

**Clairières** est le premier roman de **GILLES RIBERO** (°1985, Bondy; vit et travaille à Bruxelles), artiste et vidéaste de l'observation intense. Son récit a pour personnage principal un architecte ingénieur dont les expérimentations sur les espaces de vie et de travail se trouvent liées à de mystérieuses scènes macabres. L'intrigue repose sur le doute qui s'imisce dès les premières pages quant à la relation de cause à effet entre un dispositif architectural, en l'occurrence une vitrine, et le déferlement de violence qui conduit à un massacre au sein de l'entreprise Clearance Inc., cobaye d'un nouveau type de transparence.



# CLAIRIÈRES

L'univers fictionnel dans lequel se déroule le récit correspond à un espace-temps dystopique et proche de nous. À partir d'un algorithme, Robert élabore des projets architecturaux. Ce quinquagénaire sous codéine, présenté dans la scène d'ouverture aux toilettes comme inquiet de son embonpoint et de la profondeur de son nombril, est à mi-chemin entre l'artiste conceptuel et l'ingénieur-manager de réseaux. Il absorbe les données de l'entreprise pour transformer chiffres, tableaux et mouvements d'écriture en formes tangibles : des vitrines. Son travail consiste donc à effectuer des percées dans les murs de ses clients pour ouvrir leur espace et mettre le travail, les activités et les circulations au vu de tout le monde, à la manière d'un spectacle permanent. Ces trouées sont les "clairières" offertes à la vue dont Robert est le grand ordonnateur. L'histoire tourne mal dès lors qu'un massacre sanglant a lieu dans la première réalisation de New Green, le studio d'architecture. Un massacre tellement spectaculaire qu'il laisse à penser qu'un rituel réunit les occupants du lieu, étonnamment amnésiques : l'enquête piétine. Si la stupéfaction frappe d'abord Robert, son silence face aux événements suscite petit à petit l'incompréhension. Étrangement détaché de l'affaire, il est davantage préoccupé par les propriétés de la résine utilisée pour fabriquer les verrières. Une émeute dans un autre bâtiment, et le voilà qui s'infiltré dans les équipes pour comprendre ce qui se trame. Mais lui-même semble en proie à un mauvais démon et se met à avoir des visions hallucinatoires.

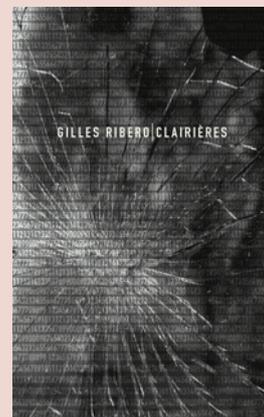
Dans ce récit, si le regard de Robert guide le lecteur dans les méandres de l'intrigue, les bâtiments en forment l'âme. Les architectures en résine transparente semblent agir directement sur les êtres et conditionner leurs comportements. Dans ce "théâtre d'entreprise" entouré de verrières, les employés s'éteignent, mutiques, absorbés par leurs tâches. Depuis l'inauguration du bâtiment, plus de conversations, plus de distractions. Tout écart au protocole provoque des réactions violentes au sein du personnel. Les murs eux-mêmes se mettent à cicatriser, comme si la résine devenait vivante. Lorsque le propre fils de Robert commet à son tour un crime atroce, et que la vie poursuit son cours comme si de rien n'était ou

presque, l'on comprend que le monde vit désormais dans l'acceptation de l'horreur. Les vitrines ont de plus en plus de succès, malgré les périodes d'adaptation à risque du personnel d'entreprise : les violences continuent, sporadiques, comme un prix acceptable à payer. Cet univers de l'entreprise froid et inhumain se transforme en scène pour pantins mécaniques : pas tout à fait robots, ils sont vidés de leur capacité de compassion et en perdent tout jugement moral. Tout se vaut à l'aune des données qui circulent frénétiquement pour faire fonctionner l'entreprise et l'édifier dans ce matériau à la lisière de l'organique.

Le regard et le spectacle sont, dans le récit, canalisés par les flux sur écrans et les vitrines des bureaux. Comme une extension du roman, Gilles Ribero a créé une "pièce d'accompagnement", une photogrammétrie animée d'1 minute 30. Le bruit blanc qui l'accompagne est produit par un enregistrement de bruits de foule diffusés (on pense à la première scène sanglante du livre, où la foule se masse atterrée autour du lieu des crimes) et dupliqués en chaîne pour obtenir cet effet de réverbération. L'animation numérique montre un œil en gros plan, qui suit un mouvement lent de rotation autour de ce qui pourrait être une tête. Mais l'ensemble amalgame peau, cheveux et œil de sorte que le visage est incomplet et inidentifiable. L'œil alterne avec la représentation en creux de l'orifice oculaire. Le dedans et le dehors se prolongent en un continuum fait de la même peau, par moment fissurée par des *glitches* venant parasiter l'image numérique. C'est une image similaire d'éclat que l'on retrouve sur la très belle couverture de l'ouvrage : une vitre recouverte de chiffres se répétant à l'infini ayant subi un impact de balle. Ces images font écho à la double violence qui sourd dans le récit, celle d'une vision aveugle car gouvernée par des dispositifs (qu'on devine managériaux) et celle des chiffres qui, sans conscience, remplissent les vies tout en les appauvrissant, tel des *body snatchers*. L'écriture, elle-même souvent opaque et dense, se libère par endroits pour laisser respirer l'intrigue et clarifier l'action : des trouées dans le texte qui rejouent l'effet de clairière où tout devient visible, dans un espace donné, jusqu'à ce que l'intensité de la forêt absorbe à nouveau le visiteur-spectateur.

**Magali Nachtergaele**

Gilles Ribero, *Clairière*, photogrammétrie, boucle vidéo full HD, projection vidéo stéréo, 1'30, 2020  
L'œil et son envers.  
L'image comme volume.  
Pièce d'accompagnement au roman *Clairières*.  
© Gilles Ribero



**GILLES RIBERO**  
**CLAIRIÈRES**  
ÉDITIONS ALLIA, AOÛT 2020  
10€, 115 X 185 MM,  
112 P., ISBN: 979-10-304-1261-1  
**EXISTE AUSSI AUX FORMATS**  
**EPUB ET PDF**