

Paroles d'artiste

Ryuta Amai



Ryutae Amai, en haut : *ProDrome II*, 2002, C-print, 180 x 233 cm ;

en bas : *Sans titre*, 2002, C-print, 163 x 312 cm, courtesy galerie Michel Rein, Paris

À l'occasion de son exposition à la galerie Michel Rein, à Paris, Ryuta Amai a répondu à nos questions.

Vous présentez six nouvelles photographies sous le titre générique de Computer-Generated Photography. Pouvez-vous nous préciser quel est le thème central de votre exposition ?

Je ne donne jamais de thème précis à mes expositions, même par rapport au contenu des images présentées. D'une manière générale, je n'impose pas de message précis, et j'ai même tendance à laisser des indices porteurs d'ambiguïté. J'ai remarqué que lorsque William Eggleston a commencé la photographie couleur, il ne donnait pas de titre à ses photographies. Elles avaient pour unique titre *Color photograph, dia-transfert*. Certes, aujourd'hui, on considère son travail au-delà de ces simples caractéristiques techniques, car on s'intéresse au contenu de ses photos. Mais, à l'époque, William Eggleston insistait sur le fait que ses images photographiques étaient en couleur et qu'il utilisait une technique vulgaire jusqu'ici uniquement exploitée par les publicitaires. C'est donc une petite provocation de ma part de dire que mes photographies sont créées par ordinateur et non par un appareil photo.

Vous réalisez des photographies sans appareil photo. Mais quels sont alors vos instruments de travail hormis l'ordinateur ?

J'utilise les techniques des jeux vidéo, c'est-à-dire des logiciels de 3D tels que *3DS Max* qui génèrent une image réaliste. C'est la raison pour laquelle je prétends faire une photographie avec un ordinateur. Mon travail est souvent interprété comme du photomontage, mais je ne fais pas de photomontage. Jeff Wall et Andreas Gursky ont souvent recours au logiciel Photoshop pour réaliser leurs photographies. Mais, selon moi, dès qu'un personnage a été rajouté ou retiré d'une image, on ne peut plus parler de photographie. Quand ces photographes utilisent un ordinateur, ils font du collage ; en ce qui me concerne, je fais une reconstitution de la réalité avec des logiciels 3D et non pas des recompositions.

Quelles sont vos sources d'inspiration quand vous créez vos paysages photographiques ?

Les moyens que j'utilise sont des moyens qui parlent à l'imaginaire. En effet, avec un ordinateur et un logiciel 3D, on peut créer une image qui va du dinosaure au monstre. J'ai tendance à beaucoup me documenter. Je collecte des images déjà existantes, des images que je trouve sur différents supports (journaux, télévision, Internet). À ces images s'ajoute mon intérêt pour l'architecture et les constructions urbaines. Tout cela, je le retransforme par le logiciel 3D, comme pour les jeux vidéo ; toutefois, l'image ne bouge pas, car on ne se situe pas dans le domaine de l'animation mais dans celui de la photographie.

Propos recueillis par Nicolas Thély

Galerie Michel Rein, 42 rue de Turenne, 75003 Paris,
tél. 01 42 72 68 13, jusqu'au 18 janvier 2003.