

## CULTURE

# Nathan Ghali, de «Minecraft» à la vidéo expérimentale

PROMESSES DE 2026 **6/12** Entre jeu vidéo, expositions et festivals de cinéma, l'artiste vendéen de 27 ans est à la croisée de plusieurs univers

## RENCONTRE

**I**l a grandi en Vendée, dans un de ces petits villages avec église et dépôt de pain. A la campagne alentour Nathan Ghali a très tôt préféré son ordinateur. «Le jeu Minecraft m'a beaucoup influencé, jusqu'à aujourd'hui. Quand je crée mes films, c'est très lié à ma pratique du jeu vidéo et d'Internet de cette période de ma vie. Je pense que j'ai construit 90 % de ma culture par le piratage de jeux vidéo, de films, de musique», reconnaît l'artiste, que l'on rencontre avant qu'il file voir le concert du rappeur suédois Yung Lean à La Villette, à Paris, fin novembre 2025. Il revient tout juste de la région lilloise, où il réside pour deux ans, puisqu'il vient d'intégrer la prestigieuse formation du Fresnoy (Tourcoing, Nord), spécialisée dans l'image, et rentrera le lendemain au bercail pour aller filmer sa mère.

Avec un père instituteur et cinéphile, et une mère peintre, il partait «avec un bon capital culturel». Ses parents se sont séparés le jour de son premier anniversaire, en décembre 1999, une catastrophe familiale sur fond de tempête du siècle qui est au cœur de ce documentaire qu'il prépare sur sa mère, *Tempête 99*. De la peinture sa mère, célibataire avec deux fils, n'a jamais vécu, ses pinceaux ayant vite été remisés dans l'ombre de boulots alimentaires. Dès le collège, il passe des heures dans

les réglages des jeux vidéo, en explore les paramètres, bricole de petits jeux en 2D et des films d'animation en pâte à modeler. Au lycée, il prendra l'option cinéma.

## «Un modèle»

Le bac en poche, il passe un BTS audiovisuel pour devenir technicien de l'image, et arrive à Paris à 19 ans pour travailler dans une société de location de caméras. Il découvre les films de Caroline Poggi et Jonathan Vinel, notamment *Martin pleure*, entièrement réalisé à partir des images du jeu vidéo *Grand Theft Auto*. «En montrant qu'on pouvait avancer entre deux mondes, ils sont devenus un modèle pour pas mal de gens», souligne le jeune artiste, qui se sentait plus proche de formes expérimentales que d'un cinéma plus classique.

Il accompagne une amie aux portes ouvertes de l'Ecole des arts décoratifs, ce qui lui donne envie de tenter le concours en section photo-vidéo. Il échoue. «J'évoluais dans un monde de cinéphiles et de gens qui faisaient des clips et des pubs, je n'avais pas les codes de l'art contemporain», admet-il.

Le Covid-19 va tomber à pic, lui offrant le temps de se plonger dans un logiciel de 3D pour les besoins d'un film qui lui trotte dans la tête. «Ça a été un tunnel de plusieurs mois d'apprentissage et d'expérimentations. Je m'y suis tout de suite senti chez moi, j'avais l'impression de jouer à un jeu vi-

déo», se remémore-t-il. Une porte s'ouvre sur des possibles.

Deux jours avant le premier confinement, Nathan Ghali avait par ailleurs tourné un film en images réelles, dans son salon, avec des personnages jouant en play-back de vrais messages vocaux qu'il avait reçus ou envoyés par messagerie. Ce film aux dialogues absurdes, intitulé *Peut-on se comprendre en parlant?*, monté pendant le confinement, sera montré dans une exposition carte blanche à Clément Cogitore à la galerie Les Filles du calvaire, à Paris (3<sup>e</sup>), en février.



Nathan Ghali, en décembre 2025. TOKO OKADA