qui choisit d'intégrer une ou plusieurs caméras en tant qu'éléments à la scène. Elles sont parfois mises en mouvement, déplacées lorsqu'elles sont associées à certaines de ses figures. Les caméras visibles dans le cadre ne sont alors pas actives, puisque rendues visibles par le point de vue d'une autre caméra.

Le geste qu'il développe est ainsi nourri, constitué, d'un ensemble d'actions et de gestes, tels que ceux de déambuler, dessiner, regarder, photographier ou encore filmer. Intégrés aux programmes informatiques, ils deviennent des traces, passages du temps dans l'espace, et se font mémoires constitutives de gestes en puissance. De la même façon, la texture des vêtements de ses figures est constituée à partir de photographies des habits qu'il portait dans les années 1990 et qu'il a conservés. Pris dans les machines, ces objets et les gestes qui les accompagnent et les ont accompagnés établissent dès lors une « similitude esthétique », une « conjonction interne » entre l'art et la vie (FORMIS : 2010). Ses références intimes relèvent aussi du domaine de l'ordinaire du fait de leur partage et re-connaissance au sein d'une communauté large. La relation continue entre l'art et la vie, constitutive de son geste, conduit à une célébration de l'ordinaire dans sa « dimension de possible ». Comme l'écrit Barbara Formis, « l'ordinaire n'est pas toujours une exécution,

mais bien souvent une potentialité d'exécution » (*ibid.*, p. 50).

En se plaçant en dehors du régime objectal conventionnel de l'objet-film pour travailler à partir de l'ordinaire « qui ne va jamais de soi », sa démarche interroge le jugement esthétique en tant que « jugement de goût ». Son animation « moche », conçue à partir d'une série d'opérations intermédiaires, conduit à une interprétation plurielle.

2. Des interprétations

Ugly joue avec une culture populaire mixte, hybride, avec ses goûts, ses références, et leurs évolutions. Du fait, entre autres, des nombreuses incrustations d'éléments issus des années 1990, il re-visite de façon décalée un certain imaginaire qu'il ordonne à partir d'une histoire trouvée sur Internet. Point d'intersection et de rencontre de multiples pratiques, le cadre narratif du film est le résultat d'une lutte entre l'animateur et ses programmes, puisqu'il lui faut retrouver et rétablir un certain contrôle sur ses figures et leur environnement 3D afin de les coordonner. Ces mises en situation prolongent l'expérimentation et font advenir des actions proches, bien qu'autres, de celles imaginées par Nikita Diakur⁶. Productrices de nouveaux écarts formels, elles donnent aussi lieu à de nouveaux mouvements expressifs. *Ugly* ouvre ainsi à l'interprétation comme geste vital « indiscipliné », travaille avant tout à « créer des liaisons, des branchements, des connexions qui n'existaient pas encore » (SUCHET : 2017, p. 33).

Adapté de l'histoire « tirée du réel » d'*Ugly the Cat*, le film d'une durée de onze minutes montre l'équilibre précaire de sa scène 3D puis son explosion à mesure que nous suivons la trajectoire d'un chat « affreux » et mal en point, trouvant la mort au sein d'une banlieue « laide » d'immeubles. L'analogie entre la laideur du chat malheureux et celle supposée des images de synthèse retourne les codes et entraîne la dé-construction d'une série d'assimilations qui forment nos goûts et nos pratiques de vie. L'explosion de la scène inaugurale, provoquée par les larmes de cristal d'un nomade sioux suite à la « mort » du chat, déterritorialise par ailleurs l'ensemble, engage de nouvelles trajectoires. Elles sont tant physiques, pour les éléments simulés qui l'habitent, que mentales pour l'animateur et les spectatrices et spectateurs qui s'y projettent et en perçoivent les fragments. La mise en crise du fonctionnement des éléments simulés rappelle l'artificialité de nos gestes (FORMIS : 2010), leur technicité, ainsi que leur faillibilité et leur imprévisibilité. Ils resurgissent à l'occasion d'une course soudaine, d'une chute, d'une action destructrice, d'un objet brisé, etc., et font le lieu et l'événement d'*Ugly* qui se révèle « œuvre-manifeste ». Le film rappelle l'extra-ordinaire technicité des gestes ordinaires en présentant l'incapacité des logiciels à les assimiler, troublant, détournant ainsi les fonctions de l'ordinaire. Souvent invisibilisés du fait de leur apparente « banalité », ils humanisent *Ugly*, le peuplent en puissance de gestes comme ils peuplent en puissance les créations ultérieures de Nikita Diakur. La trajection de leur milieu (BERQUE : 1986) repose dès lors autant sur les dynamiques de l'animateur, son logiciel, ses marionnettes simulées, que sur celles des spectatrices et spectateurs qui, par leurs écoutes, regards et perceptions, traversent les œuvres et participent à la circulation de gestes artificiels célébrés pour leur technicité ainsi que *pour* et *dans* leur maladresse. Comme l'écrit Barbara Formis :

Si une esthétique des gestes ordinaires est possible, c'est précisément parce qu'elle nous rappelle le caractère *artificiel* des usages du corps, avec tout ce que la notion d'art possède de technique et de libérateur. L'artifice du geste réside dans le paradoxe de la connivence entre liberté et apprentissage (FORMIS : 2010, p. 23).

Invitation à « gester » au sein des programmes, *Ugly* a permis le développement d'une pratique inventive engendrant de multiples interconnexions. Elle a notamment été rendue possible par la constitution, durant sa production et via Internet, d'une communauté bénévole d'animateurs et d'animatrices qui ont nourri les recherches de Nikita Diakur et contribué à l'élaboration d'un geste commun.

***Fest* (2018)**



Fig. 8 : Image issue de *Fest* (2018).

Fest présente les enfants d'*Ugly*. D'une durée de trois minutes, il prolonge l'esthétique « affreuse » de l'animateur en la radicalisant. Dans ce film, les gestualités des marionnettes prennent d'emblée le pas sur l'histoire. *Fest* est inspiré d'un spectacle de sensations : celui d'une *Thunderdome party* filmée en 1997 et mise en ligne. Comme dans son premier court-métrage, la totalité des mouvements procède d'une série de codes, d'algorithmes déréglés faisant varier et réagencant les éléments a-signifiants⁷ de la scène 3D. La méthode basée sur leurs rencontres potentiellement « explosives » est ici poussée à son paroxysme, puisque l'animation se concentre surtout sur les réglages et dérégages des figures 3D, de sorte à produire une co-existence d'éléments simulés et menacés à tout moment de disparaître. L'ensemble computable, au vu de l'autonomie relative de ses éléments, génère une fois encore de l'incomputable à travers la multiplication d'interactions imprévisibles (pour les spectateurs comme pour les programmes). Cet imprévisible, producteur de non-finis en devenir, passe par un état non fini des corps. Laissés à l'état de cubes, ils se présentent dans leur réalité informatique primaire. Ces figures constituées d'une tête plus que d'un véritable visage tirent vers le figural, ce qu'accroît l'imprésentation de la scène. En tant que figures-matrices, figures désarticulées transgressives (LYOTARD : 2002), elles manifestent une artificialité qui s'excède, déborde de l'ordre discursif et intelligible que parodiait *Ugly*. Elles provoquent ainsi un mouvement de distanciation, contrebalancé par l'empathie que génère

l'inquiétante étrangeté de leurs actions. Les décors de la scène et les vêtements, obtenus une fois de plus à partir de photographies personnelles mêlées à des images trouvées sur Internet, nous lient affectivement à ce spectacle. Parce que ces figures n'ont pas vraiment de visage, les identifications aux marionnettes s'opèrent surtout par les actions variées – filmer, manger, bouger, sauter à l'élastique, tomber, entrer en collision, pousser quelque chose ou quelqu'un, danser, etc., – qu'elles effectuent et qui semblent s'entremêler de manière neutre.

Le rythme des basses électroniques qui faisaient se mouvoir les corps de jeunes anonymes de façon plus ou moins codifiée et unifiée dans la vidéo de 1997 laisse ici place à une gestuelle déconcertante. Les mouvements répétitifs mais désynchronisés des figures 3D dévoilent l'absence de ce « nous », en tant que communauté de sens dont sont marqués les gestes. Ils révèlent ainsi l'absence de corporalité des figures du fait même de leur impossibilité à « [“être”] des corps, [à savoir les] résultats plastiques, en perpétuelles transformations, de faisceaux d'activité sensori-motrices par lesquelles nous nous relierions au monde et à autrui » (DOAT, GLON, LAUNEY : 2012, p. 17). Ces figures performant leur nature a-signifiante. Il y a dès lors moins d'identification aux actions des marionnettes-personnes qu'identification à leur non-action. En tant que produit du transcodage culturel, *Fest* atteint les corps des spectateurs et spectatrices en exacerbant l'absence de corporalité de ses marionnettes. Ce faisant, *Fest* devient miroir déformant de l'extension d'une posthumanité qui nous habite et dans laquelle nous nous projetons. Les lois du dispositif numérique se voient une nouvelle fois malmenées, détournées et débordées par les bugs qui exacerbent, dévoilent leur condition informatique, et génèrent ainsi une entrée et une fuite des gestes. En court-circuitant les programmes, c'est leur principe même d'avenir, cet « écrit à l'avance », qui est attaqué et renversé. *Fest* s'expérimente⁸. Il recherche moins la beauté qu'une reconfiguration de nos modèles de socialité.

Un geste critique

L'évolution du processus expérimental de Nikita Diakur le conduit à réaliser des vidéos de plus en plus courtes et fragmentaires. Les actions imprévisibles qu'elles présentent (un ciel qui se délite, des arbres qui chutent, des figures qui se désagrègent, etc.) sont en prise avec un réel fuyant, chaotique, peu contrôlable et assimilable. Sa dernière vidéo, partagée le 1er mars 2022, marque encore une évolution de son processus. Non titrée et dépourvue de figures humaines ou animales, contrairement à ses précédentes créations, elle montre la poussée puis la chute, par son glissement dans un escalier, d'un char russe. La « texturisation » du char est obtenue à partir d'une photographie d'un T-14 Armata inauguré en 2015, lors du défilé militaire célébrant le 70e anniversaire de la victoire de la Grande Guerre patriotique contre le nazisme. Elle fait ainsi du char de combat modélisé et de son glissement les symboles d'un mouvement de « dénazification » détourné.

Le caractère rudimentaire de la scène 3D (quasi-absence de *compositing*⁹, corps modélisés laissés à l'état de cubes et de polygones) traduit sa portée radicale : elle conduit à l'essentiel, montre de la manière la plus directe possible une déconstruction/destruction *in progress*. La poussée en avant d'un char à l'arrêt est provoquée par le contrôle d'un objet cubique placé à son arrière. Cette action entraîne la chute gravitaire puis la désagrégation inattendue de l'objet. Elle se traduit, plus spécifiquement, par la déconnexion de l'engrenage¹⁰ du reste du corps vectoriel, puis par son désassemblage. Le désassemblage des roues peut résulter de plusieurs causes : il peut être produit par un

sampling trop bas, c'est-à-dire par une capacité de traitement de calcul de l'ordinateur limitée. Suivant une interprétation médiale, le bug pourrait renvoyer à un système soviétique obsolète, machinisé et condamné, dépassé par une complexité qu'il n'avait pas envisagée. Le bug peut aussi provenir d'un agencement simplifié des systèmes de transmission et de locomotion du char lors de sa modélisation par l'animateur. Ses possibles erreurs de conception, oublis, entraîneraient le désassemblage du char lors de sa mise en mouvement. La désagrégation de l'objet serait dès lors le fait d'une conception humaine simpliste et/ou le produit d'un sabotage ingénieux. Le bug fait ici sens : il n'arrête pas l'histoire comme c'est souvent le cas du fait de l'imprévisibilité des bugs, mais la prolonge par sa portée allégorique. Elle est le fait des liens tissés entre une mémoire et des gestes techniques (ceux des agencements de l'animateur à l'origine des objets simulés), une mémoire historique (celle de l'histoire soviétique et de l'histoire mondiale) et une mémoire anthropologique (celle des signes réagencés de l'histoire, via, notamment, les chutes burlesques de Buster Keaton et, dans un tout autre registre, l'empreinte mémorielle de l'escalier d'Odessa issue du *Cuirassé Potemkine*).

La vidéo prend ainsi historiquement et politiquement position en travaillant une mémoire computationnelle, celle de l'objet simulé résultant d'un certain nombre d'itérations mémorisées. La représentation dynamique de sa chute, faisant directement écho aux bombardements russes en Ukraine, passe par une reprise de la descente des marches d'Odessa dans *Le Cuirassé Potemkine*. Elle interroge ainsi l'Histoire du siècle, son évolution et sa réécriture à travers une histoire et une mémoire des techniques allant au moins du cinéma formaliste russe à l'animation 3D contemporaine. Le geste de Nikita Diakur devient ici un geste critique pacifique¹¹, une fois encore au service d'un dysfonctionnement. Le glissement, conséquence directe de la poussée, produit la chute de la vidéo – gag subversif – qui stoppe et ridiculise le pouvoir soviétique par le retournement et l'auto-destruction d'un char jusque là célébré pour ses prouesses technologiques.

Conclusion

C'est à partir d'une pratique du retournement, d'un geste critique et collectif de déconstruction à la fois créateur et destructeur, que Nikita Diakur compose avec ses logiciels des programmes *pour* les gestes. En expérimentant plusieurs séries de combinaisons d'éléments simulés de sorte à générer des bugs, il transforme ses logiciels initialement conçus comme dispositifs de programmation en appareils d'animation autrement « dynamiques ». Traces, expérimentations, indices, recherches, ses créations sont tout cela à la fois. Elles sont chacune des gestes d'humanités et convergent vers l'*Humanität*, ce « processus collectif », cet « ensemble de valeurs » propres à chaque culture qui repose sur une « pratique réfléchie de l'interprétation ». Du fait des gestes, parfois maladroits, et des pratiques ordinaires qui les peuplent, ses créations présentent un caractère universel. Elles marquent aussi un tournant dans la conception et la pratique de l'animation 3D. La pratique continue de Nikita Diakur le conduit par ailleurs à une complexification de ses recherches. Elle s'effectue aussi à partir de ses propres déplacements physiques, directement intégrés aux programmes VR qu'il détourne avec la collaboration d'un programmeur. En mêlant de façon encore moins discernable l'humain et le non-humain, il participe de façon toujours plus incarnée et ludique à une désagrégation active des programmes numériques.

Notes de bas de page

1. Il conçoit, comme Marilyn Strathern ou encore Gilbert Simondon, l'agentivité en tant que montage d'éléments hétérogènes humains-non humains.
2. Yves Citton rappelle le caractère relationnel des gestes, tout en accordant une place centrale aux gestes mentaux dans son ouvrage : « Tout geste corporel a donc pour pendant symétrique un geste mental (et réciproquement). L'un ne peut aller sans l'autre – par postulat paralléliste » (CITTON : 2012, p. 75).
3. Italiques utilisés par Yves Citton.
4. Au sens d'*arkhè*, « ordonnement » (début, origine) et « commandement » (autorité).
5. En l'occurrence le Royal College of Arts à Londres.
6. L'arrêt d'une figure en pleine course ne peut par exemple être obtenu qu'à partir de la construction d'un cube, rendu transparent, qui est placé sur la trajectoire de la figure et qui la stoppe.
7. Du fait du caractère abstrait du code binaire, comme le rappelle Michaël Crevoisier dans son article « La nouveauté de l'image vidéoludique » (2019).
8. On pourrait ainsi réfléchir à une mise en rapport avec la dimension « relationnelle » de l'art selon l'« esthétique relationnelle » de Nicolas Bourriaud (BOURRIAUD : 2001).
9. Étape finale de postproduction. Consiste à assembler les éléments calculés en 3D, les ajouts d'effets visuels, etc., pour le rendu final.
10. Il repose ici sur un mécanisme d'entraînement à chenilles typique des chars d'assaut.
11. Aucun acte violent n'est effectué ni reproduit dans la vidéo. La violence est pourtant présente : elle provient d'une déshumanisation qui est donnée à voir, à entendre et à percevoir.

Bibliographie

Filmographie indicative de Nikita Diakur

- *Ugly* (2016), 13'
- *Ugly Dynamic ctrl* (2017), 6'27"
- *Ugly Interview Redbear Easterman* (2017), 3'10"
- *Ugly Potemkine* (2017), 9"
- *Fest* (2018), 3'
- *Cumbia Zebras* (2019), 1'58"
- *Fighting Gravity* (2019), 1'25"
- *Be a Winner* (2020), 1'57"
- *Renault 4* (2021), 51"
- *The Pain* (2021), 13"
- *Vidéo sans titre* (2022), 20"
- *Backflip Official Trailer* (2022), 1' [court-métrage à venir]

Bibliographie

- AGAMBEN : 2002. Giorgio Agamben, *Moyens sans fins. Notes sur la politique*, Paris, Rivages, 2002.
- BERQUE : 1986. Augustin Berque, *Le Sauvage et l'Artifice. Les Japonais devant la nature*, Paris, Gallimard, 1986.
- BOURRIAUD : 2001. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 2001.
- CITTON : 2012. Yves Citton, *Gestes d'humanités. Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Paris, Armand Colin, 2012.
- DOAT, GLON, LAUNEY : 2012. Marie Glon et Isabelle Launey (dir.), *Histoires de gestes*, Arles, Actes Sud, 2012.
- ESPOSITO : 2019. Roberto Esposito, *Biopolitique, immunité, communauté*, Paris, Mimesis, 2019.
- FORMIS : 2010. Barbara Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*, Paris, PUF, 2010.
- GELL : 2009. Alfred Gell, *L'Art et ses agents, une théorie anthropologique*, trad. de Sophie et Olivier Renaut, Dijon, Les Presses du réel, 2009.
- HUYGUE : 1988. Pierre-Damien Huygue, « L'outil et la méthode », *Milieus*, no 33, Le Creusot, Écomusée du Creusot-Montceau, 1988, p. 65-69.
- ILLICH : 2003. Ivan Illich, *La Convivialité*, Paris, Seuil, 2003.
- KOCH : 2018. Gertrud Koch, « Langage des objets et geste filmique », dans Mathias Lavin et Christa Blümlinger (dir.), *Geste filmé, gestes filmiques*, Paris, Mimesis, 2018.
- LEROI-GOURHAN : 1965. André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la Parole*, Paris, Albin Michel, 1965.
- LYOTARD : 2002. Jean-François Lyotard, *Discours, figure (1971)*, Paris, Klincksieck, 2002.
- MERLEAU-PONTY : 1964. Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- MONTANI : 2014. Pietro Montani, *Bioesthétique*, Paris, Vrin, 2014.
- SIMONDON : 1989. Gilbert Simondon, *L'Individuation psychique et collective à la lumière des notions de forme, information, potentiel et métastabilité*, Paris, Aubier, 1989.
- STIEGLER : 2005. Bernard Stiegler, *De la misère symbolique 2. La catastrophe du sensible*, Paris, Galilée, 2005.
- SUCHET : 2017. Myriam Suchet, *Indiscipline !*, Montmagny, Nota Bene, 2017.
- VERTOV : 1972. Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets*, Paris, UGE, coll. « 10/18 », 1972.

Sitographie

- Michaël Crevoiser, « La nouveauté de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze », *Sciences du jeu*, no 11, 2019. [En ligne] : <http://journals.openedition.org/sdj/1845> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1845> (consulté le 29 mars 2021)
- « Masterclass: Nikita Diakur », Animateka, 2017. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=9UEQAvmZpMM&t=2127s> (consulté le 24 novembre 2022)
- « Making Ugly / Nikita Diakur », Maxon, 2016. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=qKLoO6e9EOE> (consulté le 26 novembre 2021).

- « Nikita Diakur, D2 Vienna Speaker », 2D Conferences, 2020. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=FJGfjGis8zk> (consulté le 11 janvier 2022)
- « Animation Show & Tell with Nikita Diakur », Manifest, 2020. [En ligne] : <https://vimeo.com/477720753?fbclid=IwAR1RS1aEEPmi55n94wAzR443BZ-oVNIB2lojCQmeqmDdNHWmjydwgcM1Of0> (consulté le 26 novembre 2021)
- « Thunderdome 1997. Official Live Registration Part 2 », 2011. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=ZclaXQWVRCg&t=893s> (consulté le 23 novembre 2021)

Notice biographique

Célia Jerjini est doctorante, sous la direction de Didier Coureau, et enseignante en études cinématographiques à l'université Grenoble-Alpes, depuis 2017. Ses principales recherches portent sur le traitement esthétique de la mer Méditerranée dans les films de Jean-Daniel Pollet, Jean-Luc Godard, Tariq Tegua et d'autres cinéastes issus de la modernité cinématographique. Axés sur leurs réalisations interconnectées par les filmages de la mer Méditerranée et leurs réemplois, ses travaux traitent plus spécifiquement de l'hybridation de leurs techniques et du développement d'une esthétique partagée. Par ailleurs membre du collectif de programmation et de création Oasis, elle crée des dispositifs de projection et d'écoute et développe une pratique de vidéo-performance.