



**HAL**  
open science

## D'eau et d'ombre, la caresse du virtuel

Flora Bouillaguet

► **To cite this version:**

Flora Bouillaguet. D'eau et d'ombre, la caresse du virtuel. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01201717

**HAL Id: dumas-01201717**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01201717>**

Submitted on 17 Sep 2015

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**UFR 04 Arts et sciences de l'art**  
MASTER Art de l'image et du vivant

**2015**



*D'eau et d'ombre, la caresse du virtuel*

**Flora Bouillaguet**

**Sous la direction de Christophe Viart**

*D'eau et d'ombre, la caresse du virtuel*

**Flora Bouillaguet**

**Sous la direction de Christophe Viart**

## Table des matières

<b>I. Les ombres portées et les reflets des projections immémoriales</b>	<b>11</b>
<i>Les ombres portées</i>	11
L'ombre advenant et se résorbant	12
L'ombre comme image	13
Corps sans ombre et ombre sans corps	15
<i>Les reflets sur l'eau</i>	16
L'eau miroitante, scintillante	17
<i>Projections</i>	19
La jecton, origine et sémantique	21
Imaginis Umbrae	23
Un médium...intangible	26
<b>II. La rencontre du virtuel et du réel</b>	<b>29</b>
<i>L'eau profonde, les eaux composées</i>	29
L'eau et l'ombre comme un argile de l'imaginaire	31
<i>Dispositifs pour projeter sur le monde</i>	35
<i>Quand le virtuel caresse le réel, rencontre entre les projections et l'espace, les objets</i>	37
<b>III. Comment l'ombre et la lumière modifient la perception de l'espace et sollicite le corps sensible du spectateur ?</b>	<b>50</b>
<i>L'ombre habille l'espace</i>	52
L'unification de l'espace et la sensualisation du corps par l'ombre	57
<i>La lumière et le sentiment d'apesanteur</i>	58
<b>IV. Sémantique des éléments vitaux en présence dans la rencontre</b>	<b>63</b>
<i>La prégnance de l'eau</i>	63
<i>Le poisson-bocal</i>	65
<i>Symbolique du poisson</i>	71
<i>Au risque de la vie</i>	74
<i>Genèse du travail</i>	78
Betta splendens en général et en particulier	78
<b>V. Un dispositif qui met en scène l'impermanence du monde</b>	<b>80</b>
<i>Un art de l'exposition</i>	81
Pour ou contre la salle de cinéma	82
<i>Projections et installations</i>	85
<i>L'expérience perceptive</i>	87
Faire ombre	90
<i>Installation à expérimenter</i>	92
La skéné et le forum	92
La théorie de l'inclusion	93
L'expérience collective	94
L'infra-pensée, infra langage	96
<b>Bibliographie</b>	<b>105</b>
<b>Index</b>	<b>107</b>
<b>Table des illustrations</b>	<b>109</b>

Dans ce mémoire je propose de présenter mon travail plastique. Mon travail met en jeu des projections sur des poissons bien vivants dans des installations. Je mets ainsi en scène des images « se faisant » dans des dispositifs qui mettent en lumière les caractéristiques essentielles de la projection et des ombres.

Les projections lumineuses sont très présentes dans l'art contemporain, de plus en plus, elles sont mises en scène dans ce qu'on nomme des installations-projections. Bien souvent les images lumineuses qui apparaissent dans ces installations ont un fort potentiel hypnotique et dramatisant. Je me suis donc posée la question de savoir comment, sur quels ressorts sensibles les installations-projections s'appuyaient pour capter l'intérêt du spectateur. Cette recherche m'a amenée à considérer que, paradoxalement, des images projetées, intangibles, virtuelles pouvaient solliciter nos sens puissamment, au point même de nous faire oublier de mettre à distance le réel. Comment celui-ci pourrait-il ressurgir ? Comment pourrait-il « rivaliser » ou plutôt se « combiner » avec l'image projetée ?

Il est des dispositifs comme la salle de cinéma où le but est de faire adhérer sans réserve le spectateur à l'image virtuelle lumineuse. Mais il existe aussi d'autres dispositifs, artistiques, qui mettent en tension la projection et le réel. Dans ces cas, tout à fait fascinants selon moi, le spectateur perçoit l'image virtuelle comme fondue, matérialisée par le réel - corps, objet ou espace. Il peut donc percevoir une image incarnée, il peut enfin la saisir. En « s'incarnant », c'est-à-dire en heurtant un récepteur qui devient un écran et sur lequel l'image deviendra visible, l'image « prend » les qualités plastiques, de formes, de matières, de textures, de volumes de son récepteur. C'est ainsi qu'il se crée un double échange, une « rencontre » entre l'image qui modifie notre perception de son récepteur physique, le couvre de son motif et le récepteur qui donne sa peau et sa matérialité à l'image. J'appelle cette rencontre une caresse car il s'agit non pas d'un collage ni d'une combinaison durable mais plutôt d'un effleurement, d'un instant suspendu, d'une rencontre toute précaire et instable. Caresse aussi car il est question de peaux : celle lumineuse, infra mince, de l'image qui recouvre les choses et les êtres, celle des surfaces, objets, animaux, récepteurs momentanés qui donnent une dimension sensuelle à l'image, et celle enfin du spectateur, qui, plongé dans l'obscurité des installations-projections voit ses sens s'éveiller, s'aiguiser pour pallier sa vision. Une perception rendue plus tactile par l'environnement et par les récepteurs *in-formant* l'image virtuelle, comme un défi à son immatérialité fantasmagique. Je suis donc à la recherche de tels moments où un équilibre entre le réel et le virtuel magnifie l'un comme l'autre. Où les dimensions réelles, matérielles, sollicitant nos corps croisent la dimension immatérielle, l'apparition, qui est par extension le domaine de l'illusion, du

mental, de la pensée et de l'imagination. De telles combinaisons produisent en nous un puissant écho car elles s'adressent à la fois au corps sensible et à l'esprit créatif, elles peuvent symboliser à mes yeux la conciliation corps-esprit.

Une des caractéristiques des projections est leur précarité, leur instabilité. En cela elles entrent en résonance avec la vie qui se caractérise aussi, entre autre, par son impermanence. La vie est par définition la finitude, la mort mais aussi le mouvement perpétuel. Quel médium serait plus approprié pour évoquer le vivant que celui qui est lui-même soumis à ces règles ? Mais cela ne suffit pas, dans ma recherche je souhaitais que la vie même fasse irruption, par des rencontres bien réelles, dans l'instant présent, par le jeu du hasard et des occurrences. C'est ainsi que j'ai commencé à travailler avec le poisson traversant le faisceau lumineux, trouvant l'image de son corps et produisant une autre image, une ombre portée. Puis j'ai imaginé des installations impliquant davantage le spectateur ; à l'aide des projections de poissons j'ai tenté de créer un espace complexe où les apparitions seraient multiples : ombres portées, images projetées, corps des autres spectateurs. C'est un espace onirique, virtuellement plongé dans l'eau par les images projetées, où les rencontres contre-nature sont imprévisibles et aléatoires. En créant un espace d'apparitions multiples, dont l'élément aquatique, je cherchais à produire des sensations chez le spectateur, une impression agréable, ludique et un sentiment d'apesanteur voire d'abandon relatif. Malgré la dimension ludique que je revendique, il me semble que ces installations traitent en réalité de thèmes profonds et essentiels comme l'impermanence, les illusions, la fuite du temps, les limites physiques et temporelles de notre condition humaine ou encore notre écartèlement entre un corps matériel et limité et la possibilité de concevoir l'infini, le néant, la conscience de soi et de sa finitude. Or de ce point de vue je pense que l'art peut avoir un rôle pédagogique et bienfaisant. Pédagogique car il permet de vivre des expériences perceptives, de les conscientiser, de faire jouer ses capacités (sensibles et intellectuelles) et de savourer le plaisir de leur fonctionnement en se centrant sur le moment présent de l'expérimentation. Bienfaisant aussi car il y a le jeu, la possibilité du rêve, de briser les limites physiques et il y a le renouvellement permanent des formes convoquées qui vient comme exorciser la mort.

Dans cette étude j'aurai l'occasion de parler du médium projection mais également des « médiums » que sont l'eau, l'ombre, la lumière et l'animal aquatique, et de leur apport aussi bien sémantique que sensuel. Dans un premier temps je m'intéresserai aux ombres portées et aux reflets sur l'eau qui sont les premières sources d'images auxquelles ait eu accès l'humanité. Les images produites dans ces conditions sont des images mobiles, instables,

déformantes et « combinatoires », ce sont des images complexes, incomplètes ; elles laissent un champ libre à l'imagination humaine qui a pu s'en emparer. Ces images mémorielles étant des phénomènes de projections, je soulignerai donc les caractéristiques, à mes yeux essentielles, de ces dernières et j'aborderai la question du statut des images ainsi créées. Pour cela je m'appuierai sur le très complet catalogue intitulé *Projections, les transports de l'image*, entre autre dirigé par Dominique Païni, et également sur l'essai *Pour une Anthropologie des images* d'Hans Belting qui pose de nombreuses questions sur l'origine et le statut des images, questions qui me semblent tout à fait d'actualité aujourd'hui. D'autre part, au sujet de l'eau qui est présente à plusieurs niveaux dans mon travail, je puiserai à la source de l'ouvrage de Gaston Bachelard *L'eau et les rêves (Essai sur l'imagination de la matière)*. Dans un second temps je me focaliserai sur l'étude de plusieurs installations d'artistes qui parviennent à mon sens à une rencontre vibrante et pertinente entre l'image projetée et le réel sous la forme d'installations. Un artiste comme Alain Fleischer a particulièrement interrogé le médium projection et mis en avant ses qualités essentielles.

Je m'appuierai également sur l'ouvrage de Pascale Weber, *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, qui a, entre autres réflexions, particulièrement mis en avant l'aspect sensuel et « sensualisant » des installations-projections. Cette approche sera enrichie avec l'étude de Junichirô Tanizaki, *Eloge de l'Ombre* qui nous permet de nous ouvrir quelque peu sur l'approche orientale, approche que l'on trouvera aussi dans l'ouvrage de François Jullien, *La grande image n'a pas de forme (ou du non-objet par la peinture)* qui sera utile pour aborder la question de l'impermanence du monde et des formes.

J'aborderai la question des éléments vitaux - l'eau et ses symboles - ainsi que l'apport de l'animal dans l'installation, ce qui a motivé mon choix et quelques caractéristiques qui me semblent importantes.

Enfin dans un dernier temps j'aborderai les questions liées aux dispositifs et à l'attention portée à la place des spectateurs. J'ai dit que l'implication du spectateur me préoccupait, j'explicitai en quoi mes installations sont à expérimenter et à vivre. J'accorde de l'importance à l'expérience perceptive du spectateur, et à ce qu'il peut en retirer.

Je voudrais déterminer en quoi la projection est un dispositif critique qui, confronté au vivant, peut permettre d'appréhender une rencontre entre le réel et le virtuel et tirer de celle-ci des impressions riches capables y compris de questionner le vivant.



*Illustration 1 : D'eau et d'ombre, Flora Bouillaguet, lampe de poche, caméra, projecteur, aquarium, Paris 2014*

Capture d'après une séquence vidéo produite avec la lampe torche. La vidéo est projetée sur un mur. Le spectateur est invité par un cartel à utiliser la lampe à disposition pour produire la silhouette de l'habitant de l'aquarium. Il produit le spectacle en temps réel pour les autres visiteurs qui peuvent voir le résultat projeté en grand.

illustration 2 «Kinosplendens», Flora Bouillaguet, Paris, 2015, installation, projection, aquarium et poisson, caméra, vues multiples extraite de la vidéo tournée lors de la projection.



illustrations 3 «Bettastartus», Flora Bouillaguet, 2015, installation, tissus et voilages, projecteurs, aquariums, poissons.

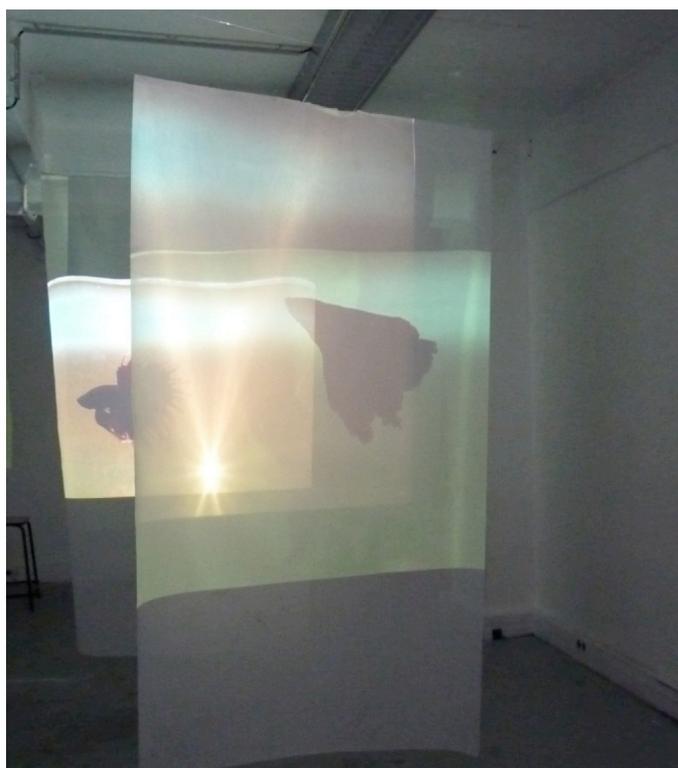
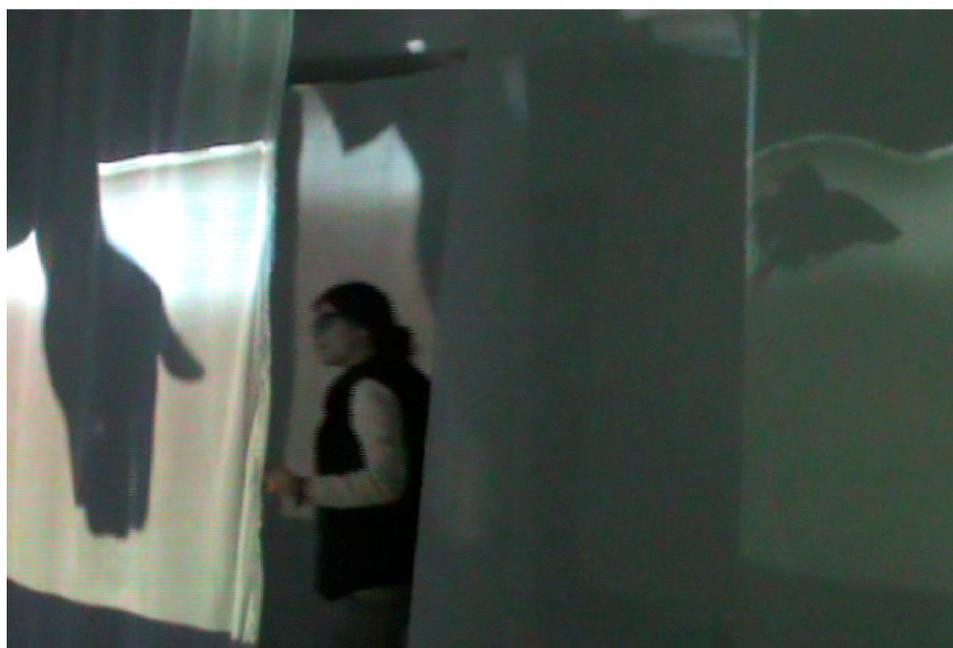


illustration 4, quelques réactions des spectateurs  
dans «Bettastratus», Paris 2015

Ceux qui disparaissent...



...Ceux

qui

cherchent...

ceux

qui

jouent



## I. Les ombres portées et les reflets des projections immémoriales

Les projections sont à l'origine des premières sources d'images auxquelles l'humanité ait eu accès : les ombres portées, dessinant des silhouettes étranges au soleil, les reflets sur l'eau, aussi divers que mobiles. Ces sources d'images ont probablement fasciné les premiers hommes et on peut remarquer que dans ces deux cas il s'agit d'images complexes, mouvantes, fragmentées, déformantes, souvent combinatoires. De telles images ne se laissent pas facilement identifiées et c'est peut-être pour cela qu'elles laissent un espace dans lequel l'imagination des hommes s'est engouffrée. Je me demande comment ces images projetées ont pu influencer l'imaginaire des hommes. Comment nos ancêtres de la préhistoire ont-ils réagi en voyant leurs propres ombres portées? Et Comment ont-ils réagi lorsque le feu, domestiqué, s'est mis à faire danser d'étranges figures sur les parois caverneuses ? Il n'y a somme toute que des spéculations à ce sujet mais on peut penser que les sources d'images ont toujours excité l'imagination des hommes. Parce que ces images sont fluctuantes et éphémères notre imaginaire s'empresse de s'en emparer : notre cerveau va chercher à les compléter, les relier à autre chose, fantasmer. Ces images « troubles » (par opposition au reflet plus parfait et stable d'un miroir poli), sont propices aux *illusions*.

### *Les ombres portées*

Le phénomène physique à l'origine des ombres portées (silhouettes) mérite qu'on s'y attarde. Comme contenu dans les termes, l'ombre portée est une projection, « un trans-port ». Ce phénomène lumineux est caractérisé ainsi : un rai de lumière est projeté, transporté mais heurte sur son trajet quelque chose de plus ou moins opaque qui va filtrer ou arrêter la lumière, produisant une silhouette en négatif. L'ombre portée est caractérisée par son aspect soustractif ; ce qui est projeté, c'est-à-dire «porté» sur un récepteur, un écran, c'est la silhouette sombre qui se détache sur la lumière. Contrairement à la projection d'images lumineuses qui viennent en positif sur la matière, l'ombre portée semble trouser la lumière, comme un emporte pièce ou un manque.

Il en résulte une silhouette qui est *l'image* (au sens géométrique) du corps-référent mais aplani, en deux dimensions. D'ailleurs le terme ombre portée, voir même ombre tout court désigne couramment à la fois le phénomène lumineux et le résultat, l'image produite. L'ombre possède deux caractéristiques qui m'intéressent particulièrement : c'est une apparition, donc un phénomène lumineux a priori éphémère, et c'est une image indicielle, elle est une empreinte, c'est-à-dire qu'elle a un lien direct, physique avec son référent. C'est donc une manifestation du corps-en-présence.

## L'ombre advenant et se résorbant

L'ombre portée a, tout comme l'ombre au sens de l'absence relative de lumière – l'obscurité, une capacité d'absorption. Tout ce que l'ombre recouvre disparaît ou perd une partie de ses qualités d'individualité. Plusieurs ombres portées peuvent se combiner pour ne former plus qu'une seule figure. Cette synthèse de plusieurs images qui deviennent *une* est exploitée dans plusieurs de mes travaux : quelques soient leur sources, les images projetées peuvent se combiner, se superposer, se fondre et ne former qu'une.

L'ombre est une apparition lumineuse et se caractérise donc par son instabilité, sa précarité, elle se produit en temps réel et disparaît avec la lumière si celle-ci s'éteint. La réalité d'une ombre est donc par nature de l'ordre d'une apparition évanescence.

A l'instabilité de la silhouette-ombre se greffe la notion de *passage* entre l'individu et « le tout », c'est-à-dire le monde. Les peintres chinois du X<sup>ème</sup> siècle ont observé le monde et choisi de chercher à représenter son impermanence. Les notions fondamentales du Taoïsme se fondent sur cette conception du passage, de la transformation et du mouvement ; le Tao signifie d'ailleurs la « voie », soulignant bien que la clé se trouve dans la trajectoire, l'évolution. «*Dès sa formule d'ouverture le Laozi<sup>1</sup> nomme innommable ce Fond indifférencié*

---

<sup>1</sup> *Le Laozi* aussi appelé *Daode jing* (ou *Tao te king*) traduit par *Livre de la Voie et de la Vertu* est un livre mystérieux de l'Antiquité chinoise, fondateur du Taoïsme. Il n'est pas certain que Lao zi (Lao Tseu) en ait jamais été l'auteur. Quant à son origine, elle est, pour l'heure encore, largement mystérieuse. Sa forme est d'une profonde originalité : ni dialogue, ni traité, mais étrange poème philosophique, parfois rimé, dont le sens fait souvent question.

À l'origine, un texte dut venir au jour au milieu du ~IV<sup>e</sup> siècle dans la Chine méridionale. Mais le Lao zi, comme le taoïsme, se sont formés progressivement.

*de l'invisible, dont ne cesse de procéder les formes et les êtres et dans lequel ceux-ci s'en retournent et se résorbent. »<sup>2</sup>*

Ce fond n'est-il pas l'ombre elle-même ? Ce qu'en Occident où les choses sont assez souvent brutalement et catégoriquement opposées, on nommerait le chaos, la nuit antédiluvienne interrompue par la lumière/ la Création au sens biblique, qui ordonne.

Le Laozi nous met en garde contre l'essence : dès qu'apparaissent des spécifications, elles conduisent elles-mêmes aux disjonctions (être /non-être). Mais il y a la « voie », *tao*, car les formes et les êtres, en advenant et se résorbant, s'actualisant et s'en retournant, suivent la voie de cette immanence. Les projections et les ombres sont des apparitions éphémères et en temps réel donc sans cesse réactualisées, elles doublent donc métaphoriquement cette conception du passage et de l'impermanence.

Dans l'installation *D'eau et d'ombre* le spectateur est invité à expérimenter un jeu d'ombre en produisant lui-même celle d'un poisson dans son aquarium à l'aide d'une lampe torche à L.E.D. Une caméra filme le mur sur lequel l'ombre est produite et cette image est projetée en grand sur le mur opposé de la pièce. Si le spectateur se prête au jeu, et s'il parvient à trouver un équilibre (délicat) qui permet de faire apparaître la silhouette de l'animal, on verra celle-ci émerger et se résorber, se laisser identifier puis se refondre dans les ténèbres (*voir illustration 1*). Entre l'essence, l'individu qui s'affirme mais aussi affirme ses limites et la potentialité créatrice du « fond », les allers-retours sont incessants du fait des mouvements du poisson, qui est la vie même et ne se laisse ni saisir ni même identifier.

## L'ombre comme image

Léonard De Vinci s'est intéressé au phénomène et remarque : « *l'ombre est le moyen par lequel les corps manifestent leur forme.* » mais, note-t-il, les contours s'en détachent. L'ombre est donc une manifestation du corps qui contient une certaine distance spatiale et formelle avec celui-ci. Elle est « collante » mais insaisissable ; elle est fidèle mais déformée. Quand De Vinci parle de forme, en effet le corps produit l'ombre par sa masse, on a l'indice de sa forme, l'indice de ce qui fait corps, volume. Mais c'est une image très incomplète et qui gomme les particularités. Un proverbe africain dit « *L'ombre du zèbre n'est pas rayée* », manière de dire que l'ombre efface des qualités qui peuvent paraître essentielles à

---

<sup>2</sup> F. Jullien *La grande image n'a pas de forme (ou du non-objet par la peinture)*, seuil (l'ordre philosophique) 2003 p 34

l'individualité.

Si l'on considère que l'ombre portée, c'est-à-dire la silhouette visible sur le sol est une image alors c'est probablement une des premières sources d'images à laquelle l'humanité ait été confrontée (avec les reflets produits par l'eau, on y reviendra). Comment nos ancêtres de la préhistoire ont-ils réagi en voyant leur propre ombre portée? Il existe une hypothèse selon laquelle certains dessins rupestres auraient été tracés en reproduisant les contours d'une ombre projetée de cornes ou de tête d'animaux notamment. Plus encore le phénomène de projection de l'ombre a un rôle fondateur pour l'humanité : il est à la source de disciplines aussi différentes que la géométrie, la mesure du temps et la peinture. Chacun se rappelle du rôle du soleil méditerranéen sur des mathématiciens comme Thales pour ne remonter que jusqu'à lui. Et selon Hubert Damisch c'est aussi une histoire d'ombre qui fonde l'histoire de la peinture occidentale.

Parmi les légendes originelles de la représentation, on se souviendra de celle de « La fille de Corinthe » qui eut l'idée de tracer à la craie les contours de l'ombre de son amoureux avant que celui-ci ne parte. Ici l'ombre va servir de trace du vivant. C'est donc une projection qui serait, selon la légende à l'origine de la peinture et de la production d'images.

Pour ce qui est de l'usage de l'ombre en art, dans la Grèce antique on tenait en haute estime la « peinture d'ombre » (skiagraphia) « *en tant qu'invention susceptible de transposer l'être du corps dans l'apparence de l'image.* » A tel point que selon Platon, Socrate qui tenait les images pour des illusions dangereuses et vaines aurait reconnu un droit à l'existence à la peinture d'ombre en tant qu'elle est de l'ordre du report, qu'elle approche par la ressemblance la géométrie pure et qu'elle a force d'empreinte.<sup>3</sup>

Voici ce qu'Hans Belting dans son ouvrage *Pour une anthropologie des images*, remarque à propos de la légende de Corinthe : « *L'ombre fait pour ainsi dire office de médium naturel produit par le corps lui-même quand il intercepte un rayon lumineux. Reste donc à établir le rapport entre l'ombre, cette image fugitive et pourtant liée en permanence au corps vivant, et toutes les autres images qui se sont détachées du corps pour se fixer dans une trace persistante et durable.* »<sup>4</sup>

J'ai montré à quel point notre histoire avec les projections est ancienne, je voudrais ouvrir une parenthèse dans le même sens sur les connotations historiques et symboliques de

---

<sup>3</sup> Hubert Damisch « Morceaux choisis » in *Projections, les transports de l'image*, catalogue d'exposition, Hazan/Le Fresnoy/AFAA 1997 p16

<sup>4</sup> Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, édition le temps des images Gallimard 2004 Paris 5 p 16

ces images-ombres dans l'imaginaire collectif. On a donc vu l'ombre en tant que trace reconnue fidèle - géométrique - du corps. Si elle a cette connotation si forte du corps en présence l'ombre seule, sans corps, est une métaphore très utilisée.

## Corps sans ombre et ombre sans corps

Dans *la Divine Comédie* de Dante, les ombres que rencontre le poète sont des apparences de corps qui ont été, mais qui ont perdu leur matérialité. Si ces corps conservent leur apparence, celle-ci est superficielle et ils ne peuvent ni s'étreindre, ni projeter d'ombre eux-mêmes comme le remarque le poète au vu de l'absence d'ombre de son guide Virgile alors que lui-même produit une ombre. Ainsi c'est son ombre, le symbole de son corps physique en présence qui le distingue des morts. Cette représentation des morts et du monde de l'au delà est antique mais l'âme comme entité affranchie du corps physique et qui continue son existence sans se réincarner est également chrétienne. C'est une idée persistante. On a à nouveau cette boucle où c'est l'ombre, production lumineuse et immatérielle qui est produite par un corps matériel et qui devient la preuve de la réalité de ce corps. L'image immatérielle, l'apparition, comme preuve de la réalité matérielle.

L'ombre a aussi le sens de ce qui a été, la moindre apparence de quelque chose (il n'est plus que l'ombre de lui-même). Une foule de métaphores et de nombreux usages entourent ce mot avec des sens aussi variés que le soupçon (l'ombre d'un doute), l'indistinction, l'oubli, la trace, le simulacre ou la chimère ou encore l'apparence qui survivrait après la mort, le reflet affaibli de ce qui a été, les spectres, doubles, fantômes. Il est intéressant de comparer différentes représentations des spectres. Par exemple Junichirô Tanizaki remarque que les fantômes occidentaux ont le corps entièrement translucides, comme caractéristique principale, alors que les fantômes d'Orient sont surtout caractérisés par l'absence de pieds. Ils ne sont plus reliés au sol, ils ont leur base dans l'ombre tout comme les montagnes grandioses des paysages des peintres chinois du Xe siècle se doivent d'avoir leur base masquée par la brume pour mieux suggérer leur grandeur impénétrable.

A l'inverse, dans l'imaginaire occidental, des monstres comme les vampires sont caractérisés par l'absence de reflet ou d'ombre. Ceux-ci sont, cette fois, bien « matériels » on peut les toucher, ils interagissent avec les vivants, ils se nourrissent de sang, le flux vital et charnel par excellence. Mais ils peuvent aussi traverser les siècles, se transformer et dans

certains cas sont réduits en poussière par la lumière solaire. Leur matérialité est fantastique et précaire. Cette idée d'être réduit en poussière par la lumière m'évoque des êtres qui seraient constitués de graines d'ombre, de poussière d'ombre. Les vampires sont reconnaissables à leur absence de reflet dans un miroir, particularité mise en scène notamment dans le célèbre *Bal des vampires* réalisé par Roman Polanski en 1967 (illustration 5). L'absence d'ombre est, comme dans *La divine comédie*, le symptôme d'un corps inhumain, intraçable, qui n'appartient pas ou plus tout à fait au monde des vivants.

Illustration 5, extrait. *Le bal des vampires* de Roman Polanski, 1967. Le héros découvre que son hôte n'a pas de reflet dans un miroir.



### *Les reflets sur l'eau*

L'eau est une source d'images pour l'humanité puisqu'elle reflète le monde à sa surface. Mais l'eau ne produit pas de simples reflets comme le ferait un miroir ou une surface lisse terrestre : elle compose, mêle différents reflets, combine des reflets et le monde aquatique, lui-même source de biens des fantômes. C'est donc une source d'images complexes, fantastiques, mouvantes, précaires. Gaston Bachelard s'est penché à la surface de l'eau, dans *L'eau et les rêves (Essai sur l'imagination de la matière)* il nous en livre une analyse détaillée. Il distingue différents « types » d'eau, eaux stagnantes, ou eaux vives, scintillantes.

Dans un premier temps on s'intéressera plutôt à la surface de l'eau, aux images-miroirs qui s'y accrochent.

## L'eau miroitante, scintillante

L'eau étant le premier miroir de l'humanité, elle a, à ce titre, sûrement joué un rôle clé dans l'identification et la conscience de soi. La projection de son reflet dans l'eau est aussi « collante » que l'ombre du corps, et aussi fragile : le moindre remous l'efface ; c'est une vision qui requiert la tranquillité. C'est précisément ce qui nous intéresse, la qualité de miroir « trouble ». Dans son essai Gaston Bachelard propose une fonction « narcissique » de l'eau, il cherche d'abord une explication rationnelle : « Chez l'homme le visage est un outil de séduction important voire principal. C'est le lieu de l'amour « offensif », aiguiser cet outil en se mirant soi-même n'est pas une attitude étonnante. »<sup>5</sup>. Mais il va plus loin car l'eau n'est pas un simple miroir, c'est un miroir qui « sensualise » les images produites et qui propose des images fragmentées, scintillantes et non stables. Dans une liste des différents types d'eaux et des sensations produites, Gaston Bachelard évoque les images produites par les eaux claires et scintillantes : « des images qui matérialisent mal ; des images superficielles, des images qui jouent à la surface de l'élément, sans laisser à l'imagination le temps de travailler la matière. Les eaux claires donnent des images fugitives et faciles. Toutefois en raison de l'unité de l'élément, ces images s'ordonnent et s'organisent. Ainsi l'eau n'est plus seulement un groupe d'images, une suite de rêveries brisées, elle est un support d'images et bientôt un apport d'images, un principe qui fonde les images. C'est un principe de cohésion qui unifie les images superficielles »<sup>6</sup>. L'eau a donc ici une action coercitive, et c'est pour Gaston Bachelard une des qualités qui en fait un outil, un « matériau » pour l'imaginaire. Elle « agence » les images.

Il n'est toutefois pas dupe de l'impression produite par de telles images. « Les « images » dont l'eau est le prétexte ou la matière n'ont pas la constance et la solidité des images fournies par la terre, par les cristaux, gemmes, etc. Elles n'ont pas la vie vigoureuse des images du feu. Les eaux ne construisent pas de « vrais mensonges ». Il faut une âme bien troublée pour se tromper vraiment aux mirages de la rivière. Ces doux fantômes de l'eau sont liés, d'habitude aux illusions factices d'une imagination amusée, d'une imagination qui veut s'amuser. » «

---

<sup>5</sup> Gaston Bachelard *L'eau et les rêves (Essai sur l'imagination de la matière)* Folio essais, 1942, p 12

<sup>6</sup> *ibid* p18

Comme elles (ces images) sont fugitives, elles ne donnent qu'une impression fuyante. Reflet de l'eau comme un prétexte aux vacances de la rêverie. Par opposition il parle de la certitude de la lumière et de la terre. ».<sup>7</sup> Dans ce cas pourquoi Narcisse s'y serait-il laissé piéger ? Pourquoi une telle séduction par les images reflétées ?

Louis Lavelle nous propose un début de réponse : « l'eau pour une imagination ouverte : moins dure que le miroir mais aussi qui emprisonne un monde dans ses profondeurs, fausse distance à franchir, impression de chemin ouvert et que l'on peut pénétrer. Bref un chemin ouvert sur non pas une image (miroir) mais un monde.

D'autre part l'image dans l'eau est imprécise et promet une idéalisation possible, une amélioration possible, elle est vivante, renaturalisée (et non inerte comme sur du verre). »<sup>8</sup>

Louis Lavelle évoque aussi la capacité de l'eau à superposer les images, à montrer le reflet en laissant voir le fond, la substance. L'image est vivante, mouvante et en même temps lointaine, on a envie de la suivre, de pénétrer le voile, de crever le dioptre de l'eau pour avancer dans un monde que l'on perçoit. Ainsi mourra Narcisse.

Je pense que cette hypothèse est dans une certaine mesure également valable pour les projections sur des objets ou des matières qui apportent leur sensualité : on a envie « d'y aller voir » de plus près, de toucher pour distinguer l'image du réel, de savoir si l'on peut s'en saisir.

Bachelard nous propose une progression dans l'eau, on s'y enfonce, de la surface vers la substance. L'eau sensualise les reflets car on perçoit le frissonnement de sa surface et aussi la profondeur du médium. Si l'eau claire produit des scintillements propices aux jeux de l'imagination Gaston Bachelard la distingue des eaux « profondes » qui produisent sensations et rêveries plus intimes. Dans les eaux profondes notre être intime s'engage plus à fond : l'eau s'alourdit, s'enténébre, s'approfondit, se matérialise. « Et voici que la rêverie matérialisante, unissant les rêves de l'eau à des rêveries moins mobiles, plus sensuelles... » ; « Sur les rêves générés par l'eau plus profonde : « c'est que notre être intime s'engage plus à fond, c'est que notre imagination rêve de plus près, aux actes créateurs. »<sup>9</sup> L'eau va apporter son corps et sa symbolique aux images qu'elle produit comme on le verra par la suite.

---

<sup>7</sup> G.Bachelard op cit p 20

<sup>8</sup> ibid pp 30-31

<sup>9</sup> ibidem

## *Projections*

Les deux sources d'images que l'on a étudiées sont des projections lumineuses, comme j'en utilise par ailleurs dans la pluparts de mes installations. Je voudrais m'arrêter sur les qualités intrinsèques du phénomène de projection.

Dominique Païni en propose une définition : « J'appelle projection le phénomène lumineux du transport d'une image d'un lieu à un autre, en tant que tel, la nature de l'image ainsi réalisée, les conséquences imaginaires et fictionnelles de cette expérience très ancienne de physique que l'on disait jadis « amusante » : le jet de l'image, son parcours dans l'espace, sa dématérialisation dans la lumière et son apparition sur l'écran qui intercepte le faisceau. »<sup>10</sup> Cette brève définition contient les éléments essentiels qu'il convient de détailler. Tout d'abord le terme projection recouvre en fait deux aspects : d'une part le dispositif mécanique, le « phénomène lumineux » et l'appareil qui le rend possible, le projecteur, d'autre part l'image réalisée, l'image projetée qu'on appelle aussi une projection. La plupart du temps dans le langage courant la projection désigne le sujet projeté (l'image) et non la technique employée. Il faut distinguer ces deux aspects pour les traiter précisément car l'une des caractéristiques de l'image projetée est d'être « indépendante » de son support. Par opposition à une photographie, une peinture ou n'importe quelle autre image matérielle qui est indissoluble de son support - le médium dans lequel elle s'incarne - la projection, elle, est indépendante, elle n'est pas « incarnée ». Ou plutôt elle peut l'être de multiples façons comme on le verra.

La définition de Païni contient le terme d'apparition, c'est le point clé qui permet d'appréhender ces images particulières que sont les projections : ce sont des apparitions ; c'est-à-dire qu'elles n'ont pas une existence tangible, matérielle. J'appellerai désormais ces images des images « virtuelles » : ce terme est utilisé dans le sens où ces images, tout comme un reflet dans un miroir, n'ont pas d'existence matérielle, indépendante et pérenne. Elles n'existent pas comme objet tangible et autonome. Mais bien entendu ces images existent tout de même, il faut bien que la lumière aille de mon corps au miroir puis du miroir à mes yeux. Cette lumière a-t-elle une matière ? Je laisse ce débat aux physiciens. Ces dernières précisions nous permettent d'utiliser désormais les termes d'immatériel, d'irréel ou de virtuel en nous distinguant de la virtualité comme potentialité, celle des calculs mathématiques qui produisent par exemple la réalité virtuelle avant même que celle-ci ne parvienne à nos yeux.

---

<sup>10</sup> Dominique Païni, Faut-il en finir avec la projection ? in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 11

Les images projetées n'existent que s'il y a la projection, elles existent en temps réel tant que la lumière circule, tant que le flux lumineux qui porte l'image potentielle circule entre l'appareil de projection et un récepteur qui rendra visible l'image. Ainsi l'image projetée est immatérielle, elle n'a pas à craindre les effets du temps ou la dégradation de son support, elle est intemporelle et « inaltérable ». Pourtant le prix à payer est lourd : ces images sont extrêmement précaires car elles dépendent d'une part de l'appareil qui les produit et d'autre part elles nécessitent pour être vues un récepteur ou intercepteur en d'autre terme un « écran ». Sans ce récepteur l'image se perdrait dans l'espace, elle n'existerait donc pas en tant qu'image mais sous la forme gestatoire du faisceau lumineux et serait invisible à nos yeux. La qualité d'apparition des images inclut la notion de temps réel, cela signifie que l'image que l'on voit est en réalité sans cesse réactualisée par la lumière et les photons qui circulent. Cela signifie également que tout ce qui peut occulter le rai lumineux entre l'espace du projecteur et le récepteur va masquer ou modifier l'image. C'est ainsi que les images projetées se « jouent » en temps réel et sont dépendantes de leur environnement. Ce dispositif qui fonctionne au présent est ainsi soumis à son environnement. Le phénomène de projection peut être entravé à tout moment et ce en trois points : le projecteur, le rai ou faisceau et le récepteur (ou écran). Le projecteur peut s'éteindre ou être déplacé ce qui modifiera le lieu et la forme de l'image. Le faisceau peut rencontrer un obstacle, obstacle transparent qui filtre la lumière et modifie l'image projetée ou obstacle plus opaque qui va trouser l'image. On verra alors une silhouette en ombre, comme un manque, à la place de l'image lumineuse. Enfin le récepteur est particulièrement important car il permet la vision de l'image mais lui donne également une forme et une matière. S'il est neutre, disons une surface plane, claire, sans motif particulier, l'image sera bien visible et l'on aura tendance à oublier le support. C'est dans cette optique que sont conçus et améliorés les écrans de projection destinés au cinéma. Mais n'importe quel objet, corps ou même fumée, fluide peut devenir un récepteur : l'image projetée en épouse la forme, même si celle-ci est changeante, et aussi la matérialité. Les qualités physiques du récepteur vont modifier notre perception de l'image projetée. Dans mes installations je joue de ces phénomènes : l'image projetée est modifiée tantôt sur le trajet du faisceau lumineux par le corps vivant de l'animal dans *Kinosplendens* (voir illustration 2) ou la présence du spectateur, tantôt par le support, le récepteur qui peut être mobile, translucide et produire des plis et des effets de transparence comme dans *Bettastratus* (voir illustrations 3 et 4).

## La jection, origine et sémantique

Le terme de « projection » est en lui-même intéressant et n'a pas toujours été lié à des images projetées. L'étymologie de « projection » vient du latin *projectio* ; le terme projection apparaît au XIV<sup>ème</sup> siècle et signifiait alors « fait de jeter », « saillie, avance », « action de lancer hors de soi une force agissante ». Plus tard vient se greffer le sens géométrique au XVII<sup>ème</sup> siècle : projection commence à être employé pour désigner sur un plan graphique la représentation des objets sur un plan. Enfin le dictionnaire historique de la langue française date de 1801 le passage du mot dans le domaine de l'optique où il désigne « l'action de projeter des radiations, des rayons lumineux, et, par métonymie, l'effet de cette action ». <sup>11</sup>

L'évolution étymologique est tout à fait significative : l'on est passé de l'action (jeter, jet) à la géométrie c'est-à-dire une application de l'action de jeter et de transporter l'image, une application mathématique, scientifique. « Ce terme de *projection* (et l'idée qu'on se fait de la chose) n'a pas été d'emblée attaché à la lanterne magique, il n'a fait que la rejoindre tardivement et par dérive, (...) Il y a *d'abord* de la mathématique là-dedans ; il y a d'abord une virtualité géométrique qui concerne autant la vision, le relevé géométrique, que le passage du cercle à l'ellipse (les coniques). »<sup>12</sup> L'action est toujours présente puisqu'il y a bien transport d'un point à un autre. On parle d'image pour le tracé géométrique d'un référent : « la *projection* d'une figure ou d'un volume est une figure appelée *image* du référentiel (qui n'est pas généralement une image au sens graphique, mais peut l'être...) »<sup>13</sup>

L'outil projection-géométrique a donc à voir avec une représentation mentale (virtuelle) - je me figure un tracé géométrique- et à voir avec la notion de report de l'image. Encore aujourd'hui le dictionnaire Robert 2014 donne comme première définition de l'image : « Reproduction d'un objet inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit. Voir reflet », puis en second temps « Ensemble des points (réels ou virtuels) où vont converger, après passage dans un système optique les rayons lumineux issus de divers points d'un corps donné choisi comme objet. » Enfin il est fait une distinction tout à fait significative entre les images réelles, matérielles qui sont dites « dans l'espace » et les images reflets, ou miroir qui sont éphémères et non matérielles.

Déjà grâce à l'image mathématique qui peut être conçue en esprit on voit un lien entre projection et réflexion (au sens de image mentale). En effet la projection a aussi un autre sens, celui de projet. Ce que l'on projette c'est ce qu'on a en tête, le plan, le dessin. Si le dessin et

---

<sup>11</sup> Michel Frizot, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 76

<sup>12</sup> *ibid* p 75

<sup>13</sup> *ibid* p 80

le dessin ont tout à voir, pour les projections lumineuses le phénomène se retrouve : « Il est heureux que les sources étymologiques respectives des mots « esquisse » et « projection » révèlent un sens commun. Esquisse : de l'italien *schizzare*, éclabousser, jaillir, jeter en avant ; projection : de *projicere*, lancer, jeter en avant. Certains artistes d'avant-garde du début du siècle (Moholy-nagy, Lissitzky, Van Doesburg) « font de l'espace projectif un espace prospectif (...) »<sup>14</sup>

Pour réfléchir, projeter les choses dans le réel est une aide ; et pour ce faire on peut dessiner (c'est à dire projeter un dessein) et aussi se servir de la projection. D'ailleurs dans les termes courant on « projette » un . . . *projet*. L'idée de jction-projection est une métaphore de la pensée. « Si beaucoup des principaux artistes de cette période du début du siècle se sont intéressés à la projection c'est que pour eux elle est associée plus ou moins souterrainement à la notion de projet. Ils jettent en avant l'espace mais aussi le temps. Avec la lumière, ils projettent l'avenir. Ils ne se satisfont pas du monde tel qu'il est et il faut qu'ils en imaginent un autre.

L'art abstrait ne se contente pas d'enregistrer les problèmes contemporains mais il projette aussi un ordre futur désirable. » souligne Moholy Nagy. Mais il ne s'agit pas d'un rêve fantastique. Les rayons, en même temps qu'ils traduisent l'énergie et le dynamisme par leur expansion spatiale, sont comme la métaphore des fils imaginatifs qui relie la réalité d'aujourd'hui à celle transformée de demain. Avec la force de l'enthousiasme, les rais de la projection sont librement tendus vers le futur. La « jction », le jet est aussi une façon d'expérimenter, de frayer, d'explorer. C'est en ce sens que l'avant garde est attirée par l'inconnu, le risque, l'aventure. »

Récapitulons : « Dans un processus d'évolution du sens, projection, projeter sont passés d'un sens mécanique et géométrique (le jet, la trajectoire d'un point) à un sens lumineux (par l'immatérialité du rayon lumineux), puis à un sens mental, ou temporalisé, par lequel ce serait l'idée, ou la conscience qui se transporterait « au-devant » du sujet, dans le temps futur figuré par une directivité-avant linéaire. » ( encyclopédie 1765) <sup>15</sup>

La projection nous évoque donc une métaphore de la pensée ; comme elle intangible, jamais fixe, toujours réactualisée, pensée qui d'après les recherches scientifiques serait le fruit des échanges et des transports chimiques et électriques (entre les influx nerveux et les neurones). Métaphore aussi de notre œil et de notre vue (le monde est projeté sur l'écran de

---

<sup>14</sup> Patrick de Haas, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 123

<sup>15</sup> Patrick de Haas op cit p90

notre rétine via les photons qui lui parviennent). La richesse sémantique de ce terme est présente en filigrane dans notre rapport aux projections.

Les projections par leur caractère d'apparitions et d'immatérialité sont peut-être ce qui se rapproche le plus de nos visions mentales. Elles ont ce caractère ambigu, produisant parfois des effets d'échos car elles activent notre mémoire et nos visions internes avec lesquelles elles se confondent parfois. De plus elles nous évoquent aussi par leur évanescence les visions produites par la persistance rétinienne, quand la vision du soleil qui a ébloui l'œil reste gravée quelques secondes après sa disparition. Certains artistes jouent d'ailleurs de ce phénomène comme Bill Viola dans *Tiny Deaths* (installation sonore, 1993 ; Vidéo en noir et blanc à trois canaux projetée en boucle sur les murs d'une pièce noire, son.) Dans une pièce noire, à intervalles inattendus la silhouette d'un corps humain tout blanc apparaît, gagne en luminosité jusqu'à la limite du supportable puis disparaît brutalement dans un éclair de lumière et c'est le retour du noir. L'image complètement hypnotique puis demeure gravée quelques instants sur notre œil.

## Imaginis Umbrae

Se pose notamment la question du fruit des projections : des images simulacres, des « images » mathématiques, des doubles virtuels comme les reflets ou les ombres. Mais des apparitions parfois déformantes, oscillent entre la géométrie et l'illusion.

« L'ombre d'une image, *imaginis umbrae* comme dira Ovide de celles de Narcisse portées par les eaux » : <sup>16</sup>cette formule m'interpelle et m'intéresse car elle contient le paradoxe du statut de l'image : l'ombre est-elle une image ? La projection est-elle une ombre ? Physiquement mais aussi psychologiquement que véhiculent de telles images, avec les présupposés ou les doutes que l'on peut lier à leur statut ? On sait que les projections « premières », directes - ombres portées ou reflets - sont des images indicielles, impliquant la présence du corps qui les produit en temps réel. Puis les hommes ont construit des images matérielles imitant dans un premier temps la réalité ; ils ont alors utilisé parfois l'ombre portée d'une projection pour tirer un tracé du contour de la silhouette ainsi obtenue, la fixant dans la réalité, lui donnant corps. Ils ont fait d'un phénomène lumineux une image. D'autre

---

<sup>16</sup> Hubert Damish, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 17

part les hommes ont créé des images transparentes à projeter dans un appareil de projection. D'une certaine façon on pourrait dire que le résultat obtenu, les projections sont des ombres de leur matrice diapositive (qu'elle soit une peinture sur verre ou une diapositive ou un film).

Dans le cas de mes installations cette notion de « degré d'image » se pose car on a d'une part un animal filmé et projeté en temps réel ce qui produit une sorte d'ombre numérique de seconde main. L'animal étant filmé, c'est ce signal qui est transmis au projecteur : ce n'est donc pas une ombre physique mais une traduction électronique d'une image. Toutefois pour que l'animal soit filmé il faut qu'il « émette » de la lumière qui puisse parvenir à l'œil de la caméra. Il y a donc un *triple transport* : du sujet à la caméra puis de celle-ci au projecteur et du projecteur dans l'espace. Il y a également cheminement de l'image qui change de forme à chaque changement d'appareil (c'est pourquoi je parle de « traduction »). Le fait que l'image soit produite-projetée en temps réel en fait une sorte d'ombre nouvelle : elle est collée au corps-en-présence du sujet en temps réel mais séparée dans l'espace. Ce n'est donc pas une ombre à proprement parler. Même phénomène dans le cas de l'enregistrement et projection d'une ombre portée, on obtient une image-ombre n+2.

Un autre aspect est le changement d'échelle qui a lieu dès qu'il y a une projection dans l'espace mais qui perd toute logique avec l'usage du vidéoprojecteur. L'ombre réelle d'un corps en présence le situe dans l'espace par rapport au récepteur, mais dans une vidéo-projection, le corps, même en présence, n'est pas nécessairement dans l'espace de la projection. Ainsi l'échelle de l'image projetée ne dépend que de la volonté de l'artiste et du placement de l'appareil.

L'image produite est plus distante et pourtant plus « réaliste » qu'une ombre puisqu'elle est en couleur et rend bien compte du sujet. On peut mettre cette hypothèse en résonance avec les interrogations d'Hans Belting : « Aujourd'hui où nous sommes entourés d'ombres électroniques susceptibles de simuler à s'y méprendre un corps vivant , mais paraissant avoir aboli avec lui toute relation véritable, il sera sans doute avantageux et fécond d'admettre (...) une certaine équivalence entre l'ombre naturelle, uniquement caractérisée par son opacité, et les ombres artificielles, qui se présentent comme des images ayant toutes les caractéristiques d'un corps, mais qui ne sont en réalité que des ombres qui nous ressemblent. »<sup>17</sup> Cette citation pose de nombreuses questions : les images virtuelles projetées sont-elles des ombres qui nous ressemblent ? Quelles sont leurs vocations ? A première vue la

---

<sup>17</sup> hans Belting, op cit p 34

projection d'une image virtuelle n'a pas la même force d'empreinte que l'ombre portée qui implique le corps en présence. Pourtant les images enregistrées, voire filmées et projetées en temps réel comme c'est le cas dans certains de mes projets, n'ont-elles pas autant force d'empreinte que l'ombre ou le reflet ? Elles sont plus réalistes. On peut même envisager à court terme que les hologrammes se répandent et nous remplace quand nous ne pourrions être présent, et ce avec une illusion de 3D plus proche du réel encore que les images actuelles.

Replongeons dans l'origine et le statut des images pour mieux réaliser à quel point la projection pose la question du réel et de la virtualité.

« L'origine de dispositifs optiques de projection est hantée par la capture des reflets. Si la « naissance de l'image a partie liée avec la mort » (« l'eidôlon archaïque désignait l'âme du mort qui s'envole (...) sous la forme d'une ombre insaisissable »), l'image projetée, plus que toute autre image opaque, est directement liée à l'opération magique de la création de doubles. « L'image « est » l'ombre et l'ombre est le nom commun du double »<sup>18</sup>

« Le grand art de la lumière et de l'ombre (*Ars Magna Lucis et Umbrae*) contient le fondement d'une métaphysique du simulacre. »<sup>19</sup>

ou encore : Stefan Themerson va plus loin et considère que la faculté de projeter des visions mentale est tellement essentielle à l'humanité qu'elle aurait pu constituer un organe au même titre que la bouche et les cordes vocales : Varsovie, 1936, « Dans leur quête de visions, certains ont choisi la voie de la camera obscura, d'autres celle de la lanterne magique - et la synthèse des deux, plus l'élément principal de ce monde en mutation : le mouvement . La nature nous a dotés de cordes vocales, mais a négligé de nous donner un organe producteur de lumière. Nous avons dû le construire nous même : l'œil projecteur de lumière. »<sup>20</sup>

« Des premières machines à réfracter le monde visible (...) aux machines à projeter des simulacres immatériels (...) la notion de projection comme double phénomène –mental et lumineux - traverse les derniers siècles. »<sup>21</sup> constatent les auteurs Maria Klonaris et Katerina Thomadaki.

---

<sup>18</sup> Régis Debray, *Vie et mort d'une image*, Paris Gallimard 1992 cité in « Mutations de l'image Art cinéma/ vidéo/ ordinateur »

Sous la direction de Maria Klonaris et Katerina Thomadaki  
A.S.T.A.R.T.I pour l'rat audiovisuel, 71 rue Leblanc Paris 1994 (ouvrage réalisé à l'occasion des 2èmes rencontres internationales art cinéma/vidéo/ ordinateur, p 11

<sup>19</sup> Ibid p 11

<sup>20</sup> Stefan T, *The urge to create visions*, Amsterdam, Gabeerbocchus 1993 cité in ibid p 1

<sup>21</sup> Maria Klonaris et Katerina Thomadaki, *Mutations de l'image -Art cinéma/ vidéo/ ordinateur* », op cit p 13

Ces citations me convainquent de l'enracinement des problématiques liées à l'image par l'opération de la projection. Le dispositif de projection est en soi un dispositif critique qui nous amène à nous questionner sur la nature de ce nous voyons, sur le statut de l'image produite, la question de son origine, sa genèse. La projection, si elle a commencé par produire des doubles géométriques les a dépassés et a servi, sert toujours, à rendre visible des visions internes, mentales, virtuelles en même temps qu'elle a sans aucun doute participé à construire et développer de telles visions mentales.

### *Un médium...intangible*

J'appelle la vidéo projection mon médium pourtant cette simple appellation pose question car il s'agirait d'un médium qui produit...de l'immatériel. De plus on a vu que l'image projetée dépend de son environnement donc le « médium » ne devrait-il pas comprendre tout le contexte aboutissant à une telle image ? Hans Belting prend soin de relier intensément l'image à son médium et dénonce la distinction qui lui semble insensée et artificielle que certains historiens ou sociologues entendent marquer. Il y a pour lui deux types d'images : les images au sens de la métaphore et les images plastiques, dans le cas de ces dernières on parle en fait du médium « il s'agit alors des médiums clés dans lesquels des images s'incarnent et apparaissent. Toutes les images que nous voyons, individuellement et dans l'espace collectif, se forment par l'entremise des médiums qui leur confèrent la visibilité. Toute image visible est donc nécessairement inscrite dans un médium de support ou de transmission. Ce constat vaut même pour nos images mentales ou intérieures, qui pourraient sembler se soustraire à cette règle : c'est notre propre corps qui nous sert dans ce cas de médium vivant. » Hans Belting associe plus loin le terme de médium avec « support » et nous renvoie ainsi à une existence matérielle des images qui semble contradictoire avec notre objet d'étude. Cette « contradiction » est également relevée par Maria Klonaris et Katerina Thomadaki « Sous le terme *d'art écranique* nous réunissons les œuvres destinées à être vues sur un écran, écran de projection cinématographique, écran vidéo, d'ordinateur. L'écran est ici le catalyseur. Tout en maintenant la référence au tableau, l'écran la transgresse en introduisant un schisme entre le support de la projection et le support de l'œuvre. »<sup>22</sup>p 11

---

<sup>22</sup> Mutations de l'image  
Art cinéma/ vidéo/ ordinateur  
Sous la direction de Maria Klonaris et Katerina Thomadaki

De fait Hans Belting avance deux réponses qui découlent l'une de l'autre : d'abord il affirme que les images n'existent que si on les perçoit et même si on les « reçoit » c'est-à-dire qu'on les fait vivre en notre esprit. Il en découle l'affirmation du corps du spectateur (et de son esprit) comme un médium, celui-là même qui pouvait sembler manquer à nos images.

« Pour que les images soient efficaces, leur production dépend de deux conditions encore une fois réciproques : de notre faculté d'animer les images inanimées, comme si elles étaient vivantes et susceptibles de se prêter à un dialogue, et de la capacité des images à prendre corps dans leur médium. »<sup>23</sup> (Hans Belting)

Mais bien entendu les projections pour être visibles doivent bel et bien être « incarnées » en l'occurrence heurter un récepteur. Techniquement leur médium est la lumière produite par un appareil, comme par exemple bougie et plaques de verre ou appareil numérique, mais l'image sous la forme du faisceau lumineux n'est pas encore visible elle doit pour cela rencontrer un récepteur qui l'interrompt, marque la fin de sa trajectoire donc une certaine limite tout en la rendant du même coup visible, l'image « prend corps », c'est-à-dire paradoxalement s'incarne (et concernant mon sujet cette étape est fondamentale et décisive, j'y reviendrai plus loin). Enfin l'image est vue, nouveau trajet de la lumière jusqu'à nos yeux : ce trajet là est bien sûr commun à toute chose vue qui renvoie la lumière. Dans le cas de la projection ce qui est notable c'est que le récepteur est en fait une surface réfléchissante sur laquelle la lumière rebondie jusqu'à nous, c'est presque une mise en abîme du phénomène de la vision.

Ce qui peut nous interpeller chez Hans Belting c'est le lien qu'il opère entre des images au sens métaphorique et des images physiques, plastiques mais qui doivent, pour faire sens, être reçues par notre médium-corps (à la fois perception et réflexion). Son hypothèse sur le rôle des images comme « remplacement » d'une absence, d'un manque réel ou prévisible (comme la mort) le conduit à parler des « doubles » et des images-simulacres et, comme je l'ai évoqué, il se pose la question du statut des « ombres » modernes (numériques, projection, etc). On devine que ces images sont un lien entre images incarnées dans un médium facilement identifiable (comme la peinture ou la photographie) et pensée pure, esprit qui reçoit, qui devient le médium des images inventées mais aussi des images interprétées. Car notre vision n'est pas objective mais limitée par nos sens et déjà influencé par la pensée. L'image interne que l'on se fait d'une œuvre est déjà une image interprétée. Et au milieu de tout cela les images projetées rejouent cette projection vers les yeux, suivie de la projection en esprit (au

---

A.S.T.A.R.T.I pour l'rat audiovisuel, 71 rue Leblanc Paris 1994 (ouvrage réalisé à l'occasion des 2èmes rencontres internationales art cinéma/vidéo/ ordinateur

<sup>23</sup> Hans Belting op cit p 34

sens du projet), et semblent volatiles et instables. Par leur dispositif les projections s'inscrivent essentiellement dans le monde matériel mais non pas sans doutes, non pas de manière évidente comme objet d'art mais en révélant cette réalité, en rendant le spectateur conscient dans une certaine mesure que leur inscription et leur statut ne va pas de soi. D'autre part elles nous évoquent ce qui s'approche le plus de visions ou d'illusions, d'images mentales incertaines, par l'impression d'immatérialité qu'elles dégagent. C'est ce qui rend ce médium si fascinant et si captivant à mon sens.

## II. La rencontre du virtuel et du réel

J'ai dit que les reflets et les apparitions lumineuses avaient sans doute contribué à façonner l'imaginaire des Hommes. Notamment parce que les images, fruits des projections, ne sont pas « pures » mais toujours mêlées à autre chose : leur environnement, leur support, d'autres images. Ce sont le plus souvent des images composées. Et ce qui est particulier c'est que le résultat visuel mêle le virtuel (images intangibles, reflets, lumière) et le réel (le matériau, le support de réflexion). Cette rencontre est toujours fragile, vibrante, éphémère et troublante. Parfois on ne sait ce qui est réel et ce qui est une apparition. Mais surtout troublante pour nous, humains, qui sommes précisément capables de concevoir des images virtuelles, de les imaginer, et qui sommes rattachés voire « prisonniers » de notre enveloppe corporelle, liés aux choses terrestres. Dans les religions monothéistes, le monde céleste, divin, immatériel est symbolisé par la lumière. Ceux qui perdent la lumière sont les anges déchus comme Lucifer. Métaphoriquement, la lumière et les apparitions lumineuses sont associées à un monde immatériel et inaccessible, un monde de pensée pure. Le monde des âmes.

### *L'eau profonde, les eaux composées*

De telles images qui mêlent les dimensions virtuelles et matérielles, la nature en produit et en particulier l'eau. On a vu que la lumière s'accrochait en reflets scintillants à sa surface mais l'eau est aussi profondeurs, c'est un monde. Et parfois se mêlent les habitants de ses fonds aux reflets de sa surface provoquant d'étonnantes rencontres.

Paul Claudel dit : « L'eau ainsi est le regard de la terre, son appareil à regarder le temps. »<sup>24</sup>

« Eau qui reflète, eau qui regarde, eau qui pense. » pour Gaston Bachelard.

L'eau n'est jamais « juste un miroir », elle est LE miroir. Un miroir englobant, absorbant, méditatif. « L'eau qui reflète le ciel : l'eau est double car elle reflète le ciel, double le paysage et le rêve. Le lac crée un ciel renversé en son sein où les astres prennent une vie nouvelle. Où

---

<sup>24</sup> Claudel, *L'oiseau noir du soleil levant* cité par Bachelard in op cit p32

est le réel ? Au ciel ou au fond des eaux? L'infini dans nos songes est aussi profond au firmament que sous les ondes. »<sup>25</sup> Devant l'eau profonde on peut choisir sa vision, choisir le reflet ou le fond, choisir de s'enfoncer ou non. On peut choisir le degré d'illusion auquel l'on va céder, ou au contraire être interrompu dans sa rêverie par un habitant des fonds émergeant brusquement à la surface, faisant exploser l'image. Cette profondeur combinée avec la qualité de corps liquide produit également de l'impermanence. Les ombres-images et les créatures surgissent de « *l'innommable ce Fond indifférencié de l'invisible, dont ne cesse de procéder les formes et les êtres et dans lequel ceux-ci s'en retournent et se résorbent* ». Des images affleurent, disparaissent, des superpositions éphémères se créent et se défont.

Cela fait de l'eau un outil de l'imagination : une *charnière du rêve*. Pour s'en convaincre écoutons quelques auteurs décrire leurs rêveries naissantes :

« Ainsi le petit lac du cottage Landor réfléchissant si nettement tous les objets qui le dominaient, qu'il était vraiment difficile de déterminer le point où la vraie rive finissait et où commençait la rive réfléchie. Les truites et quelques autres variétés de poissons, dont cet étang semblait pour ainsi dire foisonner, avaient l'aspect de véritables poissons volants. Il était presque impossible de se figurer qu'ils ne fussent pas suspendus dans les airs. »

« Ainsi l'eau devient une sorte de patrie universelle ; elle peuple le ciel de ses poissons. Une symbiose des images donne l'oiseau à l'eau profonde et le poisson au firmament. L'inversion qui jouait sur le concept ambigu inerte de l'étoile-île joue ici sur le concept ambigu vivant oiseau-poisson.

On jouit de cette réversibilité de l'eau et l'on comprendra que l'imagination a besoin de cette dialectique. Car l'imagination se sert de concepts qui ne sont point des images associées par ressemblance mais ce sont des points de croisements d'images, des croisements à angles droits, incisifs, décisifs. Après le croisement, le poisson vole et nage. »<sup>26</sup>

Ce sont précisément de telles images que j'ai cherché dans mes installations : le simple déplacement d'un poisson dans les airs, flottant sur des tissus de mousseline. Ces images sont à la fois oniriques justement par leur impossibilité matérielle mais aussi étrangement familières : le fantasme de voir se mêler les éléments fondateurs, de dépasser les limites et les césures entre l'eau, l'air et la terre, de les fondre dans un tout que l'on pourrait aisément parcourir, c'est le genre d'exercice que notre imagination pratique. Entre l'apesanteur fantasmée de l'air et le flottement de l'eau, elle tisse des passerelles.

---

<sup>25</sup> Gaston Bachelard op cit p 204

<sup>26</sup> Gaston Bachelard op cit p 163

## L'eau et l'ombre comme un argile de l'imaginaire

« Le destin de l'eau est un destin qui approfondit la matière, qui en augmente la substance... L'eau va s'assombrir et pour cela elle va absorber matériellement les ombres. (Qualité de surface va céder à qualité de volume) »<sup>27</sup>

La fusion n'est pas superficielle, elle se fait en profondeur : ombre ou lumière, l'eau les absorbe dans tout son volume, s'en enrichit et change en retour notre perception de l'ombre et de la lumière en leur donnant sa matérialité et son « atmosphère psychologisante ». Il existe tout un vocabulaire de la matière pour décrire ce qui n'est autre qu'un phénomène de projection lumineux.

Dès cet instant, la poésie des formes et des couleurs fait place à la poésie de la matière ; « *un rêve des substances* » commence ; une intimité objective *se creuse* dans l'élément pour recevoir matériellement les confidences d'un rêveur. Alors la nuit est substance comme l'eau est substance. La substance nocturne va se mêler intimement à la substance liquide. Le monde de l'air va « donner » ses ombres au monde de l'eau.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Gaston Bachelard op cit p 163

<sup>28</sup> *ibid* p P67

*L'ombre des arbres tombait pesamment sur l'eau et semblait s'y ensevelir, imprégnant de ténèbres les profondeurs de l'élément.*

Edgar Poe<sup>29</sup>

*Je m'imaginai que chaque ombre, à mesure que le soleil descendait plus bas, toujours plus bas, se séparait à regret du tronc qui lui avait donné naissance et était absorbée par le ruisseau, pendant que d'autres ombres naissaient à chaque instant des arbres, prenant la place de leur aînée défuntes.*

Edgar Poe<sup>30</sup>

*Celui qui se penche par dessus le bord d'une barque lente, sur le sein d'une eau tranquille, se voit mille choses belles –des herbes, des poissons, des fleurs, des grottes, des galets, des racines et des arbres, - et en imagine plus encore (...) Mais il est souvent perplexe, et ne peut pas toujours séparer l'ombre de la substance, distinguer les rocs et le ciel, les monts et les nuages, reflétés dans les profondeurs du flot clair, des choses qui habitent là et y ont leur vraie demeure. Tantôt il est traversé par le reflet de sa propre image tantôt par un rayon de soleil, et par les ondulations venues il ne sait d'où, obstacles qui ajoutent encore à la douceur de sa tâche.*

*C'est ainsi, dit-il, c'est avec la même incertitude que je me suis plu longtemps à me pencher sur la surface du temps écoulé.*

Wordsworth<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup>Edgar Poe cité in Bachelard op cit p280

<sup>30</sup> ibid

<sup>31</sup> trad de E. Legouis cit in Bachelard op cit p280



illustration 18 , extrait du film d'Andreï Tarkovsky *L'Enfance d'Ivan*, (1962). Au cours d'une fuite furtive à travers un lac marécageux les protagonistes se séparent. Cette scène est marquée par un plan fixe où l'on voit le jeune Ivan s'enfoncer à la fois dans l'eau et les ténèbres, quittant ainsi ses compagnons.

L'eau-substance est celle qu'on boit et aussi celle qui boit le monde et les ombres : en effet, en absorbant les choses et les êtres, l'eau devient l'élément qui se souvient des morts. La tombe quotidienne : « *c'est une mort pour les âmes que de devenir eau* » (Héraclite d'Ephèse frag. 68 ) par opposition à la vie plus proche du feu vivant et universel (le soleil ?). Cet antagonisme symbolique mais profond qui produit des échos psychologiques se retrouve dans des cultures fort différentes ; on aura l'occasion d'y revenir à propos de la cosmogonie iranienne qui associe justement le poisson au « feu qui couve sous l'eau », manière de lier les éléments Eau-Feu/Vie-Lumière différemment.

On a vu que dans l'imaginaire la nuit peut devenir « de la nuit », une substance. Et cette substance gagne l'eau, la pénètre intimement, la colore et ce parfois même au delà de la nuit. Un lac vu de nuit contient une peur spécifique : la peur humide. Elle pénètre le rêveur et le fait frissonner. « Les fantômes de la rivières se nourrissent de nuit et d'eau ; si l'aube les fait fuir, la nuit ils se concentrent au dessus du lac. »<sup>32</sup>

On peut penser qu'un des facteurs de cette peur est la mobilité de l'eau et des ombres en son sein, car elles sont plus fluides que sur terre, par conséquent elles sont plus en devenir et l'imagination s'emballe. « La nuit, dit Paul Claudel, nous ôte notre preuve, nous ne savons plus où nous sommes... Notre vision n'a plus le visible pour limite, mais l'invisible pour cachot, homogène, immédiat, indifférent, compact. ». *Compact*, une fois de plus l'ombre est devenue matière dense. L'ombre est très souvent « matérialisée » comme une substance par les auteurs, elle devient un fluide, prend les qualités de l'eau qui monte et immerge le monde. Junichirô Tanizaki par exemple parle de « *ce jus noir* » pour évoquer les lumières tamisées des maisons traditionnelles japonaises dans lesquelles les femmes notamment doivent se tenir. Cette eau pleine d'ombres épaisses, comme densifiée par la mémoire des morts est magnifiquement mise en scène par Andreï Tarkovsky dans le film *L'Enfance d'Ivan*, (1962). Au cours d'une fuite furtive à travers un lac marécageux les protagonistes se séparent et l'on voit le jeune Ivan s'enfoncer à la fois dans l'eau et les ténèbres dans un plan fixe (*voir illustration 18* ). L'ombre des arbres produit comme des barreaux de prison, le ciel n'est visible que par intermittence et l'eau paraît étrangement mate, sans reflets, comme putride. Paradoxalement ce sont ces conditions qui permettent de masquer les personnages à leurs ennemis : cette eau inquiétante, tant qu'elle demeure sombre et immobile, est source de

---

<sup>32</sup> Bachelard, op cit p120

sécurité, d'abri. Elle va leur permettre de naviguer sans bruit et sans éveiller l'attention. Dans ce passage du film l'auteur se sert des impressions psychologique de l'eau froide, celle qui génère la peur humide, celle qui absorbe le bruit, les corps, les reflets même.

Cette étude de l'eau nous permet déjà de constater que les « médiums-éléments » : l'eau, l'air, la lumière et l'ombre sont mis sur un pied d'égalité par l'imagination qui s'en sert comme d'un argile pour façonner les rêves et qui les « *informe* », qui les matérialise en les combinant ; La lumière et l'ombre s'accrochent et s'agrippent à l'air ou à l'eau et en prennent les qualités. On reviendra plus loin sur ces qualités matérialisantes qui ont un effet sur le corps et sur l'espace perçu.

### *Dispositifs pour projeter sur le monde*

La projection lumineuse permet de réaliser cet espoir fou de pouvoir enfin partager et rendre visible des images de rêves, imaginaires. Elle permet justement de juxtaposer, de fondre et d'effectuer des « *croisement* » à angles droits vif pour reprendre l'expression de Bachelard. Croisements que l'on a pu rencontrer entre l'eau et l'ombre, la lumière et l'eau. Dès lors les artistes n'auront de cesse de projeter leurs rêves et de les projeter sur le monde et sur les éléments. De les matérialiser par la confrontation au monde.

Lazlo Moholy Nagy qui a beaucoup expérimenté les écrans et les supports, insiste sur les qualités physiques des écrans grâce auxquels la trajectoire lumineuse est interceptée. Son enthousiasme le conduit à imaginer des projections sur les nuages : « je rêvais d'appareils qui permettraient (...) de projeter des visions lumineuses dans les airs (...) sur des étendues de brumes ou de gaz , sur les nuages. »<sup>33</sup> Il imagine aussi des décors avec relief, des vallées et des montagnes sur lesquelles le film serait projeté. « Un écran formant un paysage de montagnes et de vallées ». Marcel Duchamp aussi veut travailler l'écran : il imagine notamment pouvoir gonfler un écran de caoutchouc jusqu'à son éclatement. De nombreuses recherches sont menées dans toutes ces directions, toute passionnantes, depuis le *polykino* jusqu'au *modulateur espace-lumière* de Lazlo Moholy Nagy. Le but de ces recherches est certainement de bouleverser les codes du récit narratif linéaire et aussi de bousculer l'image projetée en intervenant sur le support. L'un des récits qui m'a marquée est celui de Man

---

<sup>33</sup> Lazlo Moholy Nagy cité par Patrick de Haas, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 123

Ray : « Le comte et la comtesse Pecciblunt donnèrent un bal costumé. Cela se passait à Paris dans leur maison et leur jardin. Le thème était le blanc : on pouvait porter n'importe quel costume pourvu qu'il fût blanc. On monte dans le jardin une grande piste blanche. Je louai un projecteur que j'installai à un étage supérieur dans une pièce donnant sur le jardin. J'avais découvert un vieux film coloré de Méliès, le pionnier du cinéma français. Les couples blancs dansant sur la piste blanche formaient une sorte d'écran mouvant sur lequel je projetai le film. Des fenêtres ceux qui ne dansaient pas regardaient. C'était un spectacle féerique. Les personnages et les visages du film, déformés, étaient pourtant reconnaissables.<sup>34</sup> Tous les éléments du dispositif sont bouleversés : abandon de la salle de cinéma, l'écran n'est plus une fenêtre mais un sol piétiné par des acteurs-danseurs. Man Ray a projeté directement sur les spectateurs-danseurs, les immergeant dans l'image, un procédé que Pipilotti Rist utilisera comme de nombreux autres.

Mais plus encore que l'immersion dans l'image, ce qui me fascine dans cette mise en scène c'est précisément la caresse du virtuel, la combinaison fragile et fusionnelle, entre tension et rapport de force entre la réalité des corps et la virtualité de l'image projetée. L'image est in-formée (c'est-à-dire *formée dans*), incarnée par son récepteur, elle lui donne une « peau » de lumière et gagne en retour sa peau à lui, sa matérialité sensible dans l'image. Cette rencontre peut prendre la forme d'un rapport de force au sens où le virtuel peut dominer, prendre le pas sur le réel dans la tête du spectateur ou, au contraire, le réel peut mettre au défi l'image virtuelle d'exister, la déformer à l'extrême, dénoncer le dispositif lumineux, mettre à jour le procédé et interrompre la fiction. Mais il est des moments et des œuvres - à mon sens très émouvantes - dans lesquelles il se crée une réelle combinaison, vibrante et instable par essence, où ce qui se joue en temps réel et sous nos yeux c'est justement cette hésitation entre réel et virtualité, métaphore d'une sorte de réconciliation corps-esprit. Comme si l'on pouvait réaliser de sortir ses pensées de notre tête ou de celle des autres et les voir avec nos yeux physiques.

---

<sup>34</sup> man selfportait, Boston 1963 trad fra autoportrait, Paris, Pierre Laffont 1964 (le bal a eu lieu en 1930 cf le compte rendu dans vogue aout 1930 cité par Patrick de Haas, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 113

## *Quand le virtuel caresse le réel, rencontre entre les projections et l'espace, les objets*

Pour évoquer le potentiel de la rencontre entre objet et matière réelle avec une image virtuelle lumineuse je m'appuierai sur une pièce de Laurent Pernot, *For ever* (voir illustration 6) que j'ai eu la chance de voir lors de la biennale de Bourges 2011. Cette pièce était installée dans le Palais Jacques Cœur, dans une des grandes salles sous la spectaculaire charpente de bois apparent. Voilà à mon sens un bon exemple de mise en relation et de mise en fonctionnement de l'objet et de l'image. Dans cette immense pièce plongée dans l'obscurité les spectateurs guettent l'œuvre et sont attirés par une source de lumière qui émane du sol. Les voilà tous en cercle, dans un silence respectueux, autour d'une robe de mariée ou de danseuse posée au sol, sur laquelle sont projetées successivement des images de danseuses classiques de taille et d'âge variés mais toutes en tenue de spectacle. Ici l'objet apporte sa présence, ses qualités physiques et sémantiques, et produit un lien, une cohérence des images entre elles. La relation entre le tissu et l'image est poétique, ils se donnent mutuellement une vibrance qui confère à l'œuvre une présence délicate et émouvante. L'objet apporte sa présence absolue puisqu'il est là, tangible, dans notre espace. Même si personne ne l'ose, on peut le toucher : il fait partie de notre monde et de notre réalité. Il apporte ainsi sa matérialité et sa « consistance », cela signifie que toute la pièce gagne une dimension sensuelle. Les qualités du tissu sont mises en évidence : le tissu a une sensualité d'autant plus forte qu'elle est double : on peut le toucher du bout des doigts mais surtout il évoque le corps entier qui est destiné à le porter. Ce tissu dégage une douceur, un soyeux, un aspect molletonné ou par endroit plutôt rigide (c'est un costume doté d'une sorte de corset) ; la robe est faite pour flotter tandis que le haut est ajusté près du corps. Les matières sont délicates et précieuses ; on ne les distingue pas toutes mais on pressent la dentelle, le satin, etc. Le vêtement apporte son registre : ici le spectacle, la tenue de la ballerine ou de la mariée, le brillant de la représentation. Il évoque très fortement l'absence du corps et nous questionne sur cette absence : où est la ballerine ? Qui est-elle ? Est-elle disparue ? Le vêtement posé au sol a un aspect mortuaire qui impose le respect et le recueillement. Les images qui défilent complètent l'évocation de la ballerine et racontent une histoire car elles sont liées ensemble par l'objet, et en même temps ce sont les images projetées qui mettent en « *fonctionnement* » l'objet y compris en activant son potentiel mémoriel. Est-ce la robe portée et transmise à plusieurs

générations de danseuses ? Sont-ce les corps qui l'ont portée jadis ? Ou bien ces femmes sont-elles liées symboliquement par leur tenue de travail ? Les femmes – dont les images sont projetées- n'ayant pas toutes le même âge, on peut y voir aussi un symbole du passage du temps, le vêtement demeure : il a une durabilité peut-être supérieure alors que les femmes ont changées, vieilles, disparues. L'image apparaît et disparaît, se transforme doucement d'une fillette à une femme, puis une autre, etc. Les personnes semblent confondues car leur gestuelle est la même. L'image anime l'objet, force l'attention, attire le spectateur, impose sa présence fantomatique. Mais l'objet apporte la prestance et c'est lui qui délimite le cadre de l'image, qui fait que le spectateur gardera une distance respectueuse, ne l'enjambrera pas. Quand la projection s'éteint l'objet crie l'absence insupportable de cette dernière. Il porte en lui la force d'évocation du souvenir, il fait naître en nous des résurgences, il « *contextualise* », possède une dimension psychologique. Il apporte sa dimension sémantique et perceptive, sensible.

J'ai voulu expérimenter les propriétés d'un tissu qui donne un contexte et apporte les impressions de sa matière. Suite à une campagne d'affichage de Plan International sur la question du mariage de mineur-e-s, j'ai utilisé les images de la campagne en les projetant sur des habits féminins et précieux (dans le sens de la douceur : le châle en laine, le voile très fin, la djellaba, etc). Cette installation appelé *Mariages (2014)* voir *illustration 7*, était posée au sol ce qui lui conférait un aspect mortuaire ou impuissant voire pathétique. Le spectateur déambulait autour, au milieu de post-it dispersés au sol. Sur ces post-it j'avais écrit des informations sur cette question, ainsi que des témoignages de fillettes et des statistiques. Le spectateur devait faire le geste de se pencher - métaphoriquement sur cette question du mariage des mineur-e-s - pour pouvoir lire les post-it qu'il pouvait aussi ramasser et emporter. Ce geste devenait un peu gênant car l'on pouvait ressentir de la culpabilité à se pencher, se relever, puis éventuellement reposer par terre le post-it et abandonner là ce problème sociétal. Mais le spectateur pouvait également emporter et diffuser les post-it qui devenaient alors un moyen de dépasser l'exposition.



illustration 6 : Laurent Pernot, «For Ever» , à la Biennale de Bourge 2011, Robe, projection

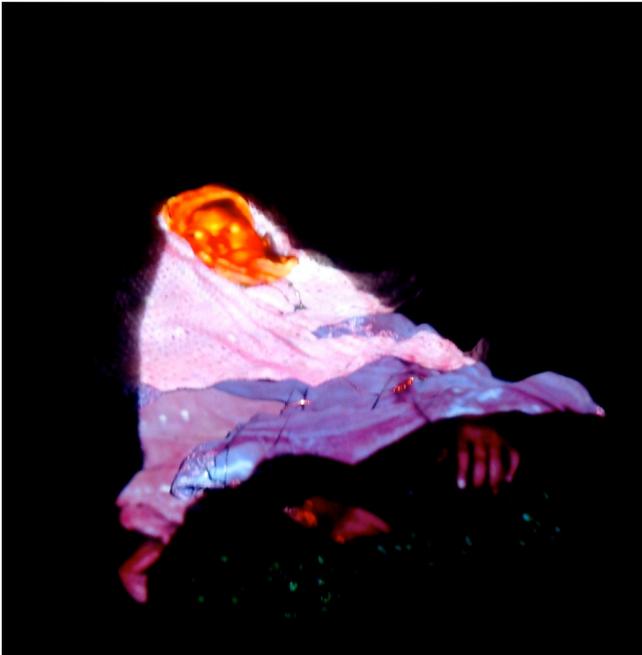
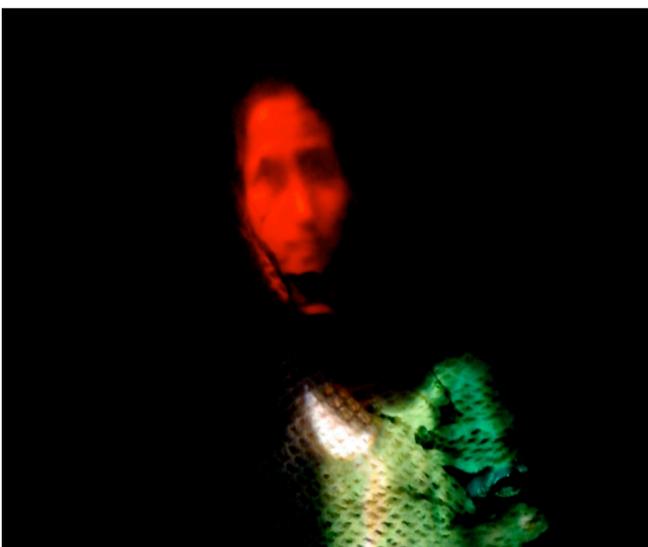


illustration 7, Mariages, Flora Bouillaguet, Paris 2013, tissus, projection, post it



L'objet possède un potentiel d'évocation différent de celui de l'image, il peut activer notre mémoire tactile et sensible ; il peut également être un objet du quotidien, connu dans d'autres contextes réels. Sa reconnaissance par le spectateur active le potentiel mémoriel de l'objet en même temps qu'il est analysé dans un nouveau contexte celui de l'installation artistique.

Pascale Weber dit que l'objet met au défi l'image virtuelle de prouver son existence et qu'à l'inverse l'image virtuelle a une telle présence qu'elle risque d'enterrer le réel, de le nier. « L'objet dénonce l'immatérialité (l'irréalité) de la projection. La diapositive est un mirage. L'objet comme indice de la réalité participe de ce refus d'une scénographie qui évoque l'écran de cinéma et sa propension à hypnotiser le spectateur. L'objet rappelle qu'il y a un montage au sein de l'installation. »<sup>35</sup> En même temps c'est bien l'image virtuelle qui active l'installation et lie les différents éléments, elle en fait autre chose.

Parfois le « montage » est si cohérent, logique en fonctionnement qu'il se fait discret et parfois même au point que l'on mette un certain à s'en rendre compte et à séparer les éléments. Un autre exemple de ce fonctionnement et de la prise de conscience du « montage » se trouve chez Alain Fleischer. Cet artiste a mis en scène dans *Et pourtant il tourne*, un tourne-disque éclairé par un projecteur de cinéma ; sur le tourne-disque tourne le disque. Mais en s'approchant le spectateur se rendra compte que l'objet est vide et immobile, et que le mouvement vient en fait de la projection, le disque est virtuel. « Une illusion s'est glissée dans la matérialité incontestable de l'objet (...) En fait, toutes les matières qui offrent au regard une surface visible sont susceptibles de disparaître en partie derrière l'image projetée qu'elles font apparaître. Mais si cette image est leur propre image, leur disparition ne s'opère que pour permettre leur réanimation lumineuse. Troquer du réel contre son image. Et aussi troquer du présent contre du passé, habiller l'un par l'autre, car l'image du tourne-disque en mouvement est le souvenir d'un état antérieur de l'appareil. »<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Pascale Weber, *le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, l'Harmattan, 2003, Paris. P 30

<sup>36</sup> Alain Fleischer, *La vitesse d'évasion*, Léo Scheer Editions (23 septembre 2003) pXXI



illustration 8 : Tony Oursler, «Judy» 1994, installée en Autriche, projections, poupées, fleurs, tissus, mico.



illustration 9, Tony Oursler « The influence Machine », 2000, (Madison Square Park à New York et Soho Square à Londres). Plusieurs installations sont proposées aux promeneurs du parc parmi lesquelles, leur propre tête filmée et « incrustée » dans le paysage (au sol et sur les arbres) en temps réel, mais aussi la projection de plusieurs têtes de modèles projetées, elles, sur des écrans de fumée inlassablement nourris

Toujours à propos de la combinaison « mise en scène du réel et du virtuel » je prendrai l'exemple de « *Judy* : (1994) » (voir illustration 8) une installation-projection de Tony Oursler, ayant eu lieu en Autriche. En voici une description par Raymond Bellour : Dans l'angle, fichée sur un pieu, une minuscule poupée, vêtue d'une pyjama à fleurs, hurle. Puis s'étagent sur le sol : une mini robe ; un amas bosselé de tissus (à fleurs comme tous ceux du drame) ; un panneau vertical tendu de toile, style paravent. Suit, monté sur un trépied, un vaste bouquet de fleurs dans lequel un visage de femme vitupère, en boucle (« *I don't care what you smell, just eat it !* »). Puis un coussin ; et un canapé, soulevé, sous lequel un corps en robe, tête coincée, gît, sa voix se mêlant aux hurlement des deux autres (« *Eh ! Fuck you !* »). Un coussin encore ; et , dans une robe fichée sur un piquet, que surmonte - accroché au plafond - un menu pantalon taillé dans le même tissu, tourne l'image minuscule d'un corps nu, image d'un fœtus saisi de mouvement. Enfin dans l'angle opposé le visiteur (Oursler dit the « viewer/participant ») peut prendre place dans un petit fauteuil capitonné devant une table couverte d'une nappe et entrer dans le drame à travers un micro. Un moniteur, muni d'une télécommande, diffuse les images dont on a ressenti la virtualité à travers l'extérieur, en pénétrant dans le Kunstverein de Salzbourg : les voitures qui passent, au loin les jardins et la citadelle, images naissant d'une grande figure en robe verte, pende le long du fronton du musée, à la tête de laquelle est accrochée une caméra qui balaie le paysage, et à travers qui parle la voix du micro posé à l'intérieur sur la table - ce serait elle, Judy.<sup>37</sup>

Ici le *fondue* est différent, il y a aussi des apports et des additions sémantiques mais l'aspect quelque peu esthétisant, spectaculaire et dramatisant que l'on avait rencontré chez Laurent Pernot est déjoué par la présence de l'appareil lui-même partie de l'installation, et par la disposition. La poupée est suspendue à son flux de vie - le projecteur - avec une dimension beckettienne. Elle est dotée d'une tête énorme et comme isolée d'un corps impuissant comme les personnages de Beckett ; seul tourne encore l'esprit en boucle. Les personnages chez Beckett semblent suspendus à leur flux de paroles qui seul les « tient » encore. Gilles Deleuze a écrit *l'Épuisé* à propos du théâtre de Beckett : il définit ainsi la notion d'épuisement « *quand on est épuisé on s'active mais à rien. On ne réalise plus bien qu'on accomplit.* »

---

<sup>37</sup> Raymond Bellour *La querelle des dispositifs – cinéma, installation, exposition*, P.O.L éditeur, 2012, Paris p 297

Le personnage épuisé est celui qui ne peut même plus formuler de possibilité d'action. Ceci se ressent dans son discours mais aussi dans son physique : Beckett a conçu le personnage du « rampant » qui faute de ne plus remuer ses membres (dans une jarre ou une poubelle) remue ses souvenirs.

Plus précisément du stade couché, Deleuze affirme que c'est un stade d'entre deux : ni énergie de se lever ni repos ou conclusion. C'est l'attente.

Cette projection réalise la séparation corps -tête et suggère ce flux ambiguë (esprit, énergie, pensée, lien vers l'autre ? le créateur ?). Dans le reste de l'installation les projections sont sur des tissus ou des coussins et des fleurs : il y a l'apport sémantique de cet univers féminin caricatural et quelque peu oppressant, étouffant : plus il y a de coussins, de tissus, qui étouffent les sons ou encore plus il y a de fleurs plus on comprend que les poupées aient « besoin » de crier toujours plus fort. La « *Sensualisation* » de l'image par le tissu, adoucit, absorbe de la couleur, donne sa peau à l'image ; dans ce contexte je ressens une lutte pour l'existence entre les tissus qui absorbent la lumière et l'image projetée qui tente d'exister c'est-à-dire de se faire voir : cela double la lutte entre les cris et la capacité absorbante, assourdissante des tissus.

Oursler explique : « Judy est un « multiple ». Ses trois noms sont ici ceux de trois poupées « Horror », « Boss », et « Fuck You » . Ces « Alters incarnent les personae issues d'un trauma violent (le plus souvent sexuel), par le moyen desquelles le sujet protège son « moi-noyau » (self-core) en se projetant (projection psychologique) dans autant de rôle qu'il lui est nécessaire, par des dissociations suggérant que le Multiple serait un expert en autohypnose. »

« Phénomène schizoïde du MPD : Multiple Personality Disorder » (...) Tony Oursler rappelle que ce phénomène a fasciné les spectateurs avec notamment des films comme « Psycho » (Hitchcock 1960) ou « The Exorcist » (William Friedkin 1973) ». Pour Oursler - cité par Bellour- l'intérêt pour Judy « relèverait tout bonnement d'un effet-miroir impliqué par la structure même des médias, l'affolement d'images induit par la soudaine multiplicité des chaînes et la systématisation du zapping. » p 298

Donc l'effet psychologique et la notion psychanalytique du dédoublement de la personnalité se double d'une appropriation critique de l'évolution advenue dans les médias (de masse). Devant le flux d'images mais aussi de paroles et de récits continuels des médias, Oursler propose des micro événements, un refus de la narration, refus de communiquer, des non récits en boucle.

Pour certains « Les personnages fantomatiques de Tony Oursler pourraient ainsi constituer les dernières tentatives de revanche du corps sur cette technologie - la bataille finale dans la guerre entre nature et culture »<sup>38</sup>

Je ne suis pas d'accord avec cette manière de voir les choses : le vieux débat (éculé ?) nature-culture a peu à voir avec la technologie (toute fabrication humaine produit une technologie). Par contre la césure tête pensante/ corps passif ou impuissant nous parle effectivement de l'homme moderne et de ses préoccupations. Ceci est à mettre en relation avec le théâtre de Beckett. Plus qu'une lutte corps-technologie ça serait une lutte interne à chacun, à qui s'adresse les images, les projections (physiques et mentales). C'est là que la soma-esthétique ou la recherche du « *concave enfoui* » (expression de Pascale Weber) peut justement réconcilier ce corps et cette tête à laquelle notre société s'adresse de façon schizophrénique. Les poupées d'Oursler ont d'ailleurs d'énormes têtes rondes ou ovales comme des œufs et sans rapport rationnel avec leur corps de proportions et de matière. Manière d'accentuer le schisme qui s'est opéré. Oursler remarque à quel point le spectateur est sollicité de plus en plus uniquement sur le plan visuel : « l'homme nouveau, le spectateur n'est plus qu'yeux ». Pour nous interroger sur ce flux permanent d'images, flux qui a cru encore fortement avec le développement des smartphones et autre tablettes, Oursler a proposé des projection d'yeux immenses (« *Eyes* », 1996). dans ces yeux, sur la pupille, on perçoit le reflet d'un écran en mouvement mais l'on ne parvient pas à identifier le contenu. C'est la mise en scène de la vision, où la rétine est l'écran qui enregistre toutes les images. Mais ici le cerveau est évacué, on est dans la « vision pure », sans tri, sans réflexion, dans l'accumulation mécanique d'images. L'entité humaine est comme morcelée et démembrée.

On voit que le travail d'Oursler fait résonance sur des questions aussi profondes et fondamentales que le rapport corps et tête pensante, matérialité de l'être en question, lutte interne entre ces deux entités ; et cette lutte est doublée par la lutte des images pour s'incarner, c'est-à-dire s'approprier le réel et exister à travers lui.

On retrouve cette « lutte » et cette instabilité somme toute très vitale dans l'installation « *The influence Machine* », 2000, (Madison Square Park à New York et Soho Square à Londres). (Voir illustration 9) Plusieurs installations sont proposées aux promeneurs du parc parmi lesquelles, leur propre tête filmée et « incrustée » dans le paysage (au sol et sur les arbres) en temps réel, mais aussi la projection de plusieurs têtes de modèles projetées, elles, sur des

---

<sup>38</sup> (Elisabeth Janus/ Paolo Colombo in « Quelques notes à propos des œuvres récentes de Tony Oursler (p 21), Tony Oursler 1994-2004)

écrans de fumée inlassablement nourris : « ces images déjà fameuses comptent parmi les plus troublantes et les plus inventives qu'un écran ait reçues, parce qu'elle s'y forment au gré du processus qui les mène continuellement à leur disparition. Les mots, par exemple, que les lèvres prononcent, s'effacent dans la bouche alors même que le son persiste. L'étagement des visages dans la profondeur saisit ; comme si ces deux images pouvaient ainsi dialoguer par leur immatérialité, dans une forme inconcevable de contre-champ. Bref, ces images passent par des états indescriptibles, mais qui sont autant de plans actifs d'émotion. »<sup>39</sup>

Aujourd'hui l'usage de la fumée est très généralisé aussi bien en art pour *aiguiser les sens, créer un espace trouble, densifier*, qu'en boîte de nuit ou lors des concerts. Même si les effets les plus simples peuvent produire un plaisir infini et être chargé de sens, il reste que la fumée a été très utilisée pour son côté spectaculaire et esthétisant. La mécanique des fluides est en soi fascinante mais cela ne justifie pas qu'on l'utilise à tout va.

On touche ici un des points problématiques lié aux projections : systématiquement elles théâtralisent, dramatisent et sont spectaculaires. Leur aspect souvent fantomatique et éthéré les rend esthétiques et esthétisantes. Projeter sur de la fumée c'est d'une certaine façon rejouer le destin de la projection : malléable et précaire au gré de son support, visible ou perdue dans l'espace, éphémère et infinie. On peut être en extase devant les volutes sans trouver la démarche artistique très pertinente, ni très originale. On rappellera ici que les premiers projecteurs étaient surtout utilisés par des forains cherchant à effrayer ou bouleverser leur public et usant de toutes sorte d'effets dans la recherche du spectaculaire. Mais justement je ne ferais pas ce reproche à Tony Oursler car il manipule l'aspect spectaculaire des projections avec une distance critique, souvent ironique. Ces installations-projections n'exploitent pas uniquement le spectaculaire, « l'exhibitionnisme du médium » comme dirait Fleischer, elles sont au contraire recluses dans des coins, par terre, sur de petits objets. Le dispositif de projection est souvent apparent : les visages semblent s'accrocher désespérément à leur flux lumineux comme une métaphore vitale. On est loin de l'illusionnisme. Les poupées de Tony Oursler sont dérangeantes, hurlantes, grotesques et vaguement absurdes, elles ne sont pourtant ni clownesques, ni horribles, elles sont dans un entre deux grinçant, que je trouve gênant et émouvant à la fois.

L'usage de la fumée comme écran est utilisé dans un contexte où il prend son sens : comme cela a été exprimé, les visages en question sont des souvenirs (par oppositions à ceux des passants), dans les strates des fantômes ils sont plus lointains que les images-fantômes des

---

<sup>39</sup> Raymond Bellour, op cit p 302

promeneurs du parc. La référence à Robertson est assumée par Oursler comme un hommage et cette pièce là dans ce parcours peut servir de symbole de l'usage de la projection (justement pour les apparitions spectaculaires de monstres, d'esprits voire du diable en personne) et faire précisément réfléchir sur les possibilités sémantiques du rapport espace-temps-support. On est ici au cœur des problématiques du langage et de l'immatérialité du médium lumière : peut-on communiquer sans médium ? peut-on communiquer sans corps ? Comment symboliser la pensée, son immatérialité relative (ou plus précisément intangible : il s'agit bel et bien de connections électriques couplées à des réactions chimiques ; entre nos neurones. Il y a une circulation, un transport, d'un certain flux d'énergie électrique - on parle d'influx nerveux - d'un endroit à l'autre). A nouveau la projection double métaphoriquement la pensée et l'on pourrait faire une nouvelle lecture de cette projection du « siège de la pensée » -le visage, façade du cerveau et écran/interface qui en restitue en partie les réactions ; sur de la fumée comme si la pensée se faisait et se défaisait en temps réel comme autant de connexions neuronales éphémères. La pensée a-t-elle une forme ? En tout cas cette projection spectrale nous parle de l'instabilité de l'Être, en tant qu'être complexe et changeant, et en tant que sujet voué à disparaître matériellement ou en tant que souvenir. La lecture est riche de potentialité et ce aussi grâce au support -la fumée-écran- qui apporte du sens. S'il y a bien sûr un aspect particulièrement spectaculaire dans cette installation nocturne en plein parc, ce parcours proposé par Tony Oursler nous interpelle sur des aspects essentiels de notre condition, de nos conditions de perception et de rencontres.

On a déjà évoqué le rapport entre les images ou les ombres projetées avec leur environnement : les images projetées ont pour support/écran l'architecture qui les contient. Leur cadre devient tout l'espace et donc la structure de cet espace. Mais ici la relation est ambivalente : parfois les images virtuelles changent notre perception de l'espace, le recomposent, le fragmentent ou l'unifient jusqu'à l'illusion, parfois c'est au contraire l'espace qui façonne les images en les redécoupant, en les recadrant, etc.

« L'installation projection entretient un rapport privilégié à l'espace architectural qui l'accueille. Elle dessine et affirme les limites d'un territoire. Que l'artiste considère cet espace qui lui est alloué comme un atelier, un lieu d'expérimentation, ou bien un refuge, son dernier bastion dans une société sur-productrice d'images, qu'il soit offensif et qu'il agresse les sens du spectateur, il semble chaque fois chercher à repousser les murs. « Il s'y cogne, il utilise l'image comme un bélier, un élément incisif qui se prolonge derrière et en avant de la

paroi. »<sup>40</sup> nous dit Pascale Weber. Ici paradoxalement la « libération » que constitue l'image projetée par opposition à l'image rivée aux moniteurs, cette libération se cogne aux murs. L'image virtuelle peut trouer ces murs, ouvrir une fenêtre, à laquelle on adhèrera comme à un écran lorsqu'on est au cinéma. Mais plus encore l'artiste s'en sert comme d'un « bélier », comme s'il souhaitait enfoncer la réalité. On a ici un vocabulaire de l'attaque guerrière, du rapport de force, d'une agressivité par l'image.

A titre de comparaison la série « *exhibition* » de Fleischer (voir illustration 10) propose non pas un-rapport de force mais à mon sens davantage une combinaison ou un statut quo : projection et murs se fréquentent, s'apportent leurs significations respectives sans perdre leur identification.

Daniel Arasse la commente et relève ce fonctionnement par « opposition » : « Spectaculaire (aussi), la structure même de l'œuvre fondée sur une « coïncidence des opposés susceptible d'être déclinés sur de multiples modes : individuel/ collectif, intimité physique/ espace public, détail/ vues d'ensemble, proximité des chairs nues/ éloignement de la ville, pénétration des corps/ impénétrabilité des architectures, etc. »<sup>41</sup> « le photographe fait en sorte que l'architecture (de la ville ou de la chambre) recadre la photographie pornographique qu'il y projette »<sup>42</sup> observe-t-il et en effet les projections sont cadrées et limitées par la fenêtre ou les rideaux, un affichage ou même un tronc d'arbre.

« Toujours fourni par le décor de la prise de vue, ce support peut fonctionner comme un écran neutre qui s'efface au profit de l'image qui s'y projette. Le plus souvent cependant, la nature et la texture de ce support restent visibles : plis des rideaux, lamelles métalliques de stores vénitiens, vitrage d'une fenêtre, matériaux de maçonnerie, écorces de troncs d'arbres, etc. La projection prélève et fait voir le support qui la fait voir. A l'instar des chairs qui s'y voient, images projetées et support de projection se compénètrent visuellement et se montre l'un l'autre. »<sup>43</sup> Voilà précisément la relation, la caresse, l'aller-retour qui se crée entre le réel et le virtuel quand ils sont mis en résonance. Le terme utilisé par Daniel Arasse « la compénétration », suggère ici la notion de fusion éphémère de la lumière et du monde matériel, leur fonctionnement conjointement. La même fusion que notre imagination réalise parfois en informant l'image lumineuse d'un support plus matériel et sensuel. Une même logique anime ses « *corps-écrans* », projection de roches et d'écorce sur des corps de femmes qui lui feront dire : « *Tout corps est un écran, tout écran est une surface, toute surface est un*

---

<sup>40</sup> Pascale Weber, op cit p 15

<sup>41</sup> Daniel Arasse in Alain Fleischer, *la vitesse d'évasion*. Op cit p 85

<sup>42</sup> ibid p88

<sup>43</sup> ibidem

*volume. Tout corps est une image, toute image peut faire corps.* » Affirmation qu'on peut lire à « la lumière » des projections et qui vient bousculer nos considérations.

Il se crée alors de possibles narrations : les arbres évoquent le monde de Pan, ses satyres et ses nymphes, souvenirs d'une fresque érotique d'un autre temps. Fleischer exploite les « *capacités exhibitionnistes du médium* » « Par ces apparitions lumineuses à grande échelle la photographie rend visible l'imaginaire urbain de la nuit » « (cela) dit en quelque sorte que ce qui est montré là, agrandi et étalé, sur les murs de la ville, est aussi ce qui se passe dedans : dans la chambre ou dans la tête. ».<sup>44</sup> A nouveau la projection symbolise la pensée ou le rêve. Et grâce à la projection, ce rêve peut être exhibé, partagé, étalé sur les murs (comme) tel un graffiti lumineux.

Je voudrais maintenant étudier le cas particulier des supports en mouvement, qui déforment l'image en temps réel, en affectant le rayon lumineux. Il y a trois cas de supports mobiles : les objets motorisés comme le brise-glace de Fleischer, les matériaux fluides ou légers : comme l'eau, les tissus légers soulevés par le vent, etc. et les êtres vivants, spectateurs intégrés dans l'image ou animaux. Mettons de côté les machines pour nous intéresser aux éléments fluides puis aux animaux.

L'installation « *Mer de Chine* » 1986 : (voir illustration 11) « La photographie projetée traverse l'eau, atteint le fond, rebondit sur le miroir, atterrit sur l'écran blanc d'un mur : « l'image de la mer qui apparaît est comme mouillée par son passage dans l'eau. De l'eau a traversé l'eau, de l'eau a plongé dans l'eau et a bondi hors de l'eau comme un poisson. » « Dans l'image fixe quelque chose bouge. C'est tout simplement que la photographie traversant l'eau du bassin, a été intercepté par les poissons rouges, qui s'inscrivent en ombres chinoises dans la projection, tandis que les mouvements qu'ils impriment à la surface de l'eau affectent l'image de la mer. »

« Deux mouvements imaginaires s'opèrent : la photographie a relâché les poissons rouges au milieu de l'océan ; métamorphosés, ils bondissent hors de l'eau vers la lumière et entraînent avec eux la mer tout entière, hors de l'eau, en image. »

Les installations artistiques ne sont pas le seul domaine où la confrontation entre des projections et des éléments en mouvements vivants est exploitée. Je voudrais brièvement citer *Dance* 1979 fruit d'une collaboration de Lucinda Childs, Sol Lewitt et Phil Glass.

---

<sup>44</sup> Alain Fleischer, *La vitesse d'évasion*, op cit pXXII

« Dance – son titre le dit assez – n’est que *danse* : la recherche d’une composition chorégraphique qui ne serait rien d’autre que ce qu’elle fait : le perpétuel engendrement de la forme par le mouvement des corps. La présence en surimpression du film – jouant sur les échelles et les angles – produit une interpénétration spectrale des silhouettes et de leurs doubles : un vertige qui transporte le regard au cœur du mouvement et donne à l’espace un volume – à la manière d’un plan où les lignes rêvent et s’agencent, où tout semble glisser, flotter dans un territoire fluide, hors du temps. Un concentré de minimalisme qui s’apparente au mouvement perpétuel. »<sup>45</sup> Un tel dispositif produit un va et vient de notre attention, oscillant entre l’intérêt pour les danseurs performeurs et la perception globale, flottante, avec les corps projetés en très grand, qui apportent une dimension de passé rejoué, réminiscent.

Françoise Parfait résume ainsi la caractéristique de combinaison des projections : « Nourrie de la chair de matériaux tangibles, l’image évanescence rend encore plus sensible l’absence de son référent, car elle donne envie d’y aller voir, pour vérifier l’équivalence et la réalité des sensations perçues au contact de l’œuvre. (...) C’est bien le support physique qui donne sa qualité phénoménologique à l’image. Le support s’oublie car l’image en a absorbé les caractéristiques tactiles qu’elle s’est appropriée. »<sup>46</sup>

Maintenant que nous avons commencé à aborder la question des connexions que produit une installation-projection lorsqu’elle met en tension la lumière et le réel, je voudrais m’intéresser désormais à la perception sensible du spectateur qui expérimente de telles installations. En effet on a vu que l’image virtuelle affecte notre perception du réel, qu’elle efface même parfois celui-ci à nos sens. La lumière, comme l’obscurité a une capacité unificatrice, coercitive ; elle unifie ce qu’elle recouvre et modifie ce faisant notre perception de l’espace et même de notre propre corps. Paradoxalement les phénomènes lumineux peuvent solliciter puissamment le corps sensible, nous allons voir comment.

---

<sup>45</sup> <http://www.festival-automne.com/edition-2014/lucinda-childs-dance> consulté le 8/03 à 16h55

<sup>46</sup> Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, Regard, 2001, Paris, P160

### III. Comment l'ombre et la lumière modifient la perception de l'espace et sollicite le corps sensible du spectateur ?

On a étudié la nature des images projetées et la complexité de leur combinaison à leur environnement. Entre réel tangible et virtuel lumineux une relation se tisse qui se révèle fascinante car le résultat, l'ensemble de l'installation, dont le spectateur fera la synthèse en lui-même, sollicite à la fois la vision mais aussi l'ensemble du corps sensible. D'ailleurs Tony Oursler parle parfois de « *the sensor* » à la place de « *the viewer* ». Projections et lumières modifiant notre perception de l'espace qui les contient, je voudrais m'attarder sur le phénomène d'effacement des repères spatiaux-temporels et d'unification de l'espace que produisent dans certaines circonstances ces phénomènes lumineux.

L'image projetée « recouvre », « tapisse » l'espace architectural et en change ainsi la perception. Parce que la projection permet de passer à une échelle très grande (par opposition au moniteur qui est restreint) elle se confronte donc à l'espace entier qui la contient. D'autre part elle est *directement* dans l'espace, c'est donc ce dernier qui en est le cadre.

Pascale Weber insiste sur l'obscurité qui est le plus souvent requise dans les lieux d'exposition des projections - les *blacks box*, par opposition au *white cube*, jouent le même rôle d'isolation du monde-. Pascale Weber retient que de tels espace peuvent parfois prendre une dimension « *claustrophobe* » : à de rares exceptions près, les projections sont installées dans une pièce fermée, souvent sans fenêtres. C'est cet espace de « *suffocation* », dit-elle, qui rend possible l'apparition de l'image.

A contrario l'image creuse l'espace, elle le troue selon la formule de Pascale Weber, le repousse, crée des fenêtres lumineuses, virtuelles. L'image peut transgresser le lieu, le nier ; nier ses limites, en créer d'autres, fragmenter ou agrandir, créer un sentiment de profondeur ou l'effacer, elle peut dédoubler, montrer plusieurs espaces simultanément. L'image est certes dépendante de son écrin architectural mais elle semble toute puissante ; on adhère à l'univers virtuel plutôt qu'au réel.

L'image projetée crée de nouvelles logiques, une nouvelle cohérence de l'espace (cohérence et logiques sont ici entendus dans le sens où un espace sans cohérence est en soi un dispositif de perception qui possède lui, une certaine logique de fonctionnement). L'image projetée possède une présence immatérielle, c'est un espace de pensée, de projection (de la pensée) et

notre capacité justement à concevoir cet univers, sa présence malgré son absence physique, cette capacité d'abstraction nous porte à privilégier ces images, à les trouver attirantes, intrigantes, davantage que les objets physiquement présents. Nous avons une tendance, me semble-t-il, à adhérer au virtuel, à faire fonctionner notre capacité d'abstraction et à nous projeter dans un ailleurs. Le moindre recoin d'ombre excite notre imaginaire et les images lumineuses nous fascinent. Peut-être sommes nous peu intrigués par l'espace réel, vite identifié et évacué dans notre cerveau.

## *L'ombre habille l'espace*

Si l'Occident a tendance à chasser l'obscurité de chaque recoin, à privilégier le brillant, le cristallin et parallèlement les figures nettes en art et en images, en Asie il y a une culture de l'ombre bien différente. Voici comment Junichirô Tanizaki en propose une sensibilisation : « *La qualité de l'ombre de laisser une certaine indistinction (est) plus propice à la beauté que la lumière crue. Le charme de ce qui est laissé deviner.* »<sup>47</sup> Cela se traduit par le goût pour ce qui est « impur », trouble et qui, pour ces raisons, gagne en profondeur ; au point que l'on peut selon lui « *Pécher par excès de limpidité.* ». Le translucide, le « voyant » est vécu comme « vulgaire » par opposition à ce qui est trouble, qui ne se laisse pas voir d'un seul regard, qui ne se dévoile qu'en parti.

Tanizaki décrit les logiques esthétiques qui conduisent souvent les japonais à laisser les choses dans l'ombre : la pièce d'habitation japonaise doit sa beauté « *uniquement par un jeu sur le degré d'opacité de l'ombre, cela se passe de tout accessoire* ». Dans les maisons traditionnelles il existe par exemple dans la pièce principale un recoin dans le mur conçu pour être laissé dans l'ombre et ornée de peinture ou autres œuvres et de compositions florales, ce renforcement s'appelle le *toko no ma*. C'est un lieu de recueillement, de culte des ancêtres ou des souvenirs bien souvent, et c'est l'ombre uniquement qui le pare de cette impression forte par moments inquiétante qui s'en dégage.

Pour maîtriser la lumière, les japonais, du moins traditionnellement, utilisent les papiers de riz aux fenêtres à la place de vitres, filtrant ainsi la lumière solaire et plongeant toute la pièce dans une ambiance tamisée. « L'ombre, les degrés d'ombre habillent la pièce qui peut alors être dépouillée, un occidental le percevra ainsi car il n'a pas percé l'énigme de l'ombre. »<sup>48</sup> L'ombre habille la pièce, et change la perception de l'espace et ce faisant, change à la fois notre qualité de perception et la densité, la *charge* de l'air : « Nous éprouvons le sentiment que l'air, à ces endroits-là, renferme une épaisseur de silence, qu'une sérénité éternellement inaltérable règne sur cette obscurité. Tout compte fait, quand les Occidentaux parlent de « mystères de l'Orient », il est bien possible qu'ils entendent par là ce calme un peu inquiétant que secrète l'ombre lorsqu'elle possède cette qualité-là. »<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Junichirô Tanizaki, *Eloge de l'Ombre* Traduit du japonais par René Sieffert Ed Verdier p 44

<sup>48</sup> ibidem

<sup>49</sup> ibid p 48

Pour achever de nous convaincre de l'effet de l'ombre sur l'atmosphère et notre perception Tanizaki continue : « révélant un univers ambigu où l'ombre et la lumière se confondent. (...) N'avez-vous jamais au moment de pénétrer dans une de ces salles, éprouvé le sentiment que la clarté qui flotte, diffuse, dans la pièce, n'est pas une clarté ordinaire, qu'elle possède une qualité rare, une pesanteur particulière. N'avez-vous jamais éprouvé cette sorte d'appréhension qui est celle que l'on ressent face à l'éternité, comme si séjourner dans cet espace faisait perdre la notion du temps, comme si les ans coulaient sans qu'on s'en aperçoive, à croire qu'à l'instant où l'on va le quitter on sera devenu un vieillard chenu ? »<sup>50</sup>

Cette citation me semble particulièrement importante car elle contient beaucoup d'éléments : tout d'abord quand l'ombre atteint « une certaine qualité » l'univers devient ambiguë entre ombre et lumière ; il est difficile de se faire une idée de cette sensation décrite mais je crois que le passage de l'ombre à la lumière ou de la lumière à l'ombre est très semblable, ce qui nous confond. Crépuscule et aube ne sont pas si éloignés et ce sont peut-être le moment le plus angoissant de la journée, ce que l'on nomme aussi « l'heure entre chien et loup ». Pourquoi ? Parce que se joue devant nous un basculement, la lumière va-t-elle partir ? Que se passera-t-il alors ? L'aube arrivera-t-elle ? Si le jour et la nuit sont bien identifiés, les transitions sont des moments plus troubles, un peu semblable à de petites éclipses. Cette phase peut prendre alors des airs surnaturel et évoquer l'éternité, le point d'équilibre, comme si la roue du temps et la course du soleil risquaient d'être en suspend.

Junichirô Tanizaki insiste à nouveau sur la densité de l'ombre ou de la pénombre : s'enfoncer dans cette matière, ce genre de fluide cotonneux fait perdre les repères spatiaux et par la même occasion trouble les repères temporels, d'où l'impression de « flottement » qu'il décrit. Impression dont il estime qu'elle est impressionnante et procure de l'appréhension.

De plus dans cet espace indéfini, où les ombres bougent, ondoient, l'espace devient fictif, déjà celui d'un autre monde. Par extension l'obscurité c'est la nuit et la nuit appartient au rêve.

Pour Junichirô Tanizaki l'ombre « incite discrètement l'homme à la rêverie » (p 37); et c'est aussi le lieu des hallucinations : « ces « ténèbres sensibles à l'œil » donnaient l'illusion d'une sorte de brouillard palpitant, elles provoquaient facilement des hallucinations et, dans bien des

---

<sup>50</sup> Junichirô Tanizaki op cit p 50

cas, elles étaient plus terrifiantes que les ténèbres extérieures. Les manifestations de spectres ou de monstres n'étaient somme toute que des émanations des ténèbres, et les femmes qui vivaient en leur sein, entourées de je ne sais combien de rideaux-écrans, de paravents et cloisons mobiles, n'étaient-elles pas elles-mêmes de la familles des spectres ? »<sup>51</sup>

Cette fois-ci Tanizaki nous parle de brouillard « palpitant », il prête à l'ombre la vie et le mouvement, en fait un être autonome. Lorsqu'il parle des ténèbres sensibles à l'œil, je crois qu'il parle de ce côté poussiéreux, ou pailleté de l'ombre, appelons cela le « bruit » sur l'œil. Cela est dû à la lumière relative existante dans une faible obscurité et à la persistance lumineuse qui agit dans notre œil lorsque l'on passe de la lumière aux ténèbres (remarquons qu'il n'est nullement anodin que l'on parle de ténèbres au pluriel, alors que la lumière est au singulier, on peut l'appréhender d'un seul coup d'œil, les ténèbres elles semblent si impénétrables et mouvantes qu'on leur attribue le bénéfice du doute avec le pluriel, on retrouve aussi une notion d'accumulation possible (sous jacente) avec ce pluriel.)

Pour achever sur la matérialisation des ténèbres je voudrais citer la légende des *Susuwatari* que l'on connaît par l'œuvre de Hayao Myazaki dans les films *Mon Voisin Totoro* (1988) et *Le Voyage de Chihiro* (2001) : il s'agit des ténèbres matérialisées sous forme de charmantes boules « de suie » (Dans *Susuwatari*, *Susu* veut dire "suie". ) vivantes mais visibles uniquement par les enfants. Elles sont aussi appelées "*Makkuro kurosuke*" (*kuroi* : noir et *makkuroi* : « noir comme du charbon »). Dans *Mon voisin Totoro* par exemple, Mei est une enfant de 4 - 5 ans et Satsuki sa sœur est une adolescente de 12 - 13 ans. Quand les fillettes s'installent dans la vieille maison et ouvrent des pièces fermées et obscure elles découvrent les *Susuwatari* qui se sauvent. Les adultes ont plusieurs explications : c'est ce qui arriverait quand on passe brutalement de la lumière à l'ombre, celle-ci se met à danser. Mais ce n'est pas qu'un phénomène optique, ces petits « esprits » vivent dans l'imaginaire infantile. Mei peut voir les poussières car c'est une enfant encore naïve et innocente. Satsuki, elle, est en train de passer à l'âge adulte, elle ne peut que les apercevoir très rapidement. (*Voir illustration 12* ) On retrouve ici le vocabulaire de la matière et du charbon ou de la poussière associé à l'ombre. Surtout, quand une pièce est dans l'ombre, et que les fillettes y pénètrent, l'ombre s'enfuit ! Elle se volatilise par les trous, elle ne se laisse pas voir. On a ici une métaphore à la fois de la densité de l'espace dans l'ombre et du pouvoir de l'imagination - ici exclusivement infantile - à projeter des choses dans l'ombre, à la rendre vivante. Et cela rend nostalgiques les

---

<sup>51</sup> Junichirô Tanizaki op cit p 27

autres personnages qui « les voyaient aussi avant. ». L'homme court ici après l'ombre, comme s'il courait après ses rêves, sa capacité à rêver.

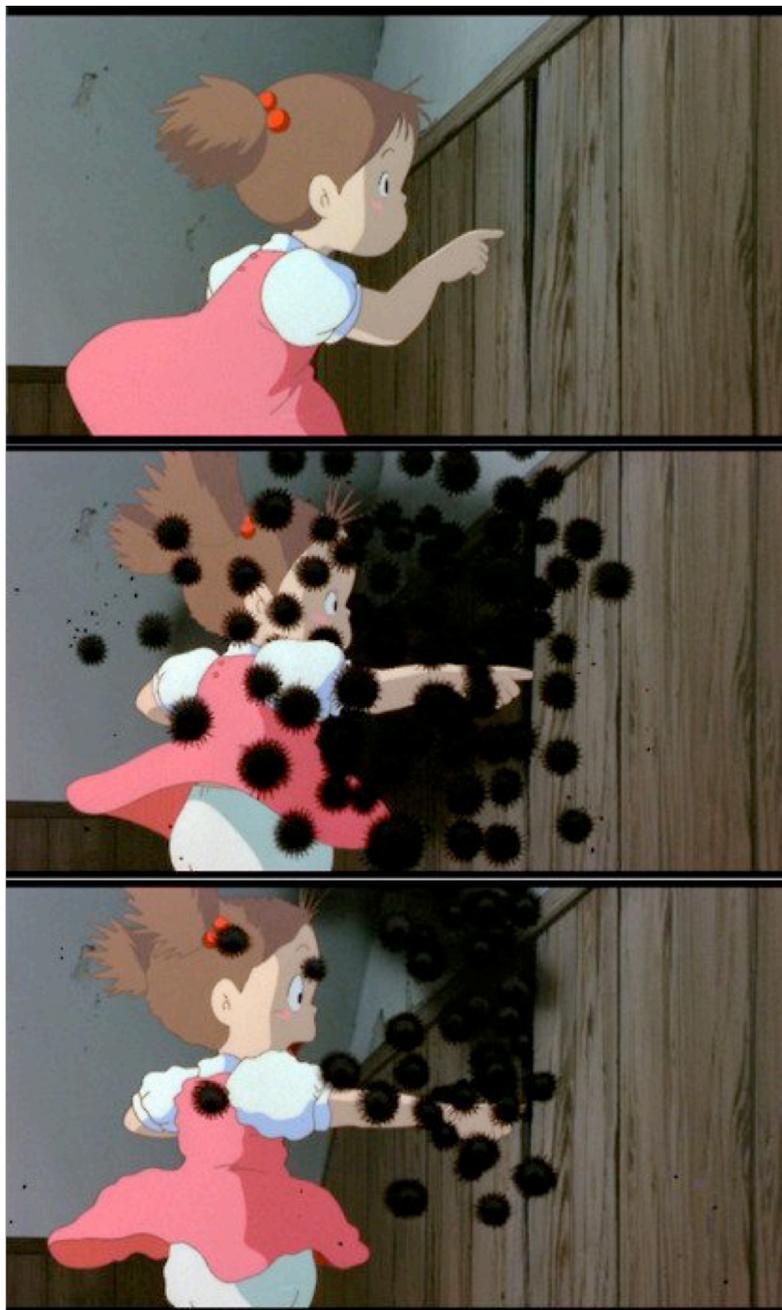


illustration 12, Mei et les «noiraudes», Susuwatari. extrait de «Mon voisin Totoro», Hazo Miazaki, 1988

L'ombre laisse deviner, sensualise en rendant mystérieux, elle aiguise nos sens. Ce qui ne se dévoile pas d'un seul coup est plus désirable et aussi plus envoutant. Il est question de l'ombre dans « l'air », c'est-à-dire de l'obscurité ambiante dans une pièce, mais aussi de la matérialité d'objets qui acquièrent une telle « profondeur ». Nous découvrons un vocabulaire qui lie la « profondeur » (disons une certaine qualité d'ombre qui rend sensible un espace où une certaine densité de la matière) avec des notions d'accumulation, de strates qui elles mêmes ont à voir avec le passage (et l'accumulation) du temps.

Junichirô Tanizaki donne différents exemples de cette sensibilité dans la vie de tous les jours et il apparaît me semble-t-il un lien entre l'ombre, la crasse, l'accumulation des couches, une sorte de sédimentation qui lie l'ombre au passage du temps.

En voici des exemples toujours donnés par Tanizaki, à propos du jade : « ces blocs de pierre étrangement troubles, qui emprisonnent dans les tréfonds de leur masse des lueurs fuyantes et paresseuses, comme si en eux s'était coagulé un air plusieurs fois centenaire.(...) Je sens bien que cette pierre est spécifiquement chinoise, comme si son épaisseur bourbeuse était faite des alluvions lentement déposées du passé lointain de la civilisation chinoise... »<sup>52</sup> Concernant la laque sombre il s'agirait d'une stratification de couches d'obscurité, dans le but de « *matérialiser les ténèbres.* » Ce même goût explique selon Tanizaki l'attrait pour les soupes miso sombres que l'on servira dans des bols en laque noire, afin de leur donner de la profondeur et de nous mettre dans un état propice à la découverte de la saveur.

Enfin dans sa description de la fuite de ce qui est trop lumineux ou translucide Tanizaki parle de la patine produite par le « *lustre des mains* » (expression chinoise) en fait « *la crasse des mains* » accumulé dans le temps. Ce qui est brouillé, terni, donne l'impression d'une plus grande densité et l'auteur d'expliquer le goût pour les « *reflets profonds* » obtenus en ce qui concerne le mobilier ou la vaisselle par les « *effets du temps* ». La patine enlève la lumière, les objets noircissent littéralement pour le plus grands bonheur de leurs propriétaires qui se gardent bien de trop les nettoyer. Le goût pour ce qui est usé est un goût pour ce qui est fidèle, stable en même temps qu'une acceptation du passage du temps. Par l'accumulation, la sédimentation, le noircissement, on pourrait ajouter l'oxydation, l'ombre est liée au passage du temps et à son humble acceptation. C'est comme si le passage du temps aspirait la lumière, comme ci celle-ci se retirait doucement comme un crépuscule permanent. De la patine, trace

---

<sup>52</sup> Tanizaki op cité p 62

de ce qui a été brillant mais qui est désormais « usé », à la sédimentation, l'accumulation sensible des couches de matière, le lien se fait entre sombre et profond, entre trouble, dense et passage du temps.

Il y a un lien philosophique qui est fait, culturellement, entre des choses matérielles, mécaniques et l'appréciation d'une durée : l'usure (travail du temps) et l'accumulation des couches (non pas l'épaisseur de la peinture mais bien l'accumulation de couches plus ou moins translucides) accumulation qui nous fait ressentir une durée, celle de la fabrication autant que la potentialité de l'accumulation d'autres couches.

## L'unification de l'espace et la sensualisation du corps par l'ombre

Dans son étude Tanizaki a évoqué les pouvoirs de l'ombre qui densifie l'espace et semble suspendre le temps, effacer les repères et favoriser la méditation et les rêves.

L'obscurité unifie l'espace : elle efface les repères spatiaux, absorbe les formes et les corps en son sein. Pénétrer dans une zone très sombre éveille les sens, l'ouïe, le toucher et autres sens comme l'odorat mais aussi le sentiment kinesthésique<sup>53</sup> viennent suppléer la vision défaillante. L'environnement devient une zone de tension autour du corps et chaque parcelle de la peau se sensibilise dans l'attente d'un contact. La perte de la vision de son propre corps éveille l'attention aux sensations internes et au sentiment kinesthésique qui permet entre autre de connaître l'emplacement de nos membres et de notre corps dans l'espace par déduction grâce à des sensations internes. Ce même sens nous procure la « sensation » de la présence d'autrui. Ainsi on est mis en présence du monde- des autres spectateurs ou œuvres, architecture, espace, par notre corps sensible entier.

« Les dispositifs font entrer le spectateur dans l'œuvre en l'obligeant à redéfinir son échelle de perception (à faire une sorte de mise au point de sa machine perceptive). Il ne s'agit pas de faire l'apologie des grands spectacles à sensation, mais il s'avère qu'éprouver ses sens et sensations, découvrir des pans entiers de sa sensibilité, une part de soi, enfouie, concave - et pouvoir les réactiver - est forcément pour le visiteur qui en fait l'expérience, spectaculaire. Se cognant (au sens de « faisant front ») à l'espace, les artistes cherchent avant tout à confondre les corps. »<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> La kinesthésie désigne la sensation des mouvements de son corps (via les muscles et les ligaments) elle est parfois confondu avec la proprioception dont le sens est très proche. Voir le chapitre IV, l'expérience perceptive.

<sup>54</sup> Pascale Weber, op cit p10

En perdant ses repères spatiaux l'on perd également en partie les repères temporels. Il semble que l'on flotte dans le monde, un monde entièrement redéfini par la nuit et les projections qui agissent comme des phares. La lumière et donc par extension aussi l'image projetée joue le même rôle d'unification de l'espace, elle a une action coercitive sur ce qu'elle touche, on pourrait dire aussi qu'elle absorbe ce qu'elle recouvre. Et ré-agence le réel en son sein. L'image troue l'espace réel, « enfonce les murs », et change la perception d'un lieu et ce faisant elle efface aussi les individus ou formes présentes en les « recouvrant » par son motif.

La projection suppose déjà une assez forte luminosité pour exister et, pour être visible, un certain contraste. C'est pour la mettre en valeur que la plupart du temps les artistes font le choix d'un espace d'exposition plongé dans la pénombre ; le fait de plonger l'espace d'exposition dans l'obscurité a de nombreuses conséquences tant psychiques que physiques. Dans cette pénombre le phénomène d'apparition lumineuse est mis en relief mais aussi sacralisé. Il est mis en relief car le très fort contraste crée une zone de « tension lumineuse » qui attire le regard et en devient puissamment hypnotique. L'obscurité dramatise la scène, l'isole du reste du monde et la rend plus mystérieuse. L'obscurité signale normalement la nuit et la nuit est le lieu des rêves et des visions, la lumière projetée, si elle n'est pas solaire en devient *surnaturelle*. (Pascale Weber)

### *La lumière et le sentiment d'apesanteur*

Ma première expérience d'une projection immersive à été ma rencontre avec cette œuvre : *A la belle étoile*, une projection vidéo spectaculaire sur la Piazza du centre George Pompidou. (voir illustration 13.) Cette pièce a été commandée à Pipilotti Rist à l'occasion des 30 ans du Centre. La projection était visible la nuit, du 30 janvier au 26 février 2007. L'image était gigantesque : 60 m x 30 m environ, elle occupait la quasi totalité de la place devant le Centre. On en avait une vision globale à partir des étages du Centre et notamment du sixième étage. Pipilotti Rist explique : « la plupart des séquences d'images sont prises en plongée et contre- plongée. Les images en plongée accentuent l'impression de hauteur depuis les

différents paliers du Centre Pompidou. La Piazza fait effet de miroir lorsque sont projetées des images filmées en contre-plongée. » Elle ajoute qu'il y a trois catégories de points de vue pour cette œuvre : au sol immergé dans l'image, en ascension dans les escaliers mécaniques du centre où la musique est diffusée, enfin la vue globale au sixième étage.

« La confusion des perspectives et des échelles amène les spectateurs à se sentir en apesanteur et à dériver vers un état primitif. » affirme Pipilotti Rist, « Avec cette œuvre je désire susciter un éclat de conscience dans les esprits des spectateurs, je veux leur adresser de la douceur et les amener à relativiser leurs problèmes personnels. La vidéo oscille entre micro- et macrocosme ; de la sorte, de nouvelles portes s'ouvrent sur des sujets complexes, tels que notre provenance du liquide amniotique, l'hypothèse d'un purgatoire et d'un système économique. Les spectateurs sont supposés atteindre un état de flux au sein duquel de nombreuses choses semblent soudain possibles. » Cette longue citation recouvre une partie de mes problématiques à la fois sur les thèmes contenus mais aussi sur le dispositif de projection et la sensation que Pipilotti Rist cherche à créer chez le spectateur. La notion d'être dans un "état de flux" m'intéresse particulièrement car souvent mes propres images montrent une succession rapide d'images du vivant ou de phénomènes astronomiques. Ce qui m'intéresse c'est le flux de ces images, les dynamiques, forces, torsions, croissances ou explosions qu'elles révèlent, tous ces phénomènes se retrouvent à différentes échelles dans tous les êtres autour de nous. On retrouve aussi dans les projections sur le poisson la notion du passage du micro au macro- cosme, ainsi que la référence au liquide amniotique. Toutefois ce sur quoi je souhaite m'attarder ici est le phénomène du "*sentiment d'apesanteur*". Du fait qu'il est dans l'image, qu'il disparaît dans l'image, le spectateur atteint un état particulier, la sensation de flotter dans un espace indéfini, tout comme les images flottent, immatérielles. Dans quel monde flotte-t-il ? Il n'en sait rien. Un monde entre le virtuel, le réel et l'entre-deux. Les images virtuelles nous communiquent leur immatérialité. Ici, sur la piazza l'image efface les individualités et les personnes, tous sont couverts par l'image, ils sont devenus des écrans, à la fois récepteur et transmetteur de l'œuvre. Ils peuvent se voir « baignés » d'images, le placement des images (abstraites à cette distance) et des couleurs sur leur corps donne une nouvelle vision de ce dernier qui apporte comme on l'a vu avec Laurent Pernot et Alain Fleischer, sa matérialité et sa sensualité à l'image. Ces spectateurs sont réunis littéralement dans l'image, mais aussi dans l'expérience perceptive d'autant plus collectivisée qu'elle correspond à un moment unique puisque l'image, déjà sans cesse réactualisée est modifiée en permanence par les passants qui la traversent et deviennent du même coup des sujets de contemplation pour les autres visiteurs juchés en haut de Centre Pompidou. On se rappellera

ici le récit de Man Ray sur l'expérience de la projection sur les danseurs. Ce type d'œuvre me semble mettre en lumière l'analyse de Benjamin à propos de la réception de l'œuvre d'art : « Le public de cinéma, contrairement à celui de la radio, partage le même lieu de présentation, neutre et coupé du monde, il jouit à l'unisson de ses propres réactions, amplifiées en même temps que contrôlées par le nombre. Ce qui n'est pas possible avec la peinture dont la contemplation ne peut-être largement collective. Ce changement qualitatif de public face aux œuvres d'art, et à l'image notamment, a produit, selon Benjamin , une nouvelle attitude vis-à-vis de l'œuvre d'art . Devant elle la masse ne se recueille pas, elle ne s'y plonge pas non plus. En revanche, « de par sa distraction même, elle recueille l'œuvre d'art dans son sein, elle lui transmet son rythme de vie, elle l'embrasse dans ses flots. »<sup>55</sup>

Cette citation me semble assez pertinente face à un travail comme celui de Pipilotti Rist à condition de préciser et de nuancer. Je ne suis, en effet, pas d'accord pour dire que les gens ne se recueillent plus devant les images et les œuvres. Se recueillir est un terme fort et particulier, il n'y a que peu de peintures devant lesquelles je me recueille. C'est un terme qui me semble lié presque à la mort ou à l'infini lui même. Un terme quasi religieux. Justement les projections à mon sens font partie des œuvres d'art devant lesquelles on se retrouve facilement dans la position de se recueillir, pour de bonnes ou de mauvaises raisons, mais leurs conditions d'exposition s'y prête. Je prends comme témoignage le silence respectueux ponctué de chuchotement discrets qui entoure l'œuvre de Laurent Pernot « *For ever* » et l'on peut en trouver beaucoup d'autres. Je trouve même incroyable et presque effrayant de constater à quel point le simple fait de transformer une image, quelle qu'elle soit, en projection lumineuse accroît son potentiel hypnotique et dramatique. Il faudrait que je fasse l'essai d'utiliser *Skype* sur un vidéoprojecteur par exemple. De là à dire qu'on se recueille devant toute projections, non, mais on a vu déjà que la précarité des ces images faisait un écho à la précarité de la vie et que leur actualisation perpétuelle les rendait fortement « présentes » au sens de : dans le présent.

Dans une œuvre comme « *A la belle étoile* » il y a un point de vue très particulier qui est celui du visiteur accidentel (l'œuvre est projetée dans l'espace urbain ouvert, devant le musée certes mais c'est un lieu de passage), visiteur qui se trouve dans l'image et ne pourra

---

<sup>55</sup> (Benjamin, « *Ecrits français* », l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité mécanisée, Gallimard 91 cité in Edmond Couchot *La technologie dans l'art , de la photographie à la réalité virtuelle* jacqueline Chambon 1998 Nîmes, p 59

donc pas distinguer le contenu de cette vidéo-projection, mais seulement des mouvements abstraits de couleurs sur et autour de lui. Dans ce cas là on sent bien le flot de la foule qui embrasse l'œuvre et continue sa route suivant ses propres lois. A ce stade là, il est déjà possible de vivre une expérience perceptive forte et de « *plonger* » dans l'œuvre, le spectateur peut choisir de passer ou de s'immerger. Toutefois ce point de vue de la place n'est pas le seul : l'œuvre est visible également en ascension sur les escaliers et au dernier étage du centre. L'installation est visible en deux points de vues, et en deux temps. On ne peut être à la fois dans l'image et en avoir une vision complète. La foule qui fait vibrer l'image et la foule qui l'observe sont distinctes ; la possibilité de voir l'œuvre globale mais en étant « extérieur » à elle (et je nuancerais même cela car la musique accompagnatrice s'écoutait dans les escaliers, autre façon d'immerger le spectateur par le son), donne aussi la possibilité de se recueillir. Le « *sentiment d'apesanteur* » évoqué par Rist agit de deux manières : en hauteur par les jeux de plongé/contre plongé, flux permanent dans des éléments, des fluides, des énergies, des visages et des corps eux-mêmes flottants, etc. Et pour ceux qui sont immergés dans l'image, par l'unification et l'assimilation que celle-ci opère sur la foule présente et qui procure une sensation de flottement par la perte des repères spatio-temporel.



illustration 13, Pipilotti Rist, «A la belle étoile» sur la Piazza du centre George Pomidou, Paris 2007, installation sonore. Ci-dessus vu depuis le 6° étage et Ci-dessous détail de la projection au sol



Paradoxalement une image virtuelle donc peut solliciter très puissamment le corps physique du spectateur, elle le sensualise, lui permet de vivre une expérience perceptive inédite, lui permet de redécouvrir une sensibilité enfouie. Paradoxale car l'image immatérielle a tendance à dominer le réel, à effacer les limites, la vision du corps, de celui des autres, etc. Il serait tentant de fuir avec elle, de la suivre dans cet univers virtuel que notre cerveau, notre faculté cognitive peut envisager. Laisser le réel, abandonner le corps et se plonger dans le virtuel. Car notre corps est bien trop lourd, trop limité par comparaison à l'électricité, à l'échange de données, à la volatilité du virtuel que le numérique nous laisse envisager. Pourtant l'image projection n'existe que grâce à un corps-support et elle est perçue par notre corps sensible, plus ou moins sollicité, dans un espace et un temps donnés. Dans une œuvre comme celle de Pipilotti Rist c'est tout le corps qui est transformé, activé comme outil de perception, il s'ensuit une conciliation corps/esprit, la sensation assez kantienne de jouir de ses facultés.

Je voudrais à présent aborder la question du vivant dans l'installation. Si l'on vient de voir que l'ombre ou l'image ont une action coercitive qui peut faire échos à des sensations érotisantes ou régressives (au sens qui rappelleraient le stade prénatal), la prégnance de l'eau, et la présence des poissons dans l'exposition apportent de nouvelles dimensions sémantiques.

#### **IV. Sémantique des éléments vitaux en présence dans la rencontre**

##### *La prégnance de l'eau*

L'eau évoque fortement la vie et sa genèse. On a vu qu'il s'opère des croisements entre l'immersion suggérée dans mes installations, l'écho à une période prénatale -ce

flottement infini sans conscience pour l'être humain ni du temps ni de l'espace (ni de son individualité limitée et isolée) et la genèse de la vie, apparue dans l'eau. Notre parenté certes lointaine avec les poissons double la genèse de chacun dans sa forme fœtale.

Dans ce contexte la présence du poisson prend un sens particulier et essentiel comme étape de formation de la vie, de forme « gestatoire » de celle-ci. La présence d'un animal vivant apporte une dimension nouvelle à au dispositif que je présente ; par sa seule présence l'animal accentue le fonctionnement au présent dans l'instantanéité de l'installation. Il apporte non seulement le temps du vivant, de l'instant présent et de la présence physique mais aussi la modification aléatoire et en direct de la projection. Il est mis en scène pour révéler le phénomène d'apparition que constitue la projection. Grâce à cette dernière le rêve devient possible et le poisson peut virtuellement sortir de son bocal et de son élément. Il se crée alors des rencontres oniriques, un ballet vital d'ombres et de lumière. Mais au delà du plaisir esthétique que cela peut procurer, ces installations soulèvent des questions essentiellement liées à la vie et à notre condition d'être vivant : l'impermanence des images et des ombres, la question des ombres-simulacres et de la mort qui plane à coup sûr derrière cette instabilité et derrière cette attirance pour l'infini et du coup le néant qu'on a évoqué plus haut à propos de la perte des repères.

J'ai dit qu'un aspect important de mon projet était d'abord de parasiter l'image projetée puis de créer des combinaisons entre l'animal présent et l'image qui apparaît. Cela aurait été possible avec un autre animal : un rongeur, un insecte ou un oiseau par exemple. Le rongeur était pour moi trop lié à la terre, trop limité dans son déplacement. L'oiseau aurait supposé la présence d'une cage et me semblait apporter d'autres dimensions de frustration et de captivité. L'insecte aurait été intéressant car sa déambulation paraît aléatoire et il aurait pu bouger dans tout l'espace de l'image -ce que je recherchais. Toutefois j'ai choisi le poisson car j'étais attirée par l'eau et la nage. Le vocabulaire n'est pas anodin : on nage dans l'image, on plonge en elle, on parle fréquemment de dispositifs « immersifs ». Le poisson est déjà, naturellement, immergé et sa simple vue produit en nous un sentiment d'apesanteur. Contrairement aux autres animaux cités, le poisson n'est pas terrestre, il ne partage pas notre air ni notre rapport contraignant à la gravité. Il est davantage en rupture avec notre monde qu'une autre créature terrestre. Il fait parti d'un ailleurs qui nous fait rêver. Parce qu'il vit dans l'eau, il est régi par d'autres lois physiques telle la poussée d'Archimède.

Nous *fantasmons le poisson*, cette créature souple qui semble nager sans effort, aller partout où bon lui semble, bercée par son élément, s'accommodant de l'espace occupé par celui-ci (au sens où le poisson peut aller là où l'eau va).

Or si nous ne pouvons pas vivre dans l'eau nous avons à priori tous été dans l'eau, avant de naître d'une part, et par la suite encore, et, en voyant le poisson nager, nous reconnaissons des sensations enfouies de libération du poids, de libération de ses gestes. Même si l'on a eu des expériences traumatisantes dans l'eau, cet état évoquant celui du fœtus, flottant en toute inconscience, sans trajectoire et sans effort nous est d'une certaine façon familière. Je pense que la vue d'un poisson nous transmet un peu de cette sensation de liberté de déplacement à la fois par le rappel de souvenirs physiques (fussent-ils inconscients) et par les fantasmes qu'elle suscite.

Cette évocation relève des mêmes ressorts, du même « fantasme d'unité » vu plus haut, celui de la période où l'on était pas encore un individu isolé, conscient des limites de son corps, dissocié du corps nourricier.

### *Le poisson-bocal*

Le poisson est un animal domestique courant, pourtant il n'a pas le même statut qu'un animal fortement individualisé comme un chien ou un chat. Pour Danièle Yvergnaux c'est un *animal-objet*, une sorte d'accessoire de son habitacle, l'aquarium. Voici comment elle commente le travail de Jean-Luc Bichaud *Arrangements* (voir illustration 14 et 15), où des poissons rouges circulent dans des tuyaux transparents à hauteur de nos yeux en intérieur, y compris à travers des cages et autres objets, et dans un parc au milieu des arbres : « Les cages vides suggèrent la présence d'un autre animal, oiseau ou rongeur, et il s'agit encore là d'un sujet que l'on peut maintenir dans un espace clos, limité, au sein du foyer, animal-objet plus qu'animal domestique. Les grands espaces et l'inquiétante sauvagerie animale sont loin. » Le poisson dans son bocal est un animal-objet décoratif.

La présence de l'aquarium a donc toute son importance et est forte en symboles. On retient généralement de l'image du poisson dans son bocal qu'il a une mémoire infime et ne se souviendrait pas d'en avoir fait le tour (image persistante surtout en ce concerne la fameuse « boule » à poisson). Il n'aurait ainsi pas conscience des limites de sa prison.

L'aquarium en boule est un symbole : à la fois fermé et infini. La sphère symbolise dans de nombreuses cultures l'infini, l'éternité. Il est supposé que le poisson n'a pas conscience du temps qui passe et de la finitude de l'existence contrairement à nous. D'une certaine manière cette absence de conscience lui ouvre une sorte d'éternité, un état d'infini. Ne pas avoir conscience de sa fin c'est en quelque sorte vivre comme si l'on était immortel. C'est la situation probable de tous les animaux à part nous autres humains (car nous avons la conscience du sujet). Notre condition d'humain se résume entre autre par cette contradiction : des animaux dont la vie et le corps sont limités mais qui sont capables de concevoir l'infini et l'éternité. Ainsi paradoxalement les animaux incapables de concevoir l'infini vivent plus que nous dans un état d'infinitude enviable.

Le déplacement virtuel par la projection de l'élément aquatique dans l'air va produire des rencontres étonnantes et « *contre-nature* ». Cette expérience a été menée par Bichaud dans *Arrangements* où il a décidé de faire circuler des poissons dans l'espace aérien, devant d'autres plantes, d'autres éléments terrestres. Pour cela il a construit des aquariums circulatoires transparents. Le spectateur passe autour et en dessous, il a donc l'animal presque à hauteur d'yeux ce qui produit un collage dans l'espace. La mise en scène de la rencontre avec un animal aquatique est fascinante mais elle me semble limitée. Il y a une réel étanchéité entre ces univers dans *Arrangements*: « L'association, la contamination ou la mutation des espèces se produisent dans la tête du spectateur par le potentiel fictionnel donné par l'œuvre. Il ne s'agit pas d'un processus, d'un "work in progress", mais d'un collage en mouvement. »

<sup>56</sup> A propos de cette rencontre « impossible » ou partielle et à propos de la barrière étanche que constitue l'aquarium Danièle Yvergniaux suggère : « On peut voir ici, mais il s'agit alors d'une interprétation, une métaphore des relations sociales et humaines d'aujourd'hui : une croyance omniprésente dans la communication qui masque l'isolement et la séparation des classes et la solitude de l'individu. » On pourrait filer la métaphore et s'interroger sur l'aquarium social dans lequel nous nageons : on a vu que ce travail, le mien et celui de Bichaud parlait de rencontres et d'isolement, de fusion et de frustrations.

---

<sup>56</sup> Texte de Danièle Yvergniaux, « *Un petit poisson, un petit oiseau s'aimaient d'amour tendre...* », catalogue exposition à la galerie Edouard Manet, Gennevilliers, mars 2002



Illustration 14 : Jean Luc Bichaud

*Arrangement n° 21, 2011*  
*perspective à la française*

Metacrylate, pvc, métal, pompes  
 eau et poissons rouges  
 vue générale  
 Parc animalier et botanique de  
 Branféré, 56190 Le Guerno



Illustration 15 : Jean Luc Bichaud :

*Sans titre*  
 cibachrome sous diasec  
 100 x 149,5 cm  
 2000

Devant l'état « d'inconscience » de l'animal on peut se sentir supérieur, mais on peut aussi repenser aux philosophies qui cultivent des moments de méditation où l'on cherche – consciemment à atteindre un état de lâcher prise, ou plutôt d'abstraction des limites quotidiennes. Il s'agit d'accepter l'impermanence du monde, d'accepter les passages perpétuels entre l'individu et le monde et au lieu de chercher une idée et s'en saisir, de rester « disponible » à l'affleurement des pensées sans les finaliser. J'ai bien conscience de caricaturer un peu ces pratiques, n'ayant pas moi-même d'expérience en ce domaine, mais la lecture de Richard Schusterman et de François Jullien, conjugué avec des récits de proches pratiquant la technique de *Za-Zen*, cette assise silencieuse, ou de la technique Alexander (qui prête une grande attention aux sensations internes à leur globalisation et à leur conscientisation) me laisse entrevoir les buts de telles pratiques et il me semble qu'une partie de mon ressenti face à mes installations et recherches n'est pas si éloigné de leurs questionnements. Disons que par un autre biais on revient à des problèmes fondamentaux de notre condition humaine et de nos tentatives pour la dépasser ou l'accepter.

Revenons sur l'aquarium : j'aime la métaphore d'un poisson philosophe qui serait devenu une sorte de sage à force d'observer le monde depuis sa bulle, mais un sage ermite qui ne communiquerait pas pour éviter d'être contaminé par la société humaine. C'est une figure – un peu moqueuse – de *l'ermite-philosophe* « en retrait du monde et qui ne s'abaisse pas à entrer dans des débats ». Cette idée m'est personnelle mais ce qui est plus répandu et symbolique c'est l'idée de la bulle hermétique. Quand un poisson semble me regarder depuis son aquarium je me demande toujours qui regarde qui. Le poisson-objet me toise comme si j'étais une miette de son monde. Je me dis « mon petit père, tu ne sais même pas que tu es enfermé là et que le monde est autour de toi. Tu es le centre de ton univers et tu regardes ce qui t'entoure mais tu es intégré dans le monde vaste. » Et moi je suis exactement pareille. Sauf que je suis supposée avoir conscience de cela. Quel est alors mon aquarium ? Ma bulle ? Elle est sociale, elle est dans mon quotidien limité et répétitif, elle est dans des limites sociétales que l'on ne franchit pas, etc. Je ne le déplore pas, je le constate, et c'est un message que j'ai tenté de mettre en scène en incorporant virtuellement le public dans l'aquarium du poisson, image-miroir. Parallèlement au fait de sortir le poisson de son bocal ce qui impliquait une négation, un dépassement des cadres qu'on vient d'évoquer. Voir deux de mes installations de 2014, illustrations 16 et 17

Le collage que Jean-Luc Bichaud réalise « en vrai » mais avec des limites, on peut le réaliser « pour de faux », dans le virtuel. Le déplacement du poisson dans les airs, sur les murs et sur les pans du tissu en fait une créature aérienne, évanescence. Il y a une accumulation de transformations : la plus frappante est le déplacement dans l'air d'un l'élément, que l'on devine aquatique au mouvement de ces nageoires. Le changement d'échelle produit par la projection, et les glissements d'un panneau à l'autre- avec également un petit changement d'échelle dû à la distance d'avec le projecteur accentuent la perte de repère, l'aspect évanescence du poisson. L'animal semble flotter autour de nous, passant avec fluidité d'un endroit à un autre. Ses mouvements sont tantôt lents, lui donnant l'impression de flotter, gracieux, tantôt ils sont vifs et illisibles, comme ceux d'un reptile ondoyant et bondissant. Grâce au jeu des pans de tissus, le poisson peut apparaître et disparaître brutalement ce qui lui confère à la fois un côté animal (sauvage et insaisissable) et à la fois le statut d'une projection.

Le poisson est sorti de son bocal virtuellement et il peut nous paraître retrouver ainsi une partie de son animalité. Il est vif, insaisissable, il disparaît aussi vite qu'il est venu et nos mains se ferment sur le vide. Le spectateur lui se trouve pris dans la nasse des pans de tissus où il cherche son chemin et peut perdre ses repères spatiaux. Les deux projections complexifient l'image ainsi que les ombres des autres spectateurs. Les tissus s'apparentant à des parois de verre d'un bocal fictif, on peut se sentir observé quand on est au milieu de l'installation, et par les autres spectateurs et même par les poissons. N'avons-nous pas à cet instant une vision qui pourrait s'apparenter à celle que l'on fantasme chez le poisson ?

Parce qu'il a ce caractère « nageant » le poisson paraît chez lui partout : qu'il nage dans l'image ou que son ombre projetée flotte sur les murs, le poisson ne perd pas sa mobilité avec le déplacement du support : il la lui transmet.



illustration 16, Flora Bouillaguet, *Mises en scènes* pour un aquarium, proiection dans l'auqarium, poisson combattant,caméra, 2014.



illustration 17 Flora Bouillaguet, *Silhouettes*, projection, brouillard, aquarium, 2014

## *Symbolique du poisson*

Il y a d'autres raisons qui rendent le poisson si « projecténique » : il a symboliquement et visuellement à voir avec la lumière. Le poisson dans la rivière est brillant, auréolé de la lumière que l'eau attache à lui ; il scintille. Il est aussi insaisissable que les paillettes de lumière qui glissent sur l'eau. D'une certaine façon il lie l'eau et la lumière sur lui. Comme l'eau il se meut de façon fluide dans l'espace qui lui est impartie, il s'y adapte, l'eau couvre l'espace, le poisson l'habite telle l'image projetée couvre les murs et s'adapte à son écrin. Comme l'eau et la lumière il est « *intraçable* », ne laisse pas d'empreinte, et pas non plus de bruit ; il a une présence caressante, fuyante. Vu dans l'eau, le poisson « *l'habite* » et produit des images troubles et complexes : s'il est dans un reflet il le fera vibrer et en suggèrera une couche plus profonde ; s'il est dans l'ombre il fera peut-être surgir un éclat de lumière, ramenant à la vue une couche supérieure. Evidemment le poisson est une réalité physique, mais par son caractère insaisissable et ondoyant il peut parfois nous sembler à la limite de la matérialité.

S'il fait image par son corps, ce corps qui rayonne la lumière qu'une camera a pu alors capter, ou encore corps qui fait obstacle au faisceau d'une lampe ou d'un projecteur, il a néanmoins en lui ce côté évanescant qui en fait une sorte de charnière entre les mondes. Il est un lien entre le monde terrestre et le monde insondable de l'eau, entre le monde réel, matériel, des êtres vivants et le monde lumineux, intangible, virtuel.

Cela est purement métaphorique, néanmoins il est important d'analyser pourquoi le poisson devient si aisément un être de lumière. Prenons le cas du poisson combattant (betta splendens). Dans la réalité déjà ses voiles suggèrent une certaine transparence et même son corps est translucide. Les bettas splendens lorsqu'ils sont stressés diminuent leur coloration pour devenir légèrement plus grisâtre et se fondre dans le décors. Au contraire ils se colorent au maximum lorsqu'ils paradent. Parce qu'ils sont des êtres aquatiques les poissons sont forcément mouillés quand ils sont en vie et donc systématiquement brillants, accrocheurs de lumière. Ainsi la lumière devient synonyme de vie. De la même façon que chez les terrestres on guettera cette lumière dans l'œil, dont l'humidité est gage de vitalité.

Isabelle Vodjani a proposé une œuvre dans laquelle intervient un poisson vivant. Dans l'article « *Effusion, des histoires de poissons* » elle raconte non seulement la genèse de ce travail mais aussi ses recherches concernant la symbolique du poisson dans la culture iranienne dans laquelle il est dit notamment : « *Le poisson rouge est le feu qui couve dans l'eau* ». Pour comprendre cela il faut remonter le cours des mythes dont la trace visible encore aujourd'hui est le poisson vivant symbolique que l'on place sur la table lors de la présentation du nouvel an iranien. Les iraniens fêtent le nouvel an à l'équinoxe du printemps. Pour cette occasion, dans chaque maisons, on dresse ce que l'on appelle le haft-sîn, c'est-à-dire le « sept-S » : sur une nappe on dispose sept objets dont les noms commencent par un S car ils symbolisent les sept Spentas ou éléments saints. A ces objets s'ajoutent encore un miroir, un œuf, un bougie et, le bocal du poisson rouge. « *Près de la bougie le poisson a l'air d'une flamme horizontale* ». Il est comme « *un germe de lumière en latence* ». Ce qu'illustre une légende rapportée par Isabelle Vodjani : « dans l'Antiquité, à l'approche de l'équinoxe, les mages se rendaient dans une caverne sacrée pour recueillir dans les trous d'eau, un poisson. Ces cavernes avaient pour nom *Mehrâb*, un mot qui associe le soleil (*Mehr*) et l'eau (*âb*), et qui désigne dans le persan contemporain le sanctuaire. Extraire ce petit éclat de lumière du fin fond des ténèbres renvoyait sans aucun doute aux légendes du dieu solaire *Mithrâ*. Une fois par an, *Mithrâ* sort d'une caverne, ou selon les versions, d'un lac ou d'une anfractuosit  de rocher, pour répandre sa lumière sur le monde ».<sup>57</sup>

Autre métaphore intéressante : « *Az Mâh tâ Mâhi* » est une autre expression iranienne, aujourd'hui désuète, qui se traduit littéralement par « de lune jusqu'à poisson ». On la trouve employée chez les poètes classiques pour désigner le monde, d'une extrémité à l'autre. Par exemple, Ferdowsî illustre l'ampleur d'une bataille par les vers suivants :

« *La poudre du combat s'éleva vers la lune,  
Une rosée de sang tomba sur le poisson.* »<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Pour les iraniens préislamiques, en effet le taureau est dédié, voire assimilé au dieu solaire *Mithrâ* qui personnifie *Mehr* (soleil). Celui-ci occupe une fonction d'intermédiaire entre *Ormazd* (*Ahurâ-Mazdâ*), le créateur de lumière, et *Ahriman*, les ténèbres (7).

Le poisson quant à lui, est représenté à l'époque Sassanide comme un attribut d'*Anâhitâ* (8), déesse de l'eau et de la fécondité, dont le culte, dès l'époque Achéménide, égalait celui que l'on vouait à *Mithrâ*. Or Soleil et Lune (*Mehr* et *Mhâ*) ont été conçus par le double inceste d'*Ormazd* avec sa mère et sa sœur. ( Les positions d'*Aramati* ( déesse de la terre) et d'*Anâhitâ* (de l'eau) en place de sœur ou mère sont interchangeables semble-t-il). Cependant, l'assimilation par les grecs, d'*Anâhitâ* à *Artémis* (10) privilégie l'hypothèse de l'association *Anâhitâ*-Lune-poisson, parallèlement à l'association *Mithrâ*-Soleil-Taureau. »

<sup>58</sup> (10<sup>e</sup> -11<sup>e</sup> siècle *Shâhnâmeh*-le livre des rois. Vers traduit par R.Lescot et H.Massé in anthologie de la poésie persane, paris, Gallimard p 74

« Il porte l'un du fond du puits vers la fortune,  
Il porte l'autre du poisson jusqu'à la lune. »

(Ferdowi, *shanameh*, Téhéran, Amir Kabîr, 1976 P174)

Au XVe siècle, l'expression apparaît encore sous la plume du poète Djâmi. Masi alors, elle n'est plus qu'un lieu commun destiné à un panégyrique de convention :

« Ses bienfaits se répandirent de la lune jusqu'au poisson ».

(Ali Akbar Dahkhodâ, « Amthâl-o Hokm » dictionnaire des expressions et maximes,  
Téhéran 1982 tome 1 p 148)

Cette figure fait allusion à une ancienne cosmogonie qui décrit ainsi le monde : un œuf placé en équilibre sur la corne d'un taureau qui est dressé sur le dos d'un poisson qui navigue à son tour dans l'eau.

A l'autre bout du monde dans d'autres légendes fondatrices, au Japon, l'archipel entier est placé sur l'échine d'un poisson-chat géant, *Namazu* qui provoque des séismes par sa mauvaise humeur et ses mouvements pour se libérer de l'emprise du dieu *Takemikazuchi* qui le retient par une lance et une grosse pierre pour préserver le monde de la destruction. C'est lorsque ce dieu relâche son attention que le poisson provoque des séismes. Suite aux trois grands séismes de l'ère Ansei en 1854 et 1855, le *namazu* fut souvent représenté dans des estampes, les *ukiyo-e* aussi appelées *namazu-e*, que la population acquérait comme un talisman protecteur contre les séismes.<sup>59</sup>

Coïncidence étrange, des scientifiques auraient découvert que les poissons-chats sont très sensibles aux signes avant-coureurs d'un séisme, telles que les variations infimes des champs

---

<sup>59</sup> Parallèlement à ces séries du poisson-chat "*namazu*" des tremblements de terre, vont commencer à circuler des scènes illustrant le poisson-chat qui va redresser le monde, ou "*yo naoshi namazu*". Le "*namazu*" passe d'un statut de monstre à celui d'un héros et messager divin. et dont les destructions sont nécessaires pour redresser et rectifier le monde. Il prendra même des attributs humains, tels que des bras et des jambes.

Les destructions du "*namazu*" deviennent le symbole pour les classes sociales les plus défavorisées d'Edo de l'espoir de la rénovation d'une société ou subsistent de nombreuses inégalités sociales et économiques. et qui connaît plusieurs pénuries alimentaires. C'est à cette même époque que les vaisseaux noirs du Commodore Matthews Perry forcent le gouvernement du Bafuku à une ouverture du commerce avec les États-Unis et créent une période d'instabilité politique. Les autorités politiques japonaises interdiront dans les cinq semaines qui suivent le séisme ces gravures du poisson-chat qui veut redresser le monde, en raison de leur message politique. Elles ne réapparaîtront qu'à l'ère Meiji, pour illustrer de nouveaux thèmes de société.

électriques, et se montrent très agités jusqu'à une période de 24 heures précédant un tremblement de terre.

Je trouve toujours des échos très sensés dans ces légendes pourtant fondées sur des croyances. Les anciens avaient-ils pressenti que la croûte terrestre était bel et bien installée sur un fluide ? Aujourd'hui que nous connaissons mieux l'histoire de l'évolution d'après les découvertes fossiles et génétiques, nous pouvons trouver assez pertinent que les poissons aient une place dans la cosmogonie antique, comme source de la vie, ou comme germe en puissance. Je trouve particulièrement remarquable que la cosmogonie iranienne résolve en un sens la fameuse question de savoir qui de l'œuf ou de la poule (ici du poisson) est le premier ? Ici l'œuf est placé (indirectement) sur le poisson !

### *Au risque de la vie*

A propos d'*Effusion* Isabelle Vodjani explique dans l'article « Effusion, des histoires de poisson » que l'élément déclencheur fut la mort de son premier poisson rouge, acheté afin de servir pour la présentation du nouvel an iranien et qui n'a survécu que peu de temps. Concernant son premier poisson Avrille elle dit « *le deuil est disproportionné par rapport à la petitesse de l'être.* »<sup>60</sup> Ici on voit bien le glissement vécu par Isabelle Vodjani et qui l'a peut-être surprise elle-même de l'animal-objet à l'animal individualisé et nommé. Individualisation qu'elle entretient et met en scène en nommant les poissons *d'Effusion* quitte à les remplacer par un successeur nommé comme eux et flanqué d'un numéro tel un roi de France. Elle instaure ainsi une continuité dynastique tout en insistant sur la disparition inéluctable. C'est la finitude et la continuité de l'espèce qui est mise en scène.

Pour ma part mon choix des poissons combattants est aussi lié à leur individualisation comme on le verra.

Suite à la disparition de ce premier poisson Isabelle Vodjani a cherché des substituts et a peint un poisson sur une plaque de verre placé dans l'aquarium du défunt occupant. Cet œuvre prend le nom d'« Anita » (en rapport avec la déesse), le poisson peint sur verre, et sera

---

<sup>60</sup> Isabelle Vodjani « Effusion, des histoires de poissons » in Recherches Poïétiques (revue de la Société Internationale de Poïétique) numéro 9Ae2cg Fourqueux 1999/2000

vendu ; plus tard Isabelle Vodjani dira: «*j'imagine que l'acheteur aussi, préférerait la consolation anticipée de l'image au risque fatal de la vie* ».

Ainsi, appliquant la définition des images d'Hans Belting « Dans l'énigme de l'image, présence et absence sont inextricablement mêlées. L'image est présente à travers son médium mais elle renvoie immédiatement à une absence dont elle est l'image. »<sup>61</sup> L'artiste a créée une image en remplacement de la vie même et des risques de sa finitude. Une image pour combattre la mort et la disparition.

Quand Isabelle Vodjani décide de créer *Effusion*, plaçant deux bocal ronds côte à côte, l'un hébergeant un poisson rouge et l'autre abritant une eau teinte de la couleur de ce poisson, elle se pose la question du sens que produit la vitalité même, « qu'apporte-t-elle, la présence du poisson vivant de plus qu'un faux poisson ou un poisson cuit ? en quoi la présence d'un poisson vivant affecte –elle notre rapport à l'œuvre ? En quoi le contexte spécifique de l'œuvre affecte-t-il la nature des relations projectives que nous entretenons avec le poisson ? ».

Il s'est posé à elle des problèmes qui se poseront aussi à moi puisqu'elle a mis en scène son animal, avec qui elle a des liens et qui est devenu un animal domestique, elle l'a confié à une galerie, remplacé, et posé le problème de sa maintenance. La présence de la vie, si petite voire insignifiante soit-elle (on est de fait moins touché par le mal-être d'un poisson que par celui de n'importe quel mammifère, comme le chien, que l'artiste Guillermo Habacuc Vargas aurait laissé mourir de faim et de soif attaché dans une galerie à l'occasion de la Biennale centraméricaine d'art du Honduras.), cette présence de la vie nous procure un sentiment d'empathie ou du moins d'identification. La présence du poisson « qui est fragile et mortel comme nous, ne manquera pas d'introduire un sentiment de sympathie et de compassion qui se mêlera à l'appréciation que nous portons sur l'œuvre. »

« Dès qu'un animal vivant s'inscrit dans un dispositif plastique, il devient une sorte de relais pour le spectateur. Il est dans une relation d'intimité avec l'œuvre. Mais sa position, très ambiguë, entre objet et sujet du regard, le situe dans une sorte de limbe indéfinissable, qui trouble les processus de lecture. »<sup>62</sup> Dans mes installations l'animal occupe des positions différentes : il est tantôt objet visuel projeté, tantôt corps faisant image par son ombre. Quand il nage devant la projection il semble les images. Dans *Kinosplendens* (voir illustration 2), c'est par sa présence qu'il produit une nouvelle image par son ombre, il est donc acteur de cette image. j'ai conçu le dispositif mais je lui délègue à l'animal une partie du travail, il y a

---

<sup>61</sup> Hans Belting, op cit p 12

<sup>62</sup> « Effusion des histoire de poissons » in revue Recherches Poïétiques

une place pour l'aléatoire de son déplacement que je ne maîtrise pas. De même pour *Bettastarus* (voir illustrations 3 et 4) dans la mesure du possible cette installation se fait en temps réel avec de vrais aquariums filmés et projetés en temps réel. C'est donc à nouveau le déplacement aléatoire de l'animal qui crée des rencontres et des situations, déplacement que le spectateur peut choisir d'accompagner, de poursuivre. Enfin dans *D'eau et d'ombre* (voir illustration 1) le spectateur est invité à tenter de produire une ombre du poisson avec une lampe de poche : il se tisse une relation entre eux où le spectateur devient créateur et chasseur d'images. Pour obtenir une ombre il doit accompagner et anticiper les mouvements du poisson, trouver la bonne distance et la bonne luminosité car le poisson est très délicat et trop de lumière supprime son ombre. C'est donc en étant attentif et ouvert à la rencontre avec cet animal, que le spectateur pourra produire une image onirique. Cette installation met en avant les caractéristiques de légèreté, de transparence, de souplesse et les voiles du poisson. Le transport-transformation que constitue l'ombre portée modifie radicalement l'image du poisson qui devient monstrueuse, abstraite, fantastique et mystérieuse. Une certaine apparence de complicité sera née de cette création d'image, les créateurs étant l'animal et le spectateur actif qui font spectacle pour les autres spectateurs. Dans le fonctionnement de l'installation le poisson, acteur, créateur d'images, se prête malgré lui à une certaine interaction avec la projection et les spectateurs. Concernant l'idée que le poisson soit lui même spectateur de la pièce face à *Kinosplendens* un spectateur m'a demandé si c'était là l'invention d'un cinéma pour poisson, comme une parodie de pédagogie où l'on pourrait imaginer montrer ces images scientifiques et documentaires au poisson comme pour lui ouvrir l'esprit. Les spectateurs qui sont témoins de cela ne sont pas épargnés par l'ironie car ils peuvent sembler eux-mêmes aspirer à partager la leçon du poisson, lequel ignore l'écran quant eux sont hypnotisés par celui-ci. C'est le va et vient de l'attention qui permet alors au spectateur de réfléchir sur l'installation. Ainsi que la compréhension de la genèse de l'image et la synthèse mentale qu'il est capable d'opérer de façon consciente. Dans *Vidéo fish*, Nam June Paik a mis en scènes des aquariums emplis de poissons face à face avec des écrans téléviseurs. Selon toute apparence, les poissons, qui sont aux premières loges, glissent avec indifférence devant les écrans. Cette mise en scène pose la question de la nature du regard : celui du spectateur, actif ou non, celui du poisson observé ou « observateur » de son environnement et de la vidéo présentée.

Selon Isabelle Vodjani la présence de la vie produit une brèche temporelle : « l'hétérogénéité du poisson se place à un autre niveau qu'iconographique ou plastique. Elle est d'ordre temporel. Généralement dans un collage, l'élément rapporté est définitivement

solidarisé à son nouveau contexte de lecture. Mais le sort de Charlot ( un des poissons dans Effusion, nda) ne s'arrête pas à la durée, assez brève, de sa participation à l'actualisation d'Effusion. Il a sa propre histoire et sa propre raison d'être, sa naissance et sa mort ne concordent pas avec la durée de l'œuvre. Outre ses propriétés plastiques et symboliques, outre ses capacités motrices, le poisson vivant , qu'il s'agisse de Charlot, Gladys, Auréoles, ou leurs successeurs, introduit une temporalité qui est totalement étrangère à celle de l'œuvre entendue comme la définition, à peu de choses près immuable, du dispositif plastique.

Dans la mesure où cette hétérochromie est le fait d'un être vivant, d'un être qui est engagé dans un devenir relativement incertain, cela crée une sorte de brèche, comme une effilochure qui entame la clôture de l'œuvre. Tout ce qui concerne la vie du poisson, sa provenance, sa vocation, son sort, devient inévitablement source de questions qui vont se poser en termes affectifs ou moraux. »<sup>63</sup>

Isabelle Vodjani rapporte que *Vidéo fish*, Nam June Paik a légèrement fait polémique puisque certains affirmaient que le taux de mortalité des poissons était anormalement élevé et que cela était imputable au stress que le clignotement lumineux permanent de la vidéo transmettait aux poissons. D'autres s'interrogeaient sur ce que devenaient les poissons lorsque l'installation devait être démontée pour réintégrer les réserves. Vodjani note que d'ordinaire ces questions n'intéressent que les responsables directs mais dès qu'un être vivant est en jeu la question de sa survie fait naître des inquiétudes chez qui ignore en effet comment cela se passe.

On comprend que alors que « *video fish* » puisse générer des fantasmes morbides.

Fantasmes car il est réellement difficile d'évaluer la nuisance ou non de la lumière pour les poissons. Il faut ajouter à cela des composante psychologiques : ainsi l'esthétique quasi industrielle de l'installation de Paik, qui aligne sur plusieurs mètres linéaires une succession régulière de moniteurs vidéo doublés d'une longue file d'aquariums, contribue aussi à aviver de telles inquiétudes. Cette disposition mécanique évoque le monde du travail, de la production, et de la consommation de masse. Ainsi les connotations liées à la structure même de l'installation affectent la nature des projections que nous sommes susceptible d'opérer sur les poissons. Avec les souffrances qu'à tort ou a raison nous leur attribuons, nous devenons sensibles dans la mesure où nous y reconnaissons notre propre condition, note Isabelle Vodjani. L'ironie de l'installation de Paik réside dans cette double provocation qui consiste à susciter l'émotion tout en pointant la passivité de notre comportement.

---

<sup>63</sup> « Effusion des histoires de poisson », rev cit

## *Genèse du travail*

Mon travail est née d'une envie : observer, ce que pourrait donner la nage d'un poisson devant le faisceau d'un projecteur. J'aimais l'idée d'un poisson nageant dans l'image virtuelle, la trouant ou entrant dedans. Ayant pris conscience du fabuleux pouvoir hypnotique de l'image vidéo-projetée je me suis demandée ce qui pourrait bien avoir plus de présence que cela. Qu'est-ce qui aurait le pouvoir de nous détourner de l'image projetée ? La réponse qui m'est venue est la vie même, la vie perturbant l'image en passant devant, en déambulant aléatoirement et en parasitant ainsi notre vision de l'image. Sur cette expérience là le résultat a été sans appel : l'image projetée au fond de l'aquarium retient très nettement moins notre attention que le ballet de l'habitant de l'aquarium lui-même. Mais j'avais en tête que le poisson pourrait voler dans l'image et c'est dans ce but que j'ai cherché un dispositif qui permettrait de focaliser la vision sur cette combinaison là. Sur la combinaison dans un premier temps, puis seulement sur le rapport de force (de présence) entre les deux éléments, animal et image virtuelle ; sur le fait que l'image est modifiée en temps réel par un si petit être. Le petit poisson voit sa présence augmentée spectaculairement par l'image qu'il troue de son corps et par sa présence il donne à voir le phénomène d'apparition que constitue la projection.

## Betta splendens en général et en particulier

Suite à ce questionnement sur les vidéo-projections j'ai donc acquis un puis deux poissons combattants. Pourquoi ceux-là ? Par goût dans un premier temps. J'ai élevé en effet ce type de poisson il y a quelques années et j'ai appris à les apprécier pour diverses raisons ; c'était une intuition mais j'ai compris ensuite qu'il y avait des raisons esthétiques et comportementales.

Lorsque l'idée de ce projet m'est venue elle était liée à ce type de poisson particulier et aucun autre. Il est frappant de savoir que j'ai accès à un bassin plein de poissons rouges que j'aurai pu « emprunter » mais cela ne m'est pas venu à l'idée car je ne voulais pas d'un poisson rouge, je voulais un Betta Splendens. Tout d'abord le poisson rouge est associé malgré tout à l'animal banal – parfois gagné à la fête foraine - souvent maintenu dans des bocalux beaucoup

trop petits (les poissons rouges sont des carpes ). L'image de l'animal tournant stupidement en rond lui colle à l'écaille. Le Betta lui n'a pas du tout le même comportement, ses voiles l'obligent à se déplacer assez lentement et gracieusement ; il me semble ainsi plus aérien. Mais il peut être ponctuellement très actif et très vif. Si son comportement est différent c'est parce qu'il s'agit d'un prédateur. Un prédateur doté d'une bonne vue et qui chasse en embuscade. C'est ainsi qu'il semble « observer » son environnement. Les changements de rythmes de sa nage donne dans mon installation une impression d'interaction avec l'image : c'est comme s'il regardait l'image projetée sur lui ou le spectateur, qu'il s'arrêtait pour l'observer puis se remettait en route pour s'immobiliser à nouveau plus loin. Il ne semble pas nager au hasard ni mécaniquement, sans but il semble avoir une idée en tête quand il se déplace. Il me semble réellement que ce poisson là fonctionne mieux qu'un autre avec ces images : dans *Kinosplendens* le fait qu'il s'arrête suspend le temps et pour quelques secondes il se crée une image onirique, puis le poisson bouge à nouveau et se ré arrête de la sorte à un autre endroit. C'est un véritable compositeur qui donne l'illusion de regarder ce qui se passe. Je me demande d'ailleurs ce qu'il voit, j'aimerais beaucoup le savoir.

Maintenant que j'ai pris conscience de cela je souhaite dans l'avenir confronter les deux espèces, poisson rouge et poisson combattant, dans l'installation *Bettastratus* pour savoir s'ils seraient considérés pareillement ou non et si mes spéculations sont vérifiées ou non. Toutefois pour les installations *Kinosplendens* et *d'Eau et d'ombre* je suis sûre de garder ce poisson. Si les poissons rouges de Fleischer se changent en immense et mystérieux cétacés (voir l'illustration 11) il me semble que dans ce bocal l'ombre d'un poisson rouge serait moins subtile à produire et moins intéressante.

Par ailleurs les combattants ont du « caractère » ; la question du caractère est certes un peu compliqué à déterminer chez les animaux mais disons plus simplement qu'aucun de mes combattants ne se comportent à l'identique. Certains sont timides, d'autres très belliqueux. Celui que je possède actuellement est cannibale et ne trouve rien de mieux à faire que de se dévorer les nageoires ; un trouble psychologique peu répandu que je n'arrive pas à endiguer. Le fait que ces animaux doivent être de préférence maintenu seul dans leur aquarium augmente notre tendance à les individualiser, et ce que je dis de mes combattants est valable pour d'autres poissons pris isolément. On retrouve une forme d'attachement comparable avec l'unique poisson rouge d'Isabelle Vodjani.

Les combattants ont une très bonne vue et sont observateurs ; de plus ils réagissent très vivement aux couleurs. Les mâles et parfois aussi les femelles se mettent à parader à la vue de

quelque chose de coloré pour intimider ou séduire un potentiel autre combattant. Deux mâles combattants ne peuvent se supporter et se battent jusqu'à la mort ou, moins souvent, jusqu'à la fuite de l'un d'eux. C'est cette caractéristique qui explique leur succès en Inde dans l'organisation de duel de combattants. Une pratique encore répandue malgré son interdiction dans plusieurs pays. C'est l'équivalent des combats de coqs ou de chiens. C'est la compétition sexuelle qui est à l'origine des couleurs voyantes des combattants –couleurs hautement modifiées depuis par la sélection de l'homme. Cette agressivité entre mâles justifie d'isoler les individus et de les masquer à la vue l'un de l'autre sans quoi ils paraderaient jusqu'à l'épuisement. Chez moi les deux aquariums contenant respectivement Prairial et Pluviose sont donc séparés par une feuille de calque. Celle-ci permet que la lumière nécessaire aux plantes soit bien répartie. Du fait des jeux de lumières qui adviennent au cours de la soirée, les silhouettes en ombres chinoises de mes deux pensionnaires m'apparaissent régulièrement. Et cela les laisse totalement indifférents. Brandissez un papier coloré à deux mètres d'eux et ils arriveront, dans une attitude belliqueuse, pour voir de quoi il retourne. Mais ils n'identifient pas dans leur ombre portée en mouvement un adversaire. Alors qu'ils parquent devant leur reflet dans un miroir. L'ombre est une image trop abstraite pour eux. De la même façon ils ne réagissent pas à leur double vidéo-projeté. C'est comme cela que j'ai eu sous les yeux les ombres délicates de ces poissons et que j'ai eu envie de les montrer. Il faut redire que ces poissons ont des voiles superbes et originaux : Pluviose est un « crowntail » (queue en couronne), la forme de sa caudale, tout en piques souples, est issu du travail de sélection humaine. Quant à Prairial, c'est un superbe queue double : une « malformation », prisée par les éleveurs, la caudale est séparée en deux, formant des lobes égaux dans le meilleurs des cas. Malheureusement ce poisson est en lambeaux de son propre fait, ce qui rend de fait sa silhouette d'autant plus inquiétante. Il me semblait que projetés sur les murs ces poissons deviendraient des dragons, des créatures inquiétantes ou quasiment abstraites.

## **V. Un dispositif qui met en scène l'impermanence du monde**

## *Un art de l'exposition*

Dominique Païni relève que les images produites par des projections n'ont pas la même signification ni la même histoire que les images d'art traditionnelles. Il constate aussi que les projections sont du domaine de l'exposition, de la mise en scène. Parfois, elles sont théâtralisées dans la recherche de l'illusion, de la manipulation d'un public. D'un côté il y aurait «une image noble au service des princes et de leur istoria et une image plus roturière souvent associée aux saltimbanques et à leurs fantasmagories. » (p164) plus loin il suggère une histoire de l'art, propre aux projections, parallèle, « étrangère aux Beaux-Arts, plus spectaculaire et souvent confondue avec les facéties des charlatans (...) » Il fait ici référence aux montreurs d'illusions, forains qui faisaient des « apparitions » comme un art du spectacle. Si la projection d'image a très tôt été utilisée dans des buts pédagogique ( l'abbé Moigno a créé : « abbé Moigno, l'art des projections » à Paris en 1872 et on trouve aussi un enseignement de tous par les projections » par Gauthier Villars 1882) elle reste culturellement assez fortement liée aux « fantasmagories » comme Robertson<sup>64</sup> qui crée des apparitions du diable pour éblouir autant que terrifier. Dans ses mémoires, celui-ci avoue qu'il a tenté de faire apparaître le diable par des procédés occultes et que, déçu de son échec, il s'est mis à utiliser la lanterne, machine pour faire apparaître sa créature. Cette anecdote fait sourire mais elle fait aussi écho aux affirmations de Belting sur l'image comme comble d'un manque et sur l'apparition projective comme se rapprochant le plus d'une « vision » fantasmagorique.

A la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, on parle abondamment de projections lumineuses : via des améliorations apportées à la lanterne magique, les projections deviennent rapidement, après 1850, l'instrument d'une pédagogie divertissante, de spectacles graves et sérieux, d'un déploiement fragmentaire du monde en réduction.

« Tout devient « clair » par l'artifice de la magie lumineuse, toutes les connaissances éparses entrent en symbiose, dans l'espace projectif qui fait corps avec l'écolier (...) Celui ci n'a plus

---

<sup>64</sup> A propos de Robertson « En 1797 à Paris, le belge Etienne-Gaspard Robertson crée dans une chapelle désaffectée de l'ancien couvent des capucines, ceinte de tombes, le premier théâtre d'images animées- des images macabres de revenants et de squelettes projetées au moyen de lanterne magiques et de plaques de verre peintes à la main. Largement imité par la suite et préfigurant le cinéma, son spectacle tourna six ans. En 1831, Robertson publie ses Mémoires dans lesquelles il avoue avoir voulu faire apparaître le « diable » par des procédés occultes. Frustré par l'échec de ses tentatives, il décide de recourir à « l'artifice », c'est-à-dire à un dispositif à la fois optique et théâtral. Instant historique où se manifeste le lien, incarné par les décors architectural, entre religion et spectacle. » Tony Oursler, catalogue d'exposition « Tony Oursler, dispositifs », Flammarion, jeu de paume, Paris 2005

qu'à regarder droit devant lui, immobile. L'espace physique de l'exposition, de la projection, de la vulgarisation de l'image est isotrope de l'espace mental de la connaissance. »<sup>65</sup>

Cette « utilisation » des projections est comme on le voit déjà pleine de sous-entendus : est-ce le monde réel, littéralement mis en lumière et projeté au mur ? Est-ce une vision fantastique ? De la géométrie à l'illusion et de l'utilisation pédagogique à la recherche du spectacle, les projections ont cette double origine et cette double connotation fondamentale.

Cette volonté de montrer et d'exposer est commune à ces deux « voies ». Quel que soit le but recherché, la mise en scène est au cœur des préoccupations. Dans les entrailles des vieilles chapelles de Robertson l'obscurité est de mise et contribue à sacraliser l'apparition. Dans les foires ou les spectacles, se posent des questions de mise en scène, scénographie, place des spectateurs, point de vue de ces derniers, etc. Des préoccupations qui ont toujours sous-tendu les arts dit « vivants », les arts du spectacle, de la danse, de la « performance » avant même qu'elle ne soit une discipline reconnue. Préoccupations qui occupent aujourd'hui les artistes y compris dans les musées.

## Pour ou contre la salle de cinéma

La projection est en soit un dispositif, il y a une mécanique, celle de l'appareil projecteur et une mise en scène destinée à la vision. La projection est le médium de l'exposition, celui qui « met en lumière » et qui rend visible. Pour rendre visible il faut un dispositif d'exposition et donc une mise en scène, une scénographie, fusse-t-elle minimale. Le dispositif qui s'est imposé pour voir des projections est celui du cinéma : le projecteur est en place dans une salle, derrière ou au milieu du public ; le faisceau traverse la salle et vient heurter un écran neutre où l'image sera bien visible. Entre le projecteur et l'écran le public prend place assis dans le noir d'une salle fermée. Dans ce dispositif tout est fait pour que le spectateur oublie la réalité, oublie son propre corps « immobilisé » et adhère en esprit pur à la projection. Ce dispositif est très efficace et très ancré, certains en dénoncent les limites, certains, en joue et le malmène, d'autres cherchent à s'en approcher pour la qualité de concentration et de focalisation sur l'image virtuelle qu'il permet potentiellement.

C'est ce qu'Anne Marie Duguet appelle « [un dispositif répondant] à des normes fortement instituées : une projection frontale sur un grand écran dans une salle obscure où le spectateur

---

<sup>65</sup> Patrick de Haas, in *Projections, les transports de l'image*, op cit p 123

est « immobilisé » dans un fauteuil entre l'écran et le projecteur »<sup>66</sup>. Ce dispositif est pour certains le plus adapté pour « plonger » dans la virtualité et la narration en « oubliant » momentanément le monde sensible (le corps est bien « immobilisé », il s'engourdit, n'a pas de liberté de déplacement et ne joue que très peu de rôle). Certains artistes dénoncent un tel dispositif et cherchent absolument à le contourner ou le déjouer. Raymond Bellour cite la répulsion pour le cinéma : « Ce « désert de Cameraland », disait Robert Smithson. Personne n'a mieux exprimé sa répulsion d'instinct pour cette « immobilisation du corps », ce « coma permanent », cette « entropie », qui faisait à ses yeux du cinéma « un trou dans propre vie ». On peut préférer la flânerie, la marche, la liberté du corps et de l'esprit, la méditation libre, l'invention créatrice d'un regard autonome, le flottement qui se fixe en coup d'œil dans l'éclair de l'idée. »<sup>67</sup> Et Bellour d'ajouter : « Quelques façons par lesquelles l'installation s'est rapportée au cinéma qu'elle n'est pas, mais qui devient son inspiration comme sa hantise. »

Mais pendant l'apparente immobilité forcée des corps le cinéma se déroule bel et bien dans le temps présent et dans la réalité. « Au dessus de la tête des spectateurs le cône lumineux frétille comme un cétacé. Les personnages, les êtres et les choses, les sujets et les objets, s'étirent de l'écran au foyer de la lanterne. Ils plongent, tournent, se pourchassent, se croisent avec une précision astronomique, fatale. » Blaise Cendrars affirme ici le phénomène de projection en temps réel dans la salle, il projette en esprit les images en gestation contenues dans le cône lumineux, ce déplacement nous amène à l'autre : celui que le spectateur fait en choisissant d'adhérer à un espace fictif, mental.

« Le projecteur projette. Le spectateur du film de fiction aussi. Cendrars fait glisser l'activité fantasmagorique du spectateur au plan de la réalité. C'est par la projection dans le film qu'il s'arrache à son fauteuil, qu'il est arraché, violenté, qu'il participe à l'action, qu'il se reconnaît sur l'écran parmi les convulsions de la foule, qui hurle, crie, proteste et se démène. »

Généralement le spectateur oublie son corps immobilisé sur son siège pour « mieux voyager de l'autre côté du miroir ». Voilà le cas où l'espace fictif, disons virtuel de la projection prend le pas sur le réel, le spectateur souhaite fuir la réalité et il se projette dans un espace fictionnel auquel il est capable d'adhérer. Voilà comment Wittgenstein peut parler de l'écran de cinéma comme un espace projeté dans des fragments limités d'un autre espace. La salle de cinéma devient un espace « troué ». Dès lors tout ce qui rappelle au spectateur la réalité de la pièce

---

<sup>66</sup> R. Bellour, op cit p22

<sup>67</sup> Ibid P16

l'arrache à la projection et à l'espace fictif : bruit ou gestes des voisins, éclairage, marquage au sol, etc deviennent dérangeants.

A l'époque l'appareil de projection était encore dressé au milieu du public. Il était donc bien visible, y compris l'angle de la lumière et surtout il était moins en retrait de l'écran qu'aujourd'hui. Ainsi quand un spectateur se levait, il interrompait le faisceau et son ombre projetée apparaissait à l'écran au grand dam de ses voisins. Une coiffe trop grande ou un spectateur levé et tout le public était rappelé à la réalité de la salle et à la physique de l'effet projectif. Le réel fait irruption et rompt l'illusion à laquelle on adhère par choix ou habitude<sup>68</sup>.

Ces incidents du réel viennent rappeler le corps sensible du spectateur, le ramène à la réalité et au temps présent, et en cela, ils dérangent l'adhésion au virtuel. Ce qui est intéressant à mes yeux c'est qu'il se produit alors un aller-retour de l'attention entre le virtuel et la réalité. Ce va et vient est peut-être le pas vers une conscience de la perception et un moyen de rester en éveil. Barthes proposait ainsi une « distance amoureuse » où le spectateur choisi de regarder la salle : « il est une autre manière d'aller au cinéma (...) en s'y laissant fasciner deux fois : par l'image et par ses entours (...), ce qui l'excède : le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de lumière... » (Roland Barthes « en sortant du cinéma, » *communication*, Paris n°23 1975) C'est une prise de conscience du dispositif et celle-ci peut permettre d'en apprécier les diverses facettes, entre l'illusion et l'appréciation critique mais aussi de vivre peut-être plus pleinement - car plus sensiblement l'expérience globale proposée.

Si certains sont gênés par l'irruption du réel qui court-circuite l'adhésion au virtuel, d'autres trouvent au contraire un moyen de « flouter » les limites perceptibles entre réel et virtuel afin de mieux les fondre : « Dans ses mémoires, le cinéaste Josef Von Sternberg justifiait l'abondance de cigarettes grillées par les acteurs dans les films des années trente et quarante, par le souci d'établir une continuité entre la salle, elle-même emplie de fumée, et l'écran, aux fins de faire entrer le spectateur dans le film, de le mettre en condition de le vivre. »<sup>69</sup> Evidemment ça ne fonctionne pas dans l'autre sens, quand on n'a plus le droit de fumer nulle part... Et l'on est en droit de soupçonner un léger fond de mauvaise foi dans cette hypothèse. Mais ce qu'il décrit de fait c'est une densification de l'espace, sa stratification, la perte relative de repères spatiaux qui, elle, a une réelle action d'homogénéiser

---

<sup>68</sup> Barthes proposait une « distance amoureuse » (se démarquant ainsi de la « distance critique » de Brecht) : « il est une autre manière d'aller au cinéma (...) en s'y laissant fasciner deux fois : par l'image et par ses entours (...), ce qui l'excède : le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de lumière... » (roland barthes « en sortant du cinéma, » *communication*, paris n°23 1975)

<sup>69</sup> H. Damisch in *Projections les transports de l'image* op cit p20

tout l'espace, salle et écran confondus. La fumée unifie et en même temps efface l'espace, elle rend sa perception confuse. De plus, la fumée a une densité physique, et sa matérialité peut véhiculer une sensation ouateuse, assourdissant aussi bien les bruits que les distances. Les rayons lumineux deviennent plus visibles, ciselés par la fumée, ils se mettent à participer au spectacle. Dans le brouillard tout devient trouble, fantastique, déformé, c'est donc aussi un conditionnement mental propice au rêve, à l'acceptation logique d'images étranges et merveilleuses. Il en résulte un spectacle global. D'ailleurs Robertson utilisait déjà en son temps des effets de fumées lors de ces projections.

### *Projections et installations*

Aussitôt le dispositif de la salle de cinéma consommé, aussitôt il a été remis en question comme on l'a vu. Ces détracteurs attaquant souvent sur deux fronts : faire participer le spectateur afin de rendre sa vision plus « active » et son expérience plus complète ; et contourner la linéarité de la narration, en superposant ou multipliant les films et les écrans.

Je m'intéresserai plus particulièrement aux tentatives de faire participer les spectateurs et de modifier le ou les supports de la projection. Les dadaïstes ont été précurseurs avec cette volonté de confondre davantage l'art et la vie ; les interventions dans les cabarets et le music-hall dans les années vingt ont été l'occasion de « décloisonner » les disciplines artistiques en utilisant entre autres les projections.

« Le music-hall seul utilise aujourd'hui le cinématographe qui l'enrichit d'un nombre incalculable de visions et de spectacles irréalisables (batailles, émeutes, courses, circuits d'autos, d'aéroplanes, de campagnes, d'océan, de ciels) (...). Le music-hall est le seul théâtre qui utilise la collaboration du public. Celui-ci ne demeure pas statique comme un stupide voyeur mais participe bruyamment à l'action, chantant lui-même, accompagnant l'orchestre, soulignant les acteurs par des boutades imprévues et des dialogues bizarres. Les acteurs eux-mêmes discutent drolatiquement avec les musiciens. Le music-hall utilise la fumée des cigares et cigarettes pour fondre l'atmosphère du public avec celle de la scène. Le public collaborant ainsi avec la fantaisie des acteurs, l'action se passe à la fois sur la scène, dans les loges et dans le parterre »<sup>70</sup> Lazlo Moholy Nagy parle aussi de « Symphoniser la sensibilité du public, explorant et réveillant par tous les moyens possibles ses nerfs les plus assoupis (...) » Il n'est pas surprenant de retrouver ici l'usage des cigares dont la fumée homogénéise

---

<sup>70</sup> Filippo Tommaso Marinetti « Music-hall », Lacerba, Florence, octobre 1913 ; trad française in Giovanni Lista, Futurisme, Lausanne, L'Age d'homme, 1973 ; cité in Projection p 108

l'espace comme on l'a vu. Le terme de « *stupide voyeur* », qui peut sembler excessif, témoigne de la radicalité de la rupture qu'entendent marquer ces artistes avec le cinéma et autre attitude de vision frontale dans les musées.

Moholy Nagy témoigne de cette recherche d'immersion : « l'espace du spectateur fait partie intégrante de l'espace filmique (...) le spectateur ne contempera plus le film comme une représentation théâtrale, mais il le vivra de manière optique et acoustique » (p119)

Abel Gance utilise la multiplication simultanée des images et ambitionne ainsi de « faire du spectateur jusque là passif un acteur ». <sup>71</sup>

« Le spectateur ne sera pas devant mais dans l'action : « il ne regarde plus, il participe à l'action, et de ce fait ses facultés d'analyse et de critiques sont jugulées au bénéfice de ses facultés affectives, d'où émotion et emprise absolue ». Pour Abel Gance la projection est à la fois ~~ee~~embrase l'image, la magnifie, l'illumine, ce qui permet au spectateur de se déporter vers cette matière en fusion. Un trait devient alors caractéristique de la projection : l'amplification

Les recherches initiées par les dadaïstes dans les années vingt au sujet de l'implication du spectateur et d'un certain « dépassement » de l'écran, ces recherches connaissent une brusque accélération dans les années 60. En marge du modernisme tel que défini par Clément Greenberg (l'autonomie de l'œuvre et la spécificité de chaque médium qui doit être saillante) se développent d'autres pratiques. Dans les années 50 apparaissent les happenings, le pop art puis la nouvelle danse, la performance et l'art minimal. <sup>72</sup>

Ces pratiques répondent à de toutes nouvelles préoccupations et notamment une moindre autonomie de l'art. Le courant Fluxus est particulièrement significatif puisqu'il se définit comme « *un mode de vie et pas comme un concept artistique* ». C'est la séparation entre l'art et la vie qui tente d'être dépassée.

C'est dans ce contexte que Nam Jun Paik et Wolf Vostel vont créer les premières installations vidéos au début des années soixante-dix. C'est la période du décroisement des disciplines artistiques : on assiste donc à des dispositifs comme autant de combinaisons d'éléments variés. C'est la recherche de l'art comme expérience sensible, de l'implication du spectateur dans l'œuvre. Celle-ci n'est plus un but en soi ni même un résultat stable mais de plus en plus un projet expérimental. Nouvelles formes et nouveaux rapports avec le spectateur, c'est la tentative d'en finir avec une vision contemplative et frontale de l'œuvre.

---

<sup>71</sup> (Abel Gance, *Prismes*, Paris Gallimard 1930) cit in R. bellour op cit

<sup>72</sup> *id* p16

Dans ce contexte la théâtralisation intervient comme offrant autant de possibilités de transformer l'espace de l'installation ou de la performance participative en scène que le spectateur peut en parcourir. « La théâtralisation devient un mode de fonctionnement de l'œuvre. » dit Anne-Marie Duguet. Parallèlement le courant minimaliste se focalise sur le concept de l'œuvre, sa matrice plus que sur le résultat<sup>73</sup>.

Ce qui est tout à fait notable c'est que, dans ce contexte artistique foisonnant, la vidéo « participe à presque tous ces courants : art conceptuel, performance, body art, land art ... Elle est de presque toutes les fêtes, impliquée dans tous les labels. Mémoire d'une performance (mais d'emblée l'instrument impose ses propres données et l'enregistrement engage l'œuvre même), seule manifestation sensible d'une proposition conceptuelle, élément parmi d'autres d'une réalisation multimédia, elle s'affirme aussi comme le médium essentiel d'œuvres nouvelles. » et elle ajoute « elle [la vidéo] est d'emblée impure »<sup>74</sup> car alliée à toutes ces pratiques.

Finalement ce que relève Anne Marie Duguet concernant la vidéo « c'est essentiellement à partir d'un double déplacement des problématiques artistiques durant les années soixante que l'on peut comprendre l'intérêt suscité par la vidéo. D'une part la perception de l'œuvre, son expérience par le spectateur, en constituent l'enjeu déterminant. Approche à laquelle les artistes de l'art minimal ont contribué de façon décisive. »<sup>75</sup>

### *L'expérience perceptive*

Créer une expérience perceptive chez le spectateur, s'adresser au corps de celui-ci et en faire parfois un acteur de l'œuvre sont les nouvelles préoccupations dominantes chez de nombreux artistes. Les installations, par la mise en espace, sont scénographiées par des artistes soucieux de prendre en compte le déplacement du spectateur, son implication physique, même minimale comme le simple choix de son point de vue. Dans les installations le spectateur peut s'immerger totalement, entrer à l'intérieur de l'espace de l'œuvre qui se déroule autour de lui. En ce qui concerne les installations comportant des vidéos la question de leur monstration s'est posée : moniteurs ou projection ?

---

<sup>73</sup> Anne Marie Duguet, *op cit*

<sup>74</sup> *ibidem*

<sup>75</sup> *ibid*

La projection a souvent été retenue pour son caractère économique et aussi la possibilité d'augmenter la dimension des images et de rendre la vision plus collective. C'est en utilisant ce médium que les artistes se sont mis à l'interroger et à voir les potentialités qu'ils ont ensuite cherché à utiliser et à révéler. Les citations d'artistes peuvent nous en convaincre : Tony Oursler : « J'essayais toujours de dissoudre réellement les frontières de l'écran, que je trouvais assez dérangeantes en tant que problème formel. (...) Alors j'essayais constamment d'expérimenter, avec des miroirs, du verre, des réflexions, différentes façons d'extraire ce médium très fort de son écran, parce que travailler avec cet écran était comme dire à un peintre : « travaille avec un seul format de toile. »<sup>76</sup>

Ou encore Bill Viola : « L'image libérée de la projection comparée à celle du moniteur. (...) On peut l'envoyer sur n'importe quelle surface dans une pièce et cette surface devient l'image. (...) Quand j'ai sorti la vidéo de sa boîte, j'ai compris qu'elle avait un pied dans cet autre monde et un pied dans celui-ci, qu'elle était une frontière. » ici Viola fait référence à l'image mentale, à la trace que la projection laisse dans l'esprit (« là où sont les images, dans ce bel espace sans cache que personne n'arrive à représenter de façon adéquate. »)<sup>77</sup>

Avec la libération de l'image, du cadre de projection, et l'excitation de pouvoir projeter directement sur le monde, la projection a désormais une place acquise et déterminante dans les installations contemporaines. Je crois pour ma part que si elle y a trouvé sa place c'est parce qu'elle contient en germe dans sa nature même (ses qualités intrinsèque et les dispositifs par lesquels elle se matérialise), la question de l'implication du spectateur et de la mise en espace et mais aussi c'est parce qu'elle pose des questions liées à la virtualité, questions qui ne peuvent que se développer actuellement, où, par exemple, les acteurs peuvent jouer avec une personnage holographique projeté en temps réel à leur côté ! Enfin c'est aussi de manière plus fondamentale, parce que les fruits de la projection soulèvent des interrogations essentielles sur l'image et sur l'imaginaire.

A propos de mon travail, comment s'articulent les éléments virtuels et réels et comment le spectateur déambule-t-il dans les installations ?

Toute projection produit une mise en scène ; dans *Kinosplendens* l'installation est divisée en deux temps, qui peuvent être des espaces très proches ; je souhaite que le spectateur perçoive

---

<sup>76</sup> T.Oursler, cité par Jennifer Allen dans « Parachute » n° 98 : « Tony Oursler im Gespräch mit Stella Rollig » Wien, 95 Kunsthermimer cité in Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, Regard, 2001, Paris, p 160

<sup>77</sup> B.Viola interviewé par Christine Ross dans « Parachute » n°70 avril-mai 93 cité dans F.Parfait op cit p 160

d'abord l'image projetée, images vidéo de l'espace, des cellules, combinant le macro et le microcosme, images additionnées à l'ombre du poisson. Dans un second temps le spectateur est invité à appréhender la genèse de cette image, il peut voir le dispositif : le projecteur projette à travers l'aquarium contenant le poisson, ce dernier fait obstacle de son corps et son ombre, silhouette aplanie, s'intègre dans la projection. Le spectateur prend ainsi conscience de la modification en temps réel de la projection, il prend aussi connaissance de la taille véritable de l'animal, plus petit que sa figure agrandie par le phénomène de projection. En sortant le spectateur repassera, cette fois en connaissance de cause, devant la projection qu'il a vue en premier. Cela permet de créer un va et vient de l'adhésion à l'image et d'une conscience critique de celle-ci. Dans un premier temps on accepte une vision onirique, en percevant déjà les différentes qualités de l'image (l'ombre se découpe avec netteté), les mouvements de l'animal ne sont pas saccadés, mais il peut s'agir d'un montage. Puis l'on constate que le collage se fait en direct, composé d'une manière aléatoire par le poisson, alors que l'on pouvait se faire une narration personnelle lors du premier contact. En s'approchant de l'aquarium le spectateur peut parfois influencer les mouvements du poisson (qui je le rappelle possède une bonne vue, mais pas une patience infinie). Un autre aspect de cette pièce se révèle : l'objet aquarium-lanterne magique. Est-ce un cinéma pour poisson ? Un objet décoratif futuriste ? Le dispositif demeure très simple, avec une dimension bricolée qui rappelle les premiers usages forains des lanternes magiques. Le spectateur à ce stade peut choisir sa vision et se laisser accaparer tantôt par les projections, tantôt par l'habitant du bocal, et dans les deux cas la question de l'origine de son intérêt se pose. Elle se pose car si l'on ne sait pas quoi regarder on peut prendre conscience des choix que l'on opérera. Pourquoi regarder ce poisson ? Et lui que regarde-t-il ? Est-il accaparé par les images qui défilent –images « documentaire », que l'on dira « pédagogiques » ? Ou bien semble t-il indifférent quand le spectateur est celui qui peut sembler le plus hypnotisé ? Ce va-et-vient de notre attention d'une part entre la présence physique de l'animal, la vie dans l'instant présent, celle ici et maintenant qui devrait nous préoccuper (mais ce n'est pas toujours le cas et certains le déploreront,) et d'autre part l'image virtuelle - qui est à la fois planante et ennuyeuse, parfois banale. Va-et-vient d'autre part entre le collage, l'apparition finale, virtuelle –il s'agit seulement de la superposition de deux projections - à laquelle on adhère et la prise de connaissance du dispositif matériel qui la produit.

Je trouve paradoxalement que la connaissance du dispositif interrompt quelque peu le rêve en dévoilant le montage, mais ce faisant ce dispositif apporte les symboliques du poisson vivant

et de son bocal qui « mouille l'image » et accentue le phénomène de l'apparition, la précarité de l'image créée, en temps réel, instant unique, suspendu.

Dans *Kinosplendens* (illustration 3 et 4) le spectateur est invité à parcourir toute l'installation, se déplaçant entre les pans de tissus qui forment une scène et un espace de rencontre. L'espace formé par les tissus translucides, plongé dans la pénombre se veut légèrement labyrinthique, cet espace est complexifié par le jeu des projections : les images virtuelles des poissons surgissent aléatoirement et se dédoublent grâce à la transparence des tissus, l'image est donc d'office double voire triple parfois. Les « doubles » perdent en luminosité mais gagnent en taille, conséquence du phénomène projectif et qui rejoue le phénomène connu des ombres portées. Il y a deux sources de projections qui sont face à face, donc opposées, de part et d'autre de l'installation. Il y a donc déjà au moins quatre images projetées et leur « doubles » plus éthérés qui évoluent sur les pans de tissus, se croisant parfois. Les spectateurs qui circulent produisent eux aussi une ombre portée, sans compter les moments de rencontres au détour d'un tissu ou les « apparitions » d'un visage ou d'un fragment de corps derrière un tissu. La vision devient complexe et confuse et le spectateur est plongé au sein d'un kaléidoscope géant peuplé d'ombres, d'images, d'images-ombres et de corps véritables.

## Faire ombre

Le spectateur produit donc une ombre portée mais il peut la contrôler en faisant varier son placement, sa proximité avec le tissu-écran. Il peut trouver du plaisir à faire image : créer une ombre est un phénomène fascinant, le phénomène lumineux se crée devant nous, par nous et quand c'est notre ombre qui est portée, elle nous révèle notre corps. Dans l'installation où les spectateurs projettent leur ombre j'ai constaté que plusieurs d'entre eux se sont amusés à produire des spectacles d'ombres, ombres chinoises, ou mise en scène d'eux-mêmes avec l'image du poisson ; les combinaisons visuelles créent ainsi des narrations, des poursuites, le sentiment parfois de l'interaction, sentiment factice dans le sens où il s'agirait d'une interaction à sens unique. Certains ont ignoré leur ombre voire se sont placés de façon à ne pas obstruer l'image. D'autre se sont mis à la poursuite de l'animal et à la recherche de leur ombre, malgré la relative simplicité du dispositif il leur fallait souvent un peu de temps pour produire l'effet qu'ils voulaient car entre les sauts du poissons d'un écran à un autre et la

recherche de la source lumineuse, certains ont chercher leur ombre en vain. J'ai assisté à des courses poursuite pour faire image. (voir les illustrations 3 et 4)

La mise en scène de l'ombre des spectateurs est un moyen de les intégrer à l'œuvre et de trouver une façon ludique de les rendre actifs à peu de frais. Rosalind Krauss notait déjà « la projection en temps réel a un aspect attractif et amusant voire même elle flatte le spectateur qui aime être ainsi vu avec la légitimité de l'art. »<sup>78</sup> Ici le phénomène de l'ombre est une projection et il n'est pas faux de dire qu'il y a une certaine utilisation du narcissisme du spectateur qui aime faire image.

Quant au fait de produire l'ombre du poisson, il y a une autre dimension ludique qui est celle de la poursuite. Poursuite pour elle-même, pour seulement capturer l'image. Faire une image est devenu un défi et la réussite entraîne une satisfaction et le plaisir d'admirer le résultat. Ici la recherche de l'ombre est aussi un outil de découverte de l'animal : on découvre sa silhouette, ses nageoires, on peut le contempler agrandi grâce à son ombre. Celle-ci change notre perception du sujet en même temps qu'elle dramatise et révèle le fantasme que peut constituer l'ombre. Sitôt agrandie, déplacée, séparée du corps-référent elle devient autre chose dans notre imaginaire. Ici le spectateur est un démiurge créateur d'images en même temps qu'il doit se plier aux déambulations du poisson qui ne se laisse guère « attraper ». Le spectateur produit le spectacle pour les autres. Il a un rôle bien défini, une action dans l'installation qui lui offre une place à occuper. Il sait quoi faire. Même s'il peut ne pas oser ou ne pas souhaiter le faire.

Impliquer le spectateur a toujours été dans mes préoccupations. Au moins le « ralentir », capter son attention et éventuellement l'impliquer davantage. Pour cela il y a plusieurs solutions parmi lesquelles le jeu et l'intégration dans l'espace de l'image que j'ai plusieurs fois retenus.

« Le GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) s'intéresse à l'instabilité des mécanismes perceptifs, il cherche à « sortir le spectateur des inhibitions, le décontracter. » Il construit des labyrinthes où les organes perceptifs sont diversement sollicités. On s'y sent plus proche des attractions des fêtes foraines que du musée ou des galeries d'art. »<sup>79</sup>

Et nous revoilà aux fêtes foraines, la boucle est bouclée ! En effet l'installation avec l'ombre a un effet ludique. Il y a la possibilité (et la nécessité) de désinhiber le spectateur. L'aspect ludique de l'ombre, la mise en scène et la faveur de l'obscurité favorise cela. Mais ce n'est pas assuré. « Par le jeu, dit Joël Stein, une communication directe se produit entre le

---

<sup>78</sup> R. Krauss cité in Monique Maza *les installations vidéo, « œuvres d'art »*, L'Harmattan 1998, Paris

<sup>79</sup> Edmond Couchot, op cit p 90

spectateur et la chose proposée. (...) Par le jeu, nous arrivons à un engagement total du spectateur adulte ou enfant, ignare ou cultivé, qu'importe, il y a une mise en situation, une relance de l'attention qui ne s'appuie pas sur une pré connaissance mais sur la surprise, le geste, la provocation. »<sup>80</sup>

Je revendique pour ces installations une certaine légèreté, j'accepte que des spectateurs fassent leur jeu sur la scène proposée même si cela rompt la dimension onirique ou la déplace. Cela fait partie de la rencontre.

## *Installation à expérimenter*

### La skéné et le forum

Les œuvres scénographiées, celles qui proposent des mises en scène posent la question de l'espace de liberté du spectateur. Si l'on considère que l'installation est une scène c'est une scène praticable par le spectateur. Pascal Krajewski décrit la scène ou « skéné » : « Le premier principe d'action de la skéné est de produire un changement d'état de ce qu'elle accueille. Le régime propre de la skéné s'insuffle dans ce qu'elle enveloppe, transformant les entités qu'elle accueille en objet- pour -la scène. » (...) »<sup>81</sup> Il analyse l'espace autour de l'œuvre, espace qui « fonctionne » avec l'œuvre, qui est mis en tension par elle. Il distingue la skéné de la « chôra » : « La chôra désigne le support en extension indéfinie qui sert de réceptacle à tout ce qui devient. Elle spatialise, elle accueille l'œuvre dans un écrin qui lui est hétéronome » (Guérin) Cette chôra délimite et propose aussi une respiration autour de l'œuvre. Exemple l'architecture : dans mon installation, ce sont l'architecture et les voilage qui restreignent le lieu où les choses se déroulent. « Si la skéné (scène) est le lieu de la performance d'un corps, il est notable que la chôra peut aussi fonctionner comme un lieu de rencontres : un lieu de d'échange et de confrontation. Nous voulons parler ici du forum. Lieu qui spatialise la réunion, l'assemblément. L'art relationnel, après l'art participatif, a déjà instauré cette modalité d'espace. Le forum est un lieu où l'on n'assiste pas à la rencontre (ce qui pourrait définir le « site »), mais où l'on « prend part » à la rencontre. L'œuvre-en-skéné travaille à sa propre mise en scène, l'œuvre in-situ travaille à la mise en situation du regard, et l'œuvre-en-forum travaille à la mise en route de l'échange. Le forum organise (en la

---

<sup>80</sup> in « Homo ludens », Robho novembre-décembre 1967 cité par E. Couchot op cit p 94

<sup>81</sup> Pascal Krajewski L'Art au risque de la technologie, Tome 1 « Les appareils à l'œuvre » L'Harmattant, Paris, 2013 p 212

spatialisant) la prise de parole, c'est-à-dire le partage et la distribution du pouvoir sémiotique dans un même espace partagé. »<sup>82</sup> La distinction skéné/chôra n'est peut-être pas si rigide au sens où entre l'installation où l'on déambule et la piste de spectacle il y a toute une gamme de situation. La personne qui se trouve au milieu des tissus est à mon sens, en scène, contrairement au spectateur qui serait autour, en observateur. Ce dernier demeure dans un espace où l'installation rayonne et il y fait des rencontres. Celui qui se trouve au centre de l'installation est à la fois sur la scène et dans le forum. Il participe à l'œuvre en créant, par sa présence même, des ombres, en se déplaçant, en rencontrant d'autres visiteurs. Sans les spectateurs en son sein, l'installation ne fonctionne pas, elle nécessite d'être actualisée par eux : « En devenant acteur, le spectateur, de passif contemplateur, devient co-actualisateur de l'apparaître de l'œuvre, en prenant (sa) part à son bon fonctionnement. » et Pascal Krajewski d'ajouter « Le corps expulsé au temps de la sous-traitance de la techné (celui de l'artiste en l'espèce) – se réintroduit au moment de la réception de l'œuvre, doublant la relation esthétique d'un processus d'actualisation, via le « corps utilisé » du public. » p112 Manière de concevoir l'usage de la technologie dans l'art et de répondre aux inquiétudes à propos de la technologie qui évincerait le corps dans tous les aspects de notre vie.

En disant que le spectateur devient co-réalisateur et qu'il s'introduit dans l'espace de l'œuvre on accepte les occurrences que cela engendrera.

## La théorie de l'inclusion

Des artistes comme John Cage ont travaillé et revendiqué cette dimension de rencontres et d'avènements dans l'œuvre. John Cage appelle cela « la théorie de l'inclusion », par exemple dans le cas concernant la radio qui s'écoute dans la vie quotidienne, donc mêlée aux bruits ambiants : « un espace habité, avec ses bruits, ses voix, ses sonorités variées. (...) Toute une esthétique du hasard, de l'accident, de l'hétéroclite, de la non hiérarchie et de l'équivalence entre musique et bruit est en germe dans la radio. »<sup>83</sup>

On pourrait tirer un parallèle dans l'installation projection et considérer les bruits, silhouettes, froissement de tissus, tout ce qui peut advenir, comme partie intégrante de l'installation.

---

<sup>82</sup> ibidem

<sup>83</sup> E. Couchot op cit p 58

L'idée de ne pas hiérarchiser les images et les apparitions se pose à nous très concrètement : entre les ombres portées et les images projetées, comment traiter les informations ? Dans l'installation-projection, l'image lumineuse est, on l'a dit, fortement présente et hypnotique. Elle peut certes être bousculée, interrompue mais le plus souvent le spectateur fait de lui-même des choix de hiérarchisation et il est capable pour cela de faire abstraction du reste. Dans une installation qui comporte des projections et l'ombre portée d'autres spectateurs, on sait le plus souvent immédiatement distinguer l'image projetée et elle demeure au premier rang de ce que le spectateur considère. Mais l'irruption des autres spectateurs, de leurs ombres, les liens directs et « l'aplatissement » qui fond ensemble toutes les « images » sur les tissus, tout cela rend difficile l'idée de considérer seulement les images des poissons. Il se crée ainsi des va-et-vient de la focalisation entre l'image projetée et d'autres événements. Dans cet espace d'images complexes et mobiles, des irruptions, des émergences se créent et disparaissent aussitôt produisant une atmosphère d'illusions. Je souhaite que le spectateur soit dans une attitude créatrice et consciente de son rapport à l'œuvre.

## L'expérience collective

Pascale Weber a souligné, outre les conséquences de la pénombre dans l'espace d'exposition, que : « L'installation-projection est une œuvre « claustrophile » : enfermée, encerclante, isolée, en retrait et parfois avilissante, elle s'entretient de la solitude de chacun, et de la difficulté à communiquer une expérience sensible, à la fois intime et commune. »<sup>84</sup>

Pour Couchot les arts mettant en œuvres des « techniques », ce qui est mon cas avec la projection, produisent des l'expériences perceptives comme expérience collective : « l'expérience technesthétique , en tant qu'elle est essentiellement perceptive s'éprouve sur un mode d'être particulier où le JE s'absente. « La perception, note Merleau-Ponty, est toujours sur le monde du ON. (...) L'expérience technesthétique , dans la mesure où elle met en jeu des " mécanismes perceptifs", se fait toujours sur ce mode indéfini et impersonnel. Cette indéfinitude ne signifie pas cependant que ce ON perde ses qualités de sujet (...) (il devient) sujet dépersonnalisé, fondu dans une sorte d'anonymat. »<sup>85</sup> Effectivement si l'on songe que ce qui est perçu l'est par tous et à priori dans le même temps, l'expérience perceptive semble échapper à l'individualisation. Pourtant le ressenti reste propre à chacun, l'interprétation, les

---

<sup>84</sup> Pascale Weber op cit p 15

<sup>85</sup> E. Couchot op cit p 9

éventuels échos ou résonnances intérieures avec des souvenirs, des sensations ou des impressions sont uniques à chacun. Il est possible de tirer des généralités psychologiques mais le cocktail d'impressions sera propre à chaque expérimentateur de l'œuvre. Cependant au niveau des sensations il y a une certaine homogénéité qui est doublée par l'effacement individuel. L'individu est plongé dans l'ombre, recouverts par des projections, vu à travers des voiles ou par le biais de son ombre, il perd donc ses caractéristiques propres pour les autres mais aussi pour lui-même et devient un visiteur parmi d'autres.

Cependant l'installation-projection, bien souvent, et la mienne je l'espère, est une occasion d'être attentif à sa perception, ce que Pascale Weber appelle « la sensibilité enfouie ». Nos capacités perceptives peuvent être cultivée, exercée et notre qualité d'attention envers nos sensations aussi peut être développé. Richard Schusterman dans « La conscience du corps » prône l'affirmation de la soma-esthétique et son application dans la vie par le biais d'une pratique (méditative entre autre). Il part du constat suivant : « nos facultés perceptuelles sont déjà pleinement occupées à des affaires plus pressantes que la conscience et la culture somatique. Transformés par l'actuelle révolution de l'information, toujours plus inondés de flots de signes, nous avons déjà trop à faire dans ces environnements que sont les mondes naturel, social, et virtuel, de notre expérience. Pourquoi donc consacrer une portion de nos capacités d'attention limitées, et déjà sollicitées à l'extrême, au contrôle de notre expérience somatique ? »<sup>86</sup> Mais Schusterman défend l'intérêt de valoriser et d'affiner sa « conscience somatique » et de cultiver sa conscience corporelle pour « améliorer son acuité perceptive et savourer les satisfactions qu'elle apporte (...) » p12 il va même militer pour la conscientisation de la conscience somatique, « la perception somatique consciente d'elle-même (ou auto-reflexive) » p82 dans les descriptions de l'espace de l'exposition plongé dans l'ombre et de l'installation elle-même sollicitant le corps sensible plus ou moins globalement, le spectateur se sert de toute une palette de sensations et d'outils de perception qu'il utilise sans y penser. Prenons brièvement l'exemple du sentiment proprioceptif (formé de proprio tiré du latin *proprius*, « propre », et de [ré]ception)<sup>87</sup> qui permet par le biais des sensations interne à notre corps de connaître l'état et la position de nos membres. En s'appuyant sur la

---

<sup>86</sup> Richard Schusterman *La conscience du corps, pour une soma-esthétique* traduit de l'anglais par Nicolas Vieillescazes, édition l'éclat, p 11

<sup>87</sup> On parle aussi de sentiment Kinesthétique, certains différencient les sens kinesthésiques de la proprioception donnant à celle-ci un sens plus général et à la kinesthésie un sens plus spécifique, en excluant par exemple le sens de l'équilibre de la kinesthésie. Une infection de l'oreille interne, par exemple, peut dégrader le sens de l'équilibre. Ceci dégradera le sens proprioceptif, mais pas le sens kinesthésique. La personne atteinte sera capable de marcher en utilisant son sens de la vue pour maintenir son équilibre, mais en sera incapable les yeux fermés (plus de perception de son corps dans l'espace).

perception de la gravité, des vibrations, etc. la proprioception nous permet également de nous situer par rapport à un autre corps ou objet de notre champ extérieur. Dans la pénombre on utilise davantage ce « 6e » sens, on « sent » la tension de l'espace autour de notre corps, on est davantage sensible aux pulsions, aux vibrations. Schusterman décrit cette sensation « Je n'ai pas besoin de me représenter l'espace extérieur et mon propre corps pour mouvoir l'un dans l'autre. Il suffit qu'ils existent pour moi et qu'ils constituent un certain champ d'action tendu autour de moi. »<sup>88</sup> Ces sensations peuvent être conscientisées d'une part par leur application, leur mise en éveil dans l'installation et d'autre part dans la volonté du sujet à améliorer sa conscience perceptive. Cela ne dépend pas de moi, toutefois, un peu en rejoignant Pipilotti Rist je cherche à produire des instants d'apesanteurs, des irrptions d'images douces et ondoyantes, qui submerge un spectateur qui doit resté ouvert, disponible à l'apparition sans chercher à la retenir, être dans la pleine conscience de l'instant présent. Les images qui « coulent » sur lui sont sans enjeux, comme un rêve infini qui se déroulerait sans trame, ni narration. Ce n'est en rien comparable au « flux d'informations » quotidiennes dont parlait Schusterman. L'expérimentation d'un moment pareil peut aider à celui qui le souhaite à se centrer sur sa perception, sur son corps sentant. Ainsi l'expérience est collective, unificatrice mais elle n'efface pas les individus et elle peut au contraire être une étape de ré-appropriation de soi, de son identité par le biais de notre outil de perception et de pensée, le corps.

## L'infra-pensée, infra langage

« La phénoménologie de Merleau-Ponty vise d'abord à revenir aux « choses mêmes » et à « notre monde vécu » tel qu'il nous est d'abord donné » Il s'agit de renouer des liens avec les perceptions et l'expérience qui précèdent la connaissance, de « revenir à ce monde avant la connaissance, dont la connaissance parle toujours »<sup>88</sup> ainsi la phénoménologie est « une philosophie pour laquelle le monde est « déjà là » (...) et dont tout l'effort est de retrouver ce contact naïf avec le monde pour lui donner enfin un statut philosophique. »<sup>89</sup>

On peut trouver paradoxale que les dispositifs technologiques puissent contribuer à une conscientisation du corps sentant, c'est pourtant dans la logique de la création de dispositifs à parcourir, à vivre, qui produisent des expériences à percevoir, donc avec son corps.

---

<sup>88</sup> Merleau-Ponty cité par Schusterman, op cit p 82

<sup>89</sup> R. Schusterman op cit p82

Dispositifs qui je le rappelle se « consomment au présent ». Edmond Couchot s'intéresse à cette question des échos de la perception chez le spectateur et affirme : « Il semble qu'en sollicitant des perceptions élémentaires, tout en amont de la pensée, on établisse un contact plus riche avec l'œuvre.

L'instabilité de la perception est provoquée et exploitée en toute conscience. Elle doit permettre, à l'étape de la réception, l'ouverture de l'œuvre sur de multiples effets de sens, d'interprétations. »<sup>90</sup>

Et plus loin : « Ces tentatives essaient de plonger le spectateur dans des situations psychologiques diverses où les phénomènes perceptifs sont mis en œuvre pour provoquer en lui une attitude de re-création perceptive du monde. (...) Une idée commune anime (les artistes) : agir directement sur l'appareil perceptif et non sur la base psychologique et culturelle du spectateur. » Nous touchons ici un point important : être en deçà du langage, en deçà du dicible, *l'infra pensée*.

Bill Viola s'exprime ainsi sur sa façon de travailler : « Garder le contact avec cette partie de moi-même que j'appelle la partie d'avant la parole, ce qui précède le discours. Parce que l'acte de la parole est finalement un processus tardif dans l'apparition de la pensée, et je m'intéresse autant que possible à l'apparition de la pensée »<sup>91</sup>

A propos de l'acte de la parole Merleau-Ponty distingue justement l'art de la philosophie pour sa tendance à tout conceptualiser. Il affirme : « à l'écrivain, au philosophe, on demande un conseil ou un avis, on n'admet pas qu'ils tiennent le monde en suspens, on veut qu'ils prennent position, ils ne peuvent décliner les responsabilités de l'homme parlant. »<sup>32</sup> Or tenir le monde en suspens est justement ce qui intéresse des philosophes Merleau-Ponty. Celui-ci continue et souligne l'intérêt de l'innocence de l'art et de la peinture, le fait que « le peintre a droit de regard sur toutes choses sans aucun devoir d'appréciation » et en même temps la peinture contrairement à la musique fait sens, utilise des signes, par la matière peut créer des concepts alors que la musique est « trop en deçà du monde et du désignable pour figurer autre chose que des épures de l'Être... »<sup>92</sup>

Représenter le flux de la vie même, les choses prenant et perdant forme, le stade indicible en deçà de la pensée, c'est un des défis que relève mon travail, pour cela je convoque les ombres et les projections pour leur précarité, leur instabilité et leur impermanence. La lecture de la préface de l'ouvrage de François Jullien est utile car il pose

---

<sup>90</sup> E. Couchot op cit p 91

<sup>91</sup> Bill Viola cit in Anne Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, 2002, Nîmes.

<sup>92</sup> Maurice Merleau Ponty, *L'œil et l'esprit* éd Folio pocket

son hypothèse : « Cet essai part à la poursuite de ce dont par principe, la poursuite est vaine et qui ne se laisse pas concevoir, puisqu'il prend pour objet le non-objet : (ce qui) est trop flou-vague-diffus-évanescent-con-fondu pour se laisser immobiliser et isoler, plongeant dans l'indifférencié, n'est de ce fait ni assignable ni non plus représentable, ne peut donc avoir la consistance d'un en-soi , se constituer d' « être » et , se « tenir devant » (gegenstand) – découpant ses arrêtes- l'œil ou l'Esprit ; ce dont nous faisons sans fin l'expérience nous reconduisant à l'indéfinition du foncier , mais que la science et la philosophie ont tôt fait de délaissier dans leur hâte à traiter logiquement des choses. Dans leur hâte à constituer un « ceci », manipulable par la pensée, en vue de répondre au « qu'est ce que c'est ? »<sup>93</sup>. dans ce livre il est question de l'informe et des techniques des paysagistes chinois du Xe siècle pour maintenir un certain flou vital dans leur peinture en usant notamment des nuages et autre brouillard pour dissimuler les limites, cimes ou racines. Utiliser les ombres, les images hésitantes, volatiles pour évoquer ce qui est indicible n'est donc pas nouveau, c'est une très ancienne préoccupation et elle n'a pas fini de susciter des créations.

« Dans l'obscurité des projections, l'art de suggestion tend alors à s'affirmer aux dépens d'un art de représentation. (...) Par une volonté d'affirmer et de recentrer la production autour d'une question primordiale, celle de l'expression du temps : celui de l'accommodation visuelle, mais aussi du recueillement, de la réflexion qui en advient, et de ce que Turrell nomme « l'émotion réfléchie ».<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> F. Jullien op cit p 12

<sup>94</sup> E. Couchot op cit 80

J'ai tenté de montrer pourquoi je considère que les phénomènes lumineux, parmi lesquels je pense notamment aux ombres, aux reflets et aux images projetées, mettent en scène la rencontre entre le réel et le virtuel. Dans le cadre de l'installation-projection cette rencontre peut être conscientisée et utilisée comme un moyen onirique.

Le fait que ces phénomènes soient des apparitions, donc des phénomènes éphémères, précaires, instables et également actualisés sans cesse, fonctionnant au présent, cela place d'emblé le spectateur dans « l'ici et maintenant », qui est le temps du vivant.

Les vidéoprojections nous renvoient par résonance aux autres projections qui nous sont connues : les ombres portées ou les reflets. Elles obtiennent ainsi un potentiel statut de simulacre, elles sont comme dotées par avance de l'illusion de la vie que produisent les doubles, les reflets. Le terme ombre possède cette signification riche et paradoxale : à la fois empreinte du corps physique-en-présence -image de la vie s'il en est-, et à la fois trace de ce qui fut mais n'est plus, spectre, n'être plus que l'ombre de quelque chose ou de quelqu'un.

Je considère que la projection peut devenir un dispositif critique qui, confronté au vivant parvient à produire une combinaison instable entre les éléments physiques réels et les éléments intangibles, virtuels, cette combinaison est vibrante, précaire, elle contient et rejoue le paradoxe de notre condition humaine.

Si le fondu entre le réel et le virtuel fonctionne c'est aussi bien souvent parce qu'il est conçu pour être cohérent, comme si chacun des « éléments » jouait sa partition. Toutes les œuvres que j'ai citées fonctionnent avec une cohérence interne : l'image virtuelle joue le rôle de l'élément spirituel, mental qui s'articule avec le réel. Ce n'est pas un hasard si dans de nombreuses œuvres que nous avons étudiées la ou les projections concernant le visage comme métaphore du siège de la pensée. Visage/pensée projetée sur des corps, ou des corps entiers projetés sur un vêtement conçu pour eux, pour le corps. Quant aux scènes pornographiques, elles symbolisent les fantasmes qui peuvent avoir lieu dans les pièces même où elles voient le jour. Le Tourne disque d'Alain Fleischer mis à part, la plupart des éléments projetés sont des éléments humains et le plus souvent symbolisant la pensée, le souvenir ou le fantasme. Il faut donc croire que les projections ont semblées à bon nombre d'artistes un moyen pertinent de révéler la complexité humaine avec sa part mentale et intangible. Rappelons-nous la jolie formule de Bill Viola : « Quand j'ai sorti la vidéo de sa boîte, j'ai compris qu'elle avait un pied dans cet autre monde et un pied dans celui-ci, qu'elle était une frontière. là où sont les images, dans ce bel espace sans cache que personne n'arrive à représenter de façon adéquate. » Comment représenter ce quasi miracle que représente la pensée humaine,

l'imagination, la capacité d'abstraction, etc ? Et comment évoquer la précarité de la vie, son renouvellement perpétuel et la disparition inexorable des individus. Il semble que dans ses apparitions mises en scène dans mes installations c'est tout cela que la projection rejoue.

Dans ce contexte vient la confrontation avec la vivant, confrontation double : sous la forme de la présence des poissons dont la silhouette crée des ombres portées, soit par son déplacement aléatoire, soit par la volonté et l'action du spectateur ; et sous la forme des occurrences et des rencontres impromptues entre les spectateurs, leurs ombres portées et les images projetées, le tout se combinant en un spectacle à chaque instant unique et imprévisible.

C'est l'un des aspects important à mes yeux : le spectateur reçoit les images produites par l'installation et à certains instants, lors de certaines rencontres, proximités, confrontations, le spectateur jugera qu'il se crée là une image onirique digne d'intérêt. Image déjà envolée, image qu'il a peut-être été le seul à observer ou à interpréter ainsi. Le spectateur est donc le véritable poète. C'est lui qui fait basculer une superposition d'images à un ailleurs onirique, une métaphore parlante, la possibilité d'une narration peut-être. Son cerveau, qui fait la synthèse des éléments reçus, à cette capacité et cette propension à créer du rêve. A chercher une nouvelle cohérence, réaliste ou non, d'après les images qui se croisent accidentellement devant lui. Edmund Husserl a abordé cette question : « L'objet-image est ce que voit le regardeur quand la chose-image se présente dans sa proposition normale. La « présentation » de l'image est ce passage de la chose-image à l'objet-image dû à la conscience d'image perceptive du regardeur. (c'est-à-dire incarnée et perçue par notre médium corps, nda)

La *présentification* est le passage de l'objet-image au sujet image, dû à la conscience d'image du regardeur. Elle neutralise les défauts de l'objet-image, comme l'échelle ou les couleurs (le blanc du marbre n'est pas le rosé d'une peau), etc. Le sujet-image apparaît par l'action de la « phantasia », qui crée des images (phantasmata) dans l'imagination de l'homme. Un mode irréel paraît dans la conscience de l'homme qui s'y laisse prendre. Et il existe un mode spécifique de la phantasia, pour répondre au champs des images de l'art, c'est-à-dire des œuvres d'art plastiques, et qui place la conscience de l'individu sur le mode de la réception esthétique. »<sup>95</sup>

C'est donc une vision plus qu'active qui est proposée au spectateur, l'installation n'est qu'un prétexte, le vrai créateur d'images est le spectateur.

Cette capacité à se raconter des histoires et à s'inventer des rêves, à partir des fameux « *angles droit, angles vifs* » (-incarné par des collages dans l'espace grâce aux projections, à

---

<sup>95</sup> Edmund Husserl, phantasia, « conscience d'image, souvenir » cité in Pascal Krajewski L'Art au risque de la technologie, Tome 1 « Les appareils à l'œuvre » L'Harmattan, Paris, 2013 p 200

la superposition, à la transparence des tissus -) par lesquels l'imagination procède, cette capacité à saisir une superposition hasardeuse au vol et à en extraire la dimension poétique quand elle existe, cette capacité l'installation permet aussi de la conscientiser. Les moments où le spectateur chanceux trouvera une combinaison agréable seront de courte durée. La vie ne s'arrête pas, ne se met pas en pause, le poisson déambule, indifférent, le projecteur fonctionne mécaniquement et les autres spectateurs continuent leur propre parcours sans accès au ressenti de l'un d'entre eux. A peine entrevue la vision est déjà disparue et il n'y a aucun moyen de la faire reparaître. Voilà bien encore une métaphore de la vie !

Cette situation peut conduire à deux attitudes intéressantes et complémentaires : la prise de conscience et la disponibilité.

Ce que j'appelle la prise de conscience c'est-à-dire qu'une fois entrevue une image frappante, remarquable, advenue puis disparue dans l'installation, le spectateur peut être amené à se demander pourquoi à cet instant précis il a ressenti une impression particulière, une impression qui faisait sens pour lui. Du fait de l'instabilité permanente et de la très grande mobilité de images il est amené à réaliser ce qui vient de se jouer en lui, puis de disparaître, pour rester, peut-être, en mémoire. Il prend conscience que son imagination s'empare ponctuellement d'une ou plusieurs images et leur donne un sens nouveau. D'autre part, ce rythme effréné, malgré le calme apparent des habitants des aquariums, produit une sorte de flux d'image permanent en direct. Pour pouvoir profiter des occurrences il faut accepter ce flux, être disponible à ce qui peut advenir, sans présupposés et sans s'accrocher à tout prix à une image que l'on souhaiterait voir. François Jullien a choisi avec soin des extraits significatifs de la philosophie taoïste orientale, son étude dépasse la recherche picturale qui est comme un prétexte et cette philosophie s'applique avec profit à l'attitude face à l'œuvre d'art et dans la vie plus généralement. « Entre "l'il y a" accaparant de la présence et sa complète dissolution dans l'absence, le peintre saisit les formes et les choses à la fois surgissant et s'effaçant. Dans la catégorie du process ce n'est pas l'essence des choses qui compte mais le process, la transition continue (...) » Les formes et les images qui nous sont proposées dans mon travail sont de cette nature-là. Pour s'en saisir, et ce sans trop de frustration (qui est aussi à mon sens un ressort du plaisir), on s'inspirera de ce proverbe lapidaire issu de Laozhi : « *un sage est sans idée* ». Cette formule évoque la même notion d'impermanence et de potentialité : « le sage est celui qui ne s'enlise dans aucune pensée et n'en exclut aucune pour se garder de la partialité et préserver ainsi sa disponibilité ; de même, la grande image est celle qui ne s'enlise dans aucune forme et maintient diverses formes

compossible, se gardant de l'anecdotique et préservant une ressemblance sans ressembler, pour peindre la disponibilité du foncier. »<sup>96</sup> Il n'y a qu'un petit pas symbolique à faire et l'on comprendra le choix du terme « caresse » dans cette étude, on pourrait aussi parler d'un « affleurement » des idées. Cela rejoint la brève approche au sujet de l'infra-pensée, d'un stade de la perception du monde en amont des concepts, de la culture et même du langage.

A propos de la prise de conscience des combinaisons qui peuvent advenir je voudrais dire un mot de la réalisation du dispositif. Mes installations présentent toutes un aspect bricolé, avec peu moyens et les dispositifs mis en place sont somme toute très simple. Le but est certes d'immerger le spectateur malgré cette pauvreté apparente, et ce avec des phénomènes lumineux d'autant plus jouissifs et ludiques qu'ils sont familiers ou tiennent du phénomène projection et de sa vieille magie (déplacement, changement d'échelle, disparition et apparition de l'image entre sa matrice et son récepteur). Mais cette « immersion » n'a pas vocation à se prolonger : la simplicité des installations, le choix de montrer systématiquement le dispositif, la source de l'image, de la projection, rompt quelque peu l'adhésion à l'image et l'aspect hypnotique que pourrait prendre les projections. Cela fonctionne avec « l'irruption du réel », ce qui m'intéresse n'est pas de réussir à plonger le visiteur dans une transe onirique, ni même dans l'état d'apesanteur bienfaisant qu'appelle de ses vœux Pipilotti Rist et qu'elle propose effectivement dans une œuvre comme « *A la belle étoile* » où l'on peut trouver du plaisir à rester sur la piazza, totalement baigné par l'image. Ce qui m'intéresse au contraire c'est justement le basculement, le va et vient de la conscience entre adhésion à la projection ou au réel, à un état de flottement intemporel et régressif (au sens où il produit un écho au souvenir de la période prénatale) et à une concentration sur l'expérience perceptive présente dans son instantanéité.

« L'art veut aussi être pédagogique. La transe sensorielle n'est donc pas recherchée pour elle-même. L'artiste compte sur la participation du spectateur pour qu'elle soit rompue quand il le souhaite.(...) les œuvres les plus marquantes comme celles de Soto (les pénétrables), sauront doser exactement cette part de présent, l'équilibre entre le jeu et l'angoisse, le mouvement et la contemplation, l'instabilité de la forme , ses accidents temporels et la permanence du « projet » figuratif. »<sup>97</sup> Il est heureux de retrouver ici Edmond Couchot : en commençant cette recherche j'ai découvert quantité de livres traitant de la question de la technologie en art, de la

---

<sup>96</sup> François Jullien op cit p16

<sup>97</sup> Edmond Couchot « La technologie dans l'art , de la photographie à la réalité virtuelle » nîme 1998 jacqueline chambon. p 91

machine et de l'informatisation ; et pour certains de s'inquiéter de la mise à distance du corps sensible au profit des dimensions virtuelles qui s'adressent essentiellement aux yeux. Le corps de l'artiste intervient moins fréquemment directement et au corps de la machine, peut-il dégager des impressions, incarne-t-il l'image ? Le projecteur est une drôle de machine, à la fois technologique et à la fois si historique, si proche dans la culture collective des premiers phénomènes optiques observés (de l'ombre à la lanterne magique en passant par la camera obscura) que cette machine ne véhicule pas comme d'autre une sensation de haute technologie. Elle ne fait que « ré-agencer » la lumière, mais celle-ci existe -de façon générale- indépendamment du projecteur. En ce qui concerne les arts qui mettent en jeux des machines, les arts « *tecknesthétique* » comme on l'entend parfois, Edmond Couchot montre que la machine produit un fonctionnement au présent, une instantanéité ; « C'est sous nos yeux, directement , que se déroule le phénomène esthétique, que l'œuvre naît, s'agite vibre, consomme de l'énergie, meurt et renaît »<sup>98</sup>. Le fait qu'il s'agisse, presque systématiquement, de dispositifs qui proposent une expérience perceptive, reçue par les sens, prouve que l'usage d'un médium technique ne met pas le corps sensible à distance et loin de là. En ce qui concerne les installations-projections je suis convaincue qu'elles peuvent solliciter le corps sensible malgré leur aspect devenues technologiques (que certains critiquent)<sup>99</sup> et malgré leur immatérialité. C'est d'ailleurs ce qui fait leur succès entre autre.

Mais il y a un autre risque de la technologie, celui de l'intensité potentielle de ce que nous recevons d'elle. Richard Schusterman nous met en garde contre la désensibilisation chronique dont souffrirait notre société et qui nous pousse, faute de concentration et d'attention à l'éveil de nos sens, à intensifier toujours plus les stimulations pour avoir du frisson. On a parlé de la forte tension lumineuse des projections, elles sont bien souvent spectaculaires, du moins elles dramatisent l'espace et elles sont souvent au cœur de mises en scène qui jouent de ce spectaculaire (voir *The influence machine, exhibition* pour ne citer qu'eux). Ne risque-t-on pas de nous trouver sur une pente où les projections seront toujours plus grandes, toujours plus loin, toujours plus intenses pour attirer notre attention ? J'espère que mon travail démontre le contraire, c'est au contraire les ombres les plus ténues et les

---

<sup>98</sup> Jean Clay, « la peinture est finie », Robho n°1 juin 67, cité in E. Couchot op cit p91

<sup>99</sup> « *Quoi qu'il en soit entre les doubles tremblants projetés par une lumière de bougie dans un théâtre optique de Robertson et la netteté implacable, froide, « sans âme » des simulations numériques, la magie a été abolie* » Maria Klonaris et Katerina Thomadaki, op cit p 14 ; je trouve cette affirmation quelque peu péremptoire, je pense que justement, dans le cas des projections, et y compris quand elles véhiculent des images « numérique », elles continuent de trembler, certes différemment mais loin de l'aspect « implacable » que déplore les auteurs.

phénomènes les plus simples qui pourtant retiennent l'attention. J'en profite pour insister sur les éléments que j'utilise, il y a certes le projecteur, mais il y a surtout la présence discrète de l'eau, l'ombre portée, le jeu de transparence produit par les tissus, eux-mêmes d'une finesse quelque peu évanescence. Il y a donc des médiums naturels et immémoriaux, qui font et feront partie du monde avant et après que l'homme n'y soit présent. Parmi eux l'homme comme le poisson sont des pièces sur un vaste échiquier, qui produisent à leur échelle une trace, si petite et éphémère soit-elle.

## Bibliographie

- Gaston Bachelard *L'eau et les rêves (Essai sur l'imagination de la matière)* Folio essais, 1942
- Raymond Bellour *La querelle des dispositifs –cinéma, installation, exposition*, P.O.L éditeur, 2012, Paris
- Hans Belting, *Pour une anthropologie des images*, édition le temps des images gallimard 2004 Paris
- Edmond Couchot *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle* jacqueline chambon 1998 Nîme
- Anne Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, 2002, Nîme.
- Alain Fleischer, *La vitesse d'évasion*, éditions Léo Scheer, 2003, Paris
- François Jullien *La grande image n'a pas de forme (ou du non-objet par la peinture)* seuil (l'ordre philosophique) 2003
- Pascal Krajewski, *L'Art au risque de la technologie*, Tome 1 « Les appareils à l'œuvre », L'Harmattan, 2013, Paris
- Monique Maza *les installations vidéo, « œuvres d'art »*, L'Harmattan 1998, Paris
- Mutations de l'image art cinéma/vidéo/ordinateur*, dir. Maria Klonaris et Katerina Thomadaki, A.S.T.A.R.T.I pour l'audiovisuel, 1994, Paris (ouvrage réalisé à l'occasion des 2<sup>e</sup> rencontres internationales Art cinéma/vidéo/ordinateur
- Tony Oursler, catalogue d'exposition « Tony Oursler, dispositifs », Flammarion, jeu de paume, Paris 2005
- Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, Regard, 2001, Paris, (Chapitres)
- Maurice Merleau Ponty, *L'œil et l'esprit* éd Folio pocket
- Projections, les transports de l'image*, catalogue d'exposition, textes de Jacques Aumont, Yann Beauvais, Raymond Bellour, Giovanni Careri, Hubert Damisch, Michel Frizot, Patrick, de Haas, Agnès Minazzoli, Dominique Païni. Hazan/ Le Fresnoy/AFAA 1997
- Recherches Poïétiques (revue de la Société Internationale de Poïétique) numéro 9Ae2cg Fourqueux 1999/2000
- Mathilde Roman, *On Stage, « La dimension scénique de l'image vidéo »*, Le Gac Press, 2011
- Richard Schusterman *La conscience du corps, pour une soma-esthétique* traduit de l'anglais par Nicolas Vieillescazes, édition l'éclat, « collection Tiré à part », 2007

Junichirô Tanizaki, *Eloge de l'Ombre* Traduit du japonais par René Sieffer édition Verdier  
Pascale Weber, *le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, l'Harmattan, 2003, Paris.  
Site : [http://www.butu-connection.net/films/totoro\\_analyse.php](http://www.butu-connection.net/films/totoro_analyse.php)

## Index

### A

*A la belle étoile* ( Pipilotti Rist), 43, 45  
*Arrangements* (Jean-Luc Bichaud), 48, 49  
Arasse Daniel , 34, 33

### B

Bachelard Gaston, 7, 8, 9, 19, 20  
Barthes Roland, 64  
Beckett Samuel, 29, 30  
Bellour Raymond, 28, 31, 63  
Benjamin Walter, 51  
Belting Hans, 5, 14, 16, 17, 55  
*Bettastratus*, 11, 56, 59  
Bichaud Jean-Luc, 48, 49

### C

Cage John, 74  
Cendrars Blaise, 64  
chôra, 73  
Claudel Paul , 19, 23

Couchot Edmond, 75, 77

### D

Damisch Hubert, 5  
*D'eau et d'ombre*, 4, 56, 60  
Deleuze Gille, 29  
Duchamp Marcel , 24

Duguet Anne-Marie, 63, 67

### E

*Effusion* (Isabelle Vodjani), 54, 55  
*Et pourtant il tourne* ( Alain Fleischer), 28  
*exhibition* (Alain Fleischer) , 33

### F

Fleischer Alain, 28, 33, 34, 35, 44  
*For ever* ( Laurent Pernot), 26, 45  
Frizot Michel , 11

### H

Haas (de) Patrick, 12

### I

impermanence, 4, 49

### J

*Judy* (Tony Oursler), 28, 30  
Jullien François, 50, 78

### K

*Kinosplendens*, 11, 56, 59, 70  
Klonaris Maria, 16  
Krajewski Pascal, 73  
Krauss Rosalind, 71

### L

*Laozi*, 3

### M

*Mariages*, 27  
*Mer de Chine* (Alain Fleischer), 35  
Merleau-Ponty, 77, 78  
Moholy Nagy Lazlo, 12, 24, 66  
Myazaki Hayao, 39

### O

Oursler Tony, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 68

### P

Paik Nam June, 57, 58, 67  
Païni Dominique, 9, 61  
Parfait Françoise, 35  
Pernot Laurent , 26, 45  
Poe Edgar, 21

**R**

Ray Man, 25  
Rist Pipilotti, 25, 43, 76

**S**

Schusterman Richard, 50, 75, 76  
sentiment kinésthétique, 42  
skéné, 73  
soma-esthétique, 75

**T**

Taoïsme, 3  
Tanizaki Junichirô, 6, 23, 37, 39, 40  
Tarkovsky Andreï, 22, 23

*Tiny Deaths* (Bill Viola), 13  
Themerson Stefan, 15  
Thomadaki Katerina, 16

**V**

*video fish* (Nam June Paik), 57, 58, 64  
Viola Bill, 13, 69, 77  
Vodjani Isabelle, 52, 54, 55, 57

**W**

Weber Pascale, 27, 28, 33, 36, 75  
Wordsworth, 21

**Y**

Yvergniaux Danièle, 48, 49

## Table des illustrations

*Mes travaux :*

*illustration 1 : D'eau et d'ombre, Paris 2015*

*illustration 2 : Kinosplendens, Paris 2015*

*illustration 3 : Bettastratus, Paris 2015*

*illustration 4 : Bettastratus, Paris 2015 (vues)*

*illustration 7 : Mariages, Paris 2014*

*illustration 16 : Mises en scène pour aquarium, Paris 2014*

*illustration 17 : Silhouettes, Paris 2015*

*Autres illustrations :*

*illustration 5 : le bal des Vampire Roman Polanski ( 1967)*

*illustration 6 : Laurent Pernot, For ever*

*illustration 8 : Tony Oursler, Judy*

*illustration 9 : Tony Oursler The influence machine (détail)*

*illustration 10 : Alain Fleischer, Exhibition in Buenos Aeres*

*illustration 11 : Alain Fleischer Mer de Chine*

*illustration 12 : hayao Miyazaki, Mon voisin Totoro*

*illustration 13 : Pipilotti Rist, A la belle étoile*

*illustration 14 : Jean-Luc Bichaud, Arrangements*

*illustration 15 : Jean-Luc Bichaud Sans titre*

## *Résumé*

Cette recherche vise à déterminer en quoi la projection est un dispositif critique qui, confronté au vivant, peut permettre d'appréhender une rencontre entre le réel et le virtuel et tirer de celle-ci des impressions riches capables y compris de questionner le vivant.

Mon travail met en jeu des projections sur des poissons bien vivants dans des installations. Je met ainsi en scène des images « se faisant » dans des dispositifs qui mettent en lumière les caractéristiques essentielles de la projection et des ombres. Les ombres portées et les reflets sur l'eau qui sont les premières sources d'images auxquelles ait eu accès l'humanité. Les images produites dans ces conditions sont des images mobiles, instables, déformantes et « combinatoires », ce sont des images complexes, incomplètes, elles laissent un champ libre à l'imagination humaine qui a pu s'en emparer.

Il est des dispositifs comme la salle de cinéma où le but est de faire adhérer sans réserve le spectateur à l'image virtuelle lumineuse. Mais il existe aussi d'autres dispositifs, artistiques, qui mettent en tension la projection et le réel. Dans ces cas, tout à fait fascinants selon moi, le spectateur perçoit l'image virtuelle comme fondue, matérialisée par le réel - corps, objet ou espace. Il peut donc percevoir une image incarnée, il peut enfin la saisir. En « s'incarnant », c'est-à-dire en heurtant un récepteur qui devient un écran et sur lequel l'image deviendra visible, l'image « prend » les qualités plastiques, de formes, de matières, de textures, de volumes de son récepteur. C'est ainsi qu'il se crée un double échange, une « rencontre » entre l'image qui modifie notre perception de son récepteur physique, le couvre de son motif et le récepteur qui donne sa peau et sa matérialité à l'image.