

THE VELDT [LA SAVANE]

Virginie Yassef

Guitemie Maldonado

Virginie Yassef adapte librement *la Savane* de Ray Bradbury (1972). Dans un espace commun à l'installation et à la scène, l'homme/animal se confronte aux machines.

■ En 2017, à la suite d'une résidence en Ouganda, Virginie Yassef a conçu *la Savane*, une installation présentée la même année à La Criée, à Rennes; avec cette photographie d'une tête de lion affichée sur un mur peint de motifs végétaux iridescents, elle concrétisait, pour la première fois, son intérêt pour un texte publié par Ray Bradbury en 1972, sous le même titre. Telle source littéraire n'a rien d'étonnant venant d'une artiste dont l'œuvre plastique, comme le résume Sophie Kaplan, « se nourrit de l'écrit » – de quelque nature qu'il soit, poétique ou trivial –, de même qu'elle a pu être rapprochée de l'univers d'auteurs comme J. M. Barrie (*Peter Pan*) et Italo Calvino (*Marcovaldo, Palomar*). Qu'elle propose aujourd'hui une adaptation scénique libre de la pièce de théâtre – l'une des trois qu'a rédigées et montées l'écrivain de science-fiction américain –, marque à n'en pas douter une nouvelle étape dans le processus qu'elle a amorcé en 2007 avec *Alloy*. Cette création charnière, au titre trouvé dans un livre pour enfants et signifiant « alliage », s'approchait déjà d'un spectacle par l'association d'interventions de différentes natures : la musique, le décor, la sculpture, le jeu et la manipulation (un enfant était filmé pendant qu'il agissait spontanément), ou encore l'image. Du point de vue de ces associations, *la Savane* imaginée par Bradbury est particulièrement exigeante. Elle comporte, d'après son auteur, plus de quarante effets sonores différents et autant d'effets de lumière que Yassef a choisi de considérer comme des personnages à part entière.

SALLE DE JEUX

À lire le texte de l'un, ainsi que les instructions de mise en scène qu'il a rédigées, et à parcourir l'œuvre de l'autre, on perçoit nombre de résonances qui signent autant les divers plans sur lesquels s'est opérée leur rencontre que le terrain commun que pourra instaurer l'adaptation. C'est d'abord l'enfance qui est à l'origine de l'intrigue, Bradbury se rappelant avoir décidé de l'écrire « parce que [son] subconscient en savait plus long sur les enfants que ce qui a été dit si souvent ». Ainsi a-t-il imaginé ce que pourrait être, à l'avenir, une nursery et a-t-il amorcé son histoire avec une salle de jeux ve-



nant d'être installée pour deux enfants, Peter et Wendy, dans la maison entièrement automatisée de leurs parents, Lydia et George Hadley: la salle, en prise directe avec leurs désirs et leurs rêves, peut générer n'importe quel environnement souhaité par ses usagers. L'histoire s'avère bientôt entièrement régie par l'imaginaire des deux enfants, livrés à eux-

mêmes, allant et venant librement, comme étrangers à une scène que pourtant, on finit par le comprendre, ils contrôlent. Raison pour laquelle, sans doute, Virginie Yassef a choisi de ne conserver que ces deux seules présences humaines. Le renversement est d'autant plus cruel pour les parents que la salle de jeux devait aussi leur donner accès à la psyché de leur



descendance. Or, l'inconscient et le refoulé qui devaient se trouver là exposés, circonscrits et en définitive domestiqués, ouvrent la brèche par laquelle s'engouffre la sauvagerie, laquelle *in fine* triomphe de la froide distance technologique.

AVATAR DE LA MAGIE

Si toute la pièce s'organise autour de l'opposition entre les machines et les fauves, le couple homme/animal est très présent dans l'œuvre de Virginie Yassef, que l'on pense à la vidéo *l'Arbre* (2008), co-réalisée avec Julien Prévieux, où un couple mord à pleines dents dans un tronc, ou encore à l'éléphant de Troie échafaudé et mis en scène dans *Pour le réveiller, il suffit d'un souffle* (2008). Elle partage en outre avec Bradbury un intérêt pour la science contemporaine qu'elle manifeste avec un mélange de curiosité et de dérision, sans exclure ni l'émerveillement, ni le suspense, ni la magie. Une attitude qui ne manque pas de résonner avec ces considérations sur la science-fiction: « C'est l'avatar de la magie, après qu'elle fut passée par les mains des alchimistes pour devenir l'histoire du futur », ou sur ce que l'homme investit d'obscur dans la technologie: « Nos technologies modernes, par conséquent, correspondent aux vieilles supercheries astrologiques, aux duperies des alchimistes et aux cauchemars de la préhistoire. Il nous faut donner des formes métalliques aux terreurs ancestrales et les propulser vers des destinations plus étranges, d'abord dans notre psyché et très rapidement ensuite dans trois dimensions dont deux provoquent le plus souvent l'étonnement et l'horreur, la troisième étant bien entendu le ravissement. »

Enfin, c'est dans l'exploration du rapport au public et de l'espace qui pourrait être commun à l'installation et à la scène que les résonances semblent le plus s'imposer entre ce que Virginie Yassef nomme la « boîte-décor », dont elle dit laisser croire qu'elle délimite la scène quand « c'est toute l'exposition qui est une scène » et les murs presque transparents, faits de nylon de couleur vive et autres fibres synthétiques que Bradbury avait conçus pour évoquer sa « maison de l'avenir ». Tel décor doit participer du brouillage des frontières entre la salle et la scène, de même que le jeu des acteurs qui constitue le public en miroir de la savane et inversement: « Il faut donc que le public devienne à la fois la savane et les lions au poil roussi par le soleil. Ainsi, quand ils se trouvent sans la salle de jeux, mes acteurs promènent leur regard sur l'auditoire transformé en immensité sauvage. » Telle est la redoutable efficacité du théâtre, machine à illusions. ■

«The Veldt [La Savane]». 2018. Polystyrène, résine acrylique, peinture, électro-aimants. (Coproduct. La Criée centre d'art contemporain et Nanterre-Amandiers, centre dramatique national. Court. Galerie G-Ph. et N. Vallois, Paris. Ph. Benoît Mauras).

The Veldt [La Savane] Virginie Yassef

Virginie Yassef freely adapts Ray Bradbury's *The Veldt* from 1972. In a space shared by the installation and the stage, the human/animal confronts machines.

In 2017, following a residency in Uganda, Virginie Yassef created *La Savane*, an installation presented the same year at La Criée in Rennes. This photograph of a lion's head hung on a wall painted with iridescent plant motifs was the first embodiment of the artist's interest in Ray Bradbury's 1972 text of the same name. The artist's recourse to a literary source is not surprising given that her visual work, as summarized by Sophie Kaplan, 'feeds on the written word'—no matter the style, poetic or trivial. Indeed, her works are often likened to the world of authors such as J. M. Barrie (*Peter Pan*) and Italo Calvino (*Marcovaldo*, *Mr Palomar*). That she now proposes a free stage adaptation of Bradbury's play, one of three written and produced by the American science-fiction writer, marks, without a doubt, a new stage in a process begun in 2007 with *Alloy*. This pivotal creation, whose title was inspired by a children's book, was already close to a performance through its association of different elements: music, set, sculpture, play and manipulation (a child was filmed while behaving spontaneously), and of course, the image. From the point of view of these associations, *The Veldt* imagined by Bradbury is particularly demanding. It has, according to Yassef, over forty different sound effects and just as many lighting effects which she chose to consider as fully fledged characters in their own right.

GAMES ROOM

If we read Bradbury's text, as well as his staging instructions, and then leaf through Yassef's work, we notice the many resonances stemming from the many different planes on which the two texts find their meeting on the common ground adaptation can create. Childhood is initially at the heart of the story; Bradbury remembers having decided to write it 'because my subconscious knew more about children than has often been told'. Therefore, he imagined what a nursery might look like in the future and he began his story with a newly installed playroom for two children, Peter and Wendy, in the fully automated home of their parents, Lydia and George Hadley. The playroom, in direct contact with their aspirations and dreams, can generate any environment desired its users desire. The story quickly reveals itself to be entirely governed by the



imagination of the two children, left to themselves, coming and going as they please, as if they were strangers to a scene which, nevertheless, as we eventually come to understand, is controlled by Peter and Wendy. This is undoubtedly one of the main reasons why Virginie Yassef chose to keep only these two presences human. This reversal is all the more cruel for the parents given that the playroom was intended to give them access to their children's psyche. But now the unconscious and the repressed that were to be exposed here, circumscribed and definitively domesticated, open the rift through which savagery rushes in and, ultimately, triumphs over the cold technological distance.

De haut en bas / from the top:

«Au milieu du crétacé». 2014. 5 haut-parleurs, moquette, son. 15 min. Court. Galerie G-Ph. et N. Vallois, Paris. Ph. Émile Ouroumov).

«Les enfants travaillent pour se réchauffer». 2014. Spectacle. Avec Ryu Braflan et Raphaël Hearn. (Production MAC/VAL, Musée d'art contemporain du Val-de-Marne. Ph. Marc Domage / MAC/VAL).

AVATAR OF MAGIC

If the entire play is organized around the opposition between machines and wild creatures, the human/animal pairing is very present in Virginie Yassef's work, and recalls the video *L'Arbre* (2008), co-directed with Julien Prévieux, where a couple bite into a

tree trunk, or indeed the Trojan elephant scaffolded and staged in *Pour le réveiller, il suffit d'un souffle* (2008). She also shares with Bradbury an interest in contemporary science, which she displays with a mixture of curiosity, derision, wonder, suspense and magic. This attitude resonates with Yassef's thoughts on science fiction: 'It is the avatar of magic, after it has been passed through the hands of alchemists to become the story of the future', or on the dark side of humanity's investment in technology: 'Our modern technologies, as a result, correspond to old astrological tricks, alchemists' trickery and the nightmares of prehistory. We have to give metallic shapes to these ancestral terrors and propel them towards strange destinations, firstly in our psyche, and then quickly in three dimensions, two of which most often provoke astonishment and horror, the third being, naturally, rapture.' Finally, it is in the exploration of the relationship to the public and of the space common to the installation and the stage that the resonances seem to the most obvious between what Virginie Yassef calls the 'boxdecor', which she says serves to suggest the delineation of the stage when 'the entire exhibition is a stage' and the quasi-transparent walls, made from brightly coloured nylon and other synthetic fibres that Bradbury designed to evoke his 'house of the future'. This set is intended to participate in the blurring of boundaries between the room and the stage, as well as the actors—they constitute the mirror of the audience of the savannah and vice versa: 'The public therefore needs to become both the savannah and the sun-scorched lions so that when they are without the playroom, my actors can glance around at the audience transformed into a savage immensity.' Such is the formidable efficiency of theatre, this machine of illusions. ■

Virginie Yassef

Née en 1970 à Grasse. Vit et travaille à Paris.

Born in 1970 in Grasse. Lives and works in Paris.

Dernières créations / recent shows:

2014 *Au milieu du Crétacé*, Galerie G-Ph. & N. Vallois, Paris; *Ils se déplacent à la vitesse d'un mètre par seconde*!, Espace Croisé, Centre d'art contemporain, Roubaix; *A-a-a-ll ri-i-i-ght*!, La Passerelle – Scène nationale de Saint-Brieuc

2015 *Virginie Yassef*, Le Granit, Belfort

2016 *l'Objet du doute*, Nanterre-Amandiers, centre dramatique national

«Les Recherches d'un chien (acte 2)». 2013. Spectacle pour un chien, un acteur, un enfant bûche, un enfant pierre, une musicienne. Parc des Buttes Chaumont, Paris. (Production : On The Roof et Festival Les Uns Chez Les Autres. Court. Galerie G-Ph. et N. Vallois, Paris. Ph. Steeve Bauras).

