

Sara Sadik

Ultimate Vatos

21.05.2022 — 23.07.2022

Pour cette première exposition à la galerie Crève-cœur, le film présenté Ultimate Vatos, rassemble des séquences vidéo provenant de plusieurs sources différentes (prises de vues en extérieur, prises de vue en intérieur type télésurveillance, images 3D...) et d'emprunts, ce qui crée une combinaison de différentes esthétiques/dynamiques d'images en mouvement. Peux-tu définir ce qui guide tes choix en termes d'image? Comment as-tu conçu l'environnement visuel de l'exposition?

Ce qui était important dans la création de ce film, c'était de développer une combinaison d'images qui permette de brouiller la frontière entre réel et virtuel. Dans la prise de vue en extérieur, le film a été intégralement tournée avec des caméras embarquées qui permettent d'apporter un effet CGI et jeu-vidéo, que ce soit par les placements de caméras, les points de vue, mais aussi par les défaut qu'elles produisent comme les bugs rappelant l'effet de construction de l'environnement dans les jeux-vidéos au fur et à mesure que le personnage se déplace. Le processus était d'utiliser uniquement ce type de caméras et de jouer avec jusqu'à obtenir l'effet que je souhaitais, au point de se demander comment certains plans ont été créés ou filmés. Il y a également des vidéos issues de réseaux sociaux dans ce nouveau film, comme dans l'ensemble de mon travail. C'est une matière que j'utilise notamment pour apporter la dimension documentaire à la fiction, apporter la profondeur au personnage par le biais d'images tirées de sa vie réelle.

Le film figure un personnage unique dans un univers à la fois fermé et isolé, dont le seul référent est celui d'une compétition très exigeante. Dans ce film, ainsi que dans les films précédents, la question de l'identité individuelle se construisant à travers une série d'épreuves est très présente, façon parcours initiatique. Dans Khtobotogone ou dans Carnalito Full Option, l'environnement semblait assez proche d'une certaine réalité, ancrée à Marseille. Ici, l'organisation dans laquelle évolue le personnage est volontairement mystérieuse. Quels sont les rapports (réels et symboliques) entre l'individu et le collectif qui émanent de ce dernier film?

Pour ce qui concerne ce film, il s'agit de la même façon d'aborder la mise en place d'une fiction dans un espace réel, étant la ville de Marseille. Dans Ultimate Vatos, il s'agit du Parc national des Calanques de Marseille, que j'ai utilisé comme une arène de jeu, la Stone Island. La narration du film suit une structure d'examen composé de différentes épreuves que le personnage va devoir effectuer et débloquer. C'est une

structure récurrente dans mon travail, qui me permet de placer mes personnages dans des situations extérieures à leur quotidien, et qui permettent d'accueillir leur paroles dans un contexte différent. Durant cet examen, le personnage est totalement seul, livré à lui-même dans cette arène. Cet isolement le mène inévitablement à des paroles internes qui prennent la forme d'une voix-off qui nous suit tout le long. À travers ses monologues internes dans lesquels il fait part de ses états d'âmes personnels, le personnage principal porte en lui une parole collective, rendu possible par le processus d'écriture fait de collages de sources multiples comme le rap français notamment PNL, Booba et Timal, le livre « Rester barbare » de Louisa Yousfi, ainsi que des slogans tirés de campagnes publicitaires de l'Armée de Terre ou de devises de régiments de Légionnaires.

Il y a de la part du personnage une soumission nécessaire aux règles de l'organisation en vue d'une victoire, permettant d'accéder à une nouvelle situation. Physiquement, physiologiquement, elle est très marquée. Qu'en est-il côté mental? Après une série de projets axés sur l'amour (Hlel Academy) - évoquant le sentiment amoureux mais aussi amical - quelle réflexion sur la transformation personnelle ce nouveau film inaugure-t-il?

Ici il est question de la figure du combattant et des éléments de sa construction. Des éléments du texte nous permettent d'avoir des informations sur les causes de sa volonté d'insurrection, de son besoin de devenir Ultimate Vatos, qui représente pour lui la figure du combattant ultime, du pirate. Le personnage et sa construction, sont inspirés du concept du corps arme et du concept de transformation, qui est un trait propre aux animes, souvent motivée par un sentiment de vengeance ou une nécessité de faire ses preuves. A la manière de la figure du Kage dans Naruto, du Saiyan dans Dragon Ball ou encore du Hunter dans HxH, ici c'est le statut d'Ultimate Vatos que le personnage souhaite atteindre.