

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PARÉIDOLIE ET ATMOSPHÈRE : DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE COMME
VOIE D'ACCÈS AU NUMINEUX

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
À LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
JONATHAN GIRARD

SEPTEMBRE 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier d'abord ma famille et mes amis qui m'ont encouragé à continuer lorsque le doute s'installait. J'aimerais remercier l'école supérieure de théâtre de l'UQAM pour avoir cru et soutenu mon projet de recherche-crédation. J'aimerais spécialement remercier mes professeurs, directrices, personnels de soutien et mes collègues. Ces gens ont fait en sorte que mon parcours, parfois difficile, en aura été un de croissance et d'apprentissage.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	viii
RÉSUMÉ	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I Fondement théorique.....	6
1.1 Méthode de création d'œuvre picturale	6
1.1.1 Le processus initial.....	6
1.1.2 Produire une base numérique	14
1.1.3 Volume et métamorphose	20
1.1.4 Description des concepts : nouveau matérialisme	23
1.1.5 Nouveau matérialisme et création.....	25
1.2 Le numineux	29
1.2.1 Définition du concept.....	29
1.2.2 Développement du <i>numineux</i> dans l'art contemporain.....	29
1.2.3 Le peintre et le numineux.....	32
CHAPITRE II Le processus de création du projet.....	35
2.1 Les recherches préliminaires	35
2.1.1 Kusama et l'espace spéculaire	36
2.1.2 James Turrel, entre dedans et dehors	38
2.1.3 Olafur Eliasson et le phénomène comme événement	42
2.1.4 Les Baltazars et le théâtre plastique	45
2.2 Installation et dispositif.....	47

2.3	Les dessins préliminaires	48
2.4	Dramaturgie	58
2.5	Les maquettes	60
2.6	Les laboratoires.....	68
2.7	Le dispositif final : à la recherche du <i>numineux</i>	77
2.8	Récit d'un parcours phénoménologique	80
2.9	Composition finale de l'image	88
CHAPITRE III Espaces		92
3.1	Les trois représentations	92
3.2	Espaces et atmosphère	94
3.3	Espaces et fonctions.....	100
3.3.1	Déambulation : Marcher dans l'espace	102
3.3.2	Interaction : Dialogue avec la matière et processus de construction d'image.....	103
3.3.3	Contemplation : Paréidolie et psychologie projective	105
3.3.4	Spéculaire : Étirer l'espace.....	106
3.4	Espace et <i>numineux</i>	107
3.5	L'espace de l'autopœtique : performer l'atelier	110
CONCLUSION		115
ANNEXE A Plantation dispositif <i>Numinosité</i>		120
ANNEXE B Coupe dispositif <i>Numinosité</i>		121
ANNEXE C Élévation dispositif <i>Numinosité</i>		122
ANNEXE D Index mots répertoriés par les participants		123
ANNEXE E Indication dans le dispositif <i>Numinosité</i>		124

ANNEXE F	Page du cahier où les mots des participants étaient RÉFÉRENCÉS aux images, puis répertoriés.....	125
ANNEXE G	Exemple d'images générées.....	126
ANNEXE H	Corps et jeux à l'intérieur du dispositif	127
ANNEXE I	Premiers essais en salle avec miroir	128
ANNEXE J	Feuille de Prise de notes « a » pour premier laboratoire 01	129
ANNEXE K	Feuille de Prise de notes « B » pour premier laboratoire 01.....	130
ANNEXE L	Scénarimage maquette avec miroir	131
ANNEXE M	Transposition du bidimensionnelle vers le tridimensionnelle	132
ANNEXE N	Carte heuristique 01	133
ANNEXE O	Carte heuristique 02.....	134
ANNEXE P	Schéma <i>numineux</i>	135
ANNEXE Q	Exemple d'œuvre picturales	136
ANNEXE R	Tache d'encre de Rorschach.....	137
BIBLIOGRAPHIE	139

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1 Aquarelle, première étape de création d'œuvre picturale	9
Figure 1.2 Dessin sur aquarelle, deuxième étape de création d'œuvre picturale	11
Figure 1.3 Exemples de phénomènes de paréidolie	13
Figure 1.4 Étape numérique, exemple de symétrie A	15
Figure 1.5 Étape numérique, exemple de symétrie B	16
Figure 1.6 Étape numérique, exemple de symétrie C	17
Figure 1.7 Étape numérique, exemple de symétrie D (finale)	18
Figure 1.8 Shéma évolutif de la base matérielle à la base numérique	22
Figure 1.9 Rothko, Mark. White band No27. 1954	31
Figure 2.2 Kusama, Yayoi, Longing for Eternity, Galerie David Zwirner, New-York, 2017.....	38
Figure 2.3 Turrell, James. Passages Of Light, Museo Jumex, Mexico City, 2019	40

Figure 2.4 Turrell, James. The Room Show, Moma PS1, 2016	42
Figure 2.5 Eliasson, Olafur. Notion-Motion, Musée Boijmans, 2005	43
Figure 2.6 Les Baltazars. L'écorce du vent. 2011.....	47
Figure 2.7 Dessin 01	49
Figure 2.8 Shéma dispositif numineux	51
Figure 2.9 Laib, Wolfgang. Temple près de Shravana Belgola, Inde du Sud, collection privée, 2001	52
Figure 2.10 Dessin 02	53
Figure 2.11 Dessin 03	55
Figure 2.12 Dessin 04	57
Figure 2.13 Exploration maquette 01	62
Figure 2.14 Exploration maquette 02.....	64
Figure 2.15 Maquette 03	66
Figure 2.16 Perspective dans le miroir.....	67

Figure 2.17 Fiche technique laboratoire 01	70
Figure 2.18 Archive laboratoire 02	72
Figure 2.19 Archive laboratoire 03	74
Figure 2.20 Analogue à numérique.....	75
Figure 2.21 Différentes images générées lors du labo 03 / 11 avril 2019.....	76
Figure 2.22 <i>Numinosité</i> : Vidéo : https://vimeo.com/358504389	80
Figure 2.23 À l'intérieur du dispositif <i>Numinosité</i> 01	83
Figure 2.24 À l'intérieur du dispositif <i>Numinosité</i> 02	85
Figure 2.25 À l'intérieur du dispositif <i>Numinosité</i> 03	86
Figure 2.26 l'intérieur du dispositif <i>Numinosité</i> 04	88
Figure 2.27 Composition liminale	89
Figure 2.28 Composition centrale.....	90

RÉSUMÉ

Ce mémoire-création aborde les phénomènes de cocréation à travers un dispositif interactif. Enracinée dans le désir de partager l'instant de création, cette recherche est le parcours du chercheur créateur s'affairant à transposer un processus de création personnel et bidimensionnel vers une expérience collective en trois dimensions. Pour ce faire, les outils du peintre ont été réinterprétés à travers les outils de production scénographique. Ceux-ci sont mis à la disposition des spectateurs afin de les faire devenir participants et éventuellement cocréateurs.

Afin de construire le sens de l'œuvre, le dispositif fait appel à la subjectivité des participants. En cela, il vise à augmenter le rapport de cocréation en activant l'imaginaire. Afin d'atteindre ce but, il use d'abord du phénomène esthétique de la paréidolie, puis d'une conception postdramatique et néo matérialiste de la scénographie qui oriente plus qu'elle ne dévoile ou illustre : les atmosphères. Ces deux propositions esthétiques demandent la collaboration des participants afin de remplir les brèches sémantiques délibérément laissées béantes. C'est ainsi que le domaine topologique où l'expérience prend forme se situe dans un brouillard perméable qui n'appartient à personne en particulier, mais agit sur chacun, et cela de différentes façons. Les atmosphères, de pair avec les phénomènes de paréidolie, mettent en relief les différentes subjectivités et, de cette mécanique, font émerger une ambiguïté de sens qui forge une dramaturgie dite en mouvement.

La nature poreuse et abstraite de l'expérience excite l'irrationnel et lui confère ainsi des qualités *numineuses*. Le *numineux* est un état issu d'un amalgame contradictoire d'affects entre mystère et frayeur. L'émergence de ce sentiment constitue l'ultime étape dans la construction d'un rapport de cocréation.

Mots clés : atmosphère, cocréation, dispositif, dramaturgie en mouvement, espace, nouveau matérialisme, numineux, paréidolie, scénographie

ABSTRACT

This thesis-creation addresses the phenomena of co-creation through an interactive device. Rooted in the desire to share the moment of creation, this research is the journey of the researcher-creator working towards transposing a personal and two-dimensional process of creation into a collective three-dimensional experience. To do so, the painter's tools have been reinterpreted through the scenographic production tools. These were made available to spectators in order to make them become participants and possibly co-creators.

In order to build the meaning of the work, the device appeals to the subjectivity of the participants. In this, it aims to increase the co-creation relationship by activating the imagination. In order to achieve this goal the apparatus first uses the aesthetic phenomenon of pareidolia, then a postdramatic and neo-materialist conception of scenography which influences more than it reveals or illustrates: atmospheres. These two aesthetic proposals require the collaboration of the participants in order to fill the semantic gaps deliberately left opened. This is how the topological domain in which the experience takes shape is situated in a permeable fog that does not belong to anyone in particular, but acts on everyone, and in different ways. The atmospheres, in conjunction with the phenomena of pareidolia, highlight the different subjectivities and, from this mechanism, bring out an ambiguity of meaning which forges a so-called dramaturgy in motion.

Finally, the porous and abstract nature of the experience excites the irrational and thus endows it with numinous qualities. The numinous is a state resulting from a contradictory mixture of affects between mystery and fear. The emergence of this feeling is the final step in building a co-creation relationship for it speaks to the subconscious.

Keywords : apparatus, atmosphere, co-creation, dramaturgy in motion, pareidolia, new materialism, numinous, scenography, space.

INTRODUCTION

La paréidolie, du grec ancien para, « à côté de », et eidos, diminutif d'eidolon, « apparence, forme », est le nom donné au phénomène de l'émergence des figures dans les nuages. Ce phénomène ne se limite pas aux nuages, mais s'applique à n'importe quelle situation où un sujet voit apparaître une figure, sans que figure il y ait vraiment. Celle-ci n'existe que dans la perception du sujet. Changer de perspective la fera disparaître ou se transformer. J'utilise ce phénomène dans ma pratique artistique en tant que peintre. Ainsi, je crée des abstractions figuratives, c'est-à-dire des images où la figure existe seulement à travers le regard de l'autre, et est différente pour chaque sujet. En cela, j'établis un rapport de cocréation entre mon travail artistique et ceux qui l'observent. C'est afin d'augmenter ce rapport que je me suis engagé dans une trajectoire de chercheur.

J'ai un parcours d'artiste visuel, mais également un parcours de scénographe. Le théâtre fait usage d'une mécanique semblable à la paréidolie lorsqu'il suggère sans afficher, dessine des objets complexes de différentes natures qui ensemble tissent un récit sur scène. Afin de créer une expérience de cocréation augmentée, j'ai voulu explorer les possibilités que pouvait apporter un mélange de mes intérêts d'artiste visuel et de scénographe. C'est ainsi que je me suis engagé à transposer mon travail pictural en deux dimensions vers une forme tridimensionnelle qui ferait usage des outils de production scéniques afin de travailler la profondeur et le volume.

J'ai élaboré cette transposition en ayant comme fondation mon processus de création pictural. C'est de cette façon que j'ai d'abord interrogé ma relation à la matière. J'ai observé qu'un rapport de cocréation existait déjà avec la matière, à la base même du processus pictural. En effet, jouer avec la matière, qu'elle soit médium pour la pratique picturale ou scénographique, se fait pour moi dans l'échange. La matière et moi possédons chacun des capacités spécifiques qui, mises ensemble, permettent d'accéder à une forme de collaboration. Celle-ci crée une forme d'expression non verbale et ouvre ainsi de nouveaux canaux de communication.

Ces formes d'expression non verbales s'incarnent dans des objets. Ces objets possèdent des qualités particulières qui les rendent significatifs. Ainsi, ces objets possèdent la capacité de communiquer avec l'irrationnel, l'inconscient. On appelle généralement ces objets « art ». Les qualités que ces objets peuvent faire ressentir sont plurielles et complexes. Particulièrement pour l'individu qui participe à leur émergence. Elles rassemblent tout le processus créatif et le surpassent. Ce sont des sentiments d'exploration, de découverte de l'inconnu, de mystère et d'étrangeté. Ce sont également des qualités troublantes, qui saisissent par la crainte, l'effroi ou le vertige. Ce sont des qualités qui se rapprochent du sacré, sans être de l'ordre du religieux. Elles ne possèdent pas d'esthétique particulière. Ce sont des qualités en contradiction qui s'amalgament dans le même objet. Elles parviennent à exciter l'irrationnel et c'est ainsi qu'elles activent l'imaginaire. Ces qualités découlent d'un sentiment dit *numineux* :

Le contenu qualitatif du numineux dont le mystérieux est la forme, est d'une part l'élément répulsif que nous avons déjà analysé, le *tremendum* auquel se rattache le *majestas*. D'autre part, c'est en même temps quelque chose qui exerce un attrait particulier, qui, captive, *fascine* et forme avec

l'élément répulsif du *tremendum* une étrange harmonie de contrastes.
(Otto, 1917, p.70)

Mon projet de recherche-crédation peut se condenser dans la question suivante : comment transposer mon processus de création pictural dans l'espace à l'aide d'outils de production scéniques afin d'activer l'imaginaire des spectateurs et d'accroître ainsi le potentiel de cocrédation? De là, j'ai cherché à comprendre comment les dynamiques de cocrédation avec la matière, puis avec les spectateurs, s'incarnent lors d'une transposition de la toile à l'espace scénique. Quelle forme d'expression scénique devrais-je adopter? Pour répondre à cette question, j'ai d'abord identifié la place de la paréidolie et du *numineux* dans le projet. J'avais déjà vécu de l'intérieur les phénomènes de paréidolie pour les avoir souvent expérimentés, mais par quelle méthode pourrais-je les faire surgir dans un objet scénique? Ayant déjà identifié le *numineux* comme outil afin d'activer l'imaginaire du spectateur, la question suivante subsistait : comment le faire se manifester?

Le chapitre un débute avec la présentation du cadre théorique sur lequel j'ai construit mon projet de recherche-crédation intitulé *Numinosité*. Afin d'opérer une transposition de mon processus pictural vers un objet scénique, je me suis appuyé sur le fil reliant ces deux objets, c'est-à-dire mon processus créatif. En premier lieu, j'ouvrirai donc avec les notions entourant mon processus de création pictural. D'où celui-ci provient-il et comment prend-il forme? Ce processus est à la base du projet de recherche-crédation en sa nature esthétique et méthodologique. Ainsi, mon travail de recherche-crédation prend racine dans une autopoïétique : étant artiste, ma pratique précède ce projet et je m'y suis appuyé afin de l'emmener en un lieu nouveau, soit celui de la troisième dimension. Cependant, plus que de faire évoluer la forme, c'est l'intérêt

pour cette même pratique ainsi qu'un désir profond de partager le moment de création qui motive mon projet et l'inscrit intimement dans l'autopoïétique. (Gosselin, 2006)

Je présenterai toujours au sein du chapitre un des écrits de penseurs contemporains ayant réfléchi aux notions rassemblées sous la bannière du nouveau matérialisme. Ceux-ci traitent de considérations dites « posthumaines » et interrogent la place des humains dans un monde en constante interaction avec des actants non humains. Ces interactions questionnent, entre autres choses, la prépondérance du langage dans la production de sens. Le nouveau matérialisme propose de se détacher d'un système représentationaliste basé sur la représentation du langage afin de glisser vers des pratiques performatives ancrées dans la réalité de la matière. De là, une redistribution du pouvoir d'action des choses (agentivité) peut être examinée. Je désire faire glisser ce potentiel d'interactions vers les arts scéniques afin de mieux saisir comment la scénographie peut être un outil de production sémantique à l'extérieur du cadre dramatique classique.

Le mélange d'interactions entre agentivité humaine et non humaine peut laisser des traces. Lors d'un processus artistique, ces traces possèdent un pouvoir d'action particulier sur les humains, un potentiel à exciter l'irrationnel, que j'ai qualifié plus haut de *numineux*. Je situerai ce *numineux* en expliquant le concept à travers les écrits de son auteur Rudolf Otto. Je démontrerai ensuite les manifestations du *numineux* dans l'art contemporain. Cela me mènera à exposer comment ce *numineux* influence et émerge dans ma pratique artistique.

Dans le chapitre deux, je présenterai le processus qui a mis en chantier le projet de recherche-crédation *Numinosité*, réalisé à travers des allers et retours entre la pratique

et la théorie inspirés des cycles heuristiques (Moustakas, 1990). Je déclinerai d'abord une revue des pratiques autour du médium de l'installation. Ce médium a été sélectionné pour ses capacités à façonner l'espace ainsi que pour son potentiel à explorer les interactions entre l'œuvre et le public. J'introduirai ensuite le concept de dispositif. Ce terme s'appliquant davantage au théâtre, il me permettra d'ouvrir sur la notion de dramaturgie dite « en mouvement ». Celle-ci examine comment la construction sémantique advient dans le projet *Numinosité*, soit dans un mouvement cyclique en constant renouvellement. Je continuerai la présentation du processus à travers les dessins préliminaires, les maquettes et les laboratoires. J'aboutirai au dispositif dans sa forme finale. Celle-ci s'incarne dans une œuvre interactive qui interroge la posture de créateur. Pour cela, elle propose un lieu ludique de cocreation avec le public. Ce lieu sera exploré dans un récit phénoménologique relatant l'expérience à l'intérieur de *Numinosité*.

Dans le dernier chapitre, il sera question du projet de recherche-création *Numinosité* dans sa forme finale où j'analyserai l'œuvre à travers différentes notions d'*espace*. Pour cela, je présenterai d'abord l'œuvre dans son ensemble avec la notion d'*atmosphère*. Je découperai ensuite le projet en différents *espaces* ayant différentes fonctions. Je poursuivrai en étayant les liens que j'ai établis entre *espace* et *numineux* à travers les notions d'espace rationnel et d'inconscient. Finalement, je développerai ce que je nomme *l'espace de l'autopoïétique*. Cette notion est pour moi le cœur du projet en ce qu'elle rassemble les parcours réflexifs et créatifs dans leur forme la plus aboutie.

CHAPITRE I

FONDEMENT THÉORIQUE

Dans cette section, il sera question du cadre théorique avec lequel j'ai tissé mon projet de recherche-crédation *Numinosité*. J'élaborerai en premier lieu sur des notions entourant mon processus pictural. D'où celui-ci provient-il et comment prend-il forme? Je m'appuierai ensuite sur les écrits de penseurs contemporains du nouveau matérialisme. Ceux-ci procurent un sol solide afin de réfléchir sur la place de la matière dans mon processus créateur. Finalement, je tenterai d'expliquer l'irrationnel sentiment du *numineux*. Comment celui-ci participe-t-il à mon expérience de l'art et par quels moyens se manifeste-t-il dans la création?

1.1 Méthode de création d'œuvre picturale

1.1.1 Le processus initial

La production d'une œuvre picturale est à la base du processus transféré dans le dispositif *Numinosité*. Cette méthode se présente en deux parties distinctes, soit la production d'une base matérielle suivie de la production d'une œuvre numérique. Déjà, on peut discerner comment la progression de l'œuvre de l'état matériel à un état

numérique aura une influence sur le dispositif *Numinosité* dans sa double manifestation, où le tangible de l'eau côtoie l'intangible de la lumière.

Mon processus de création d'œuvres picturales est un processus principalement intuitif et rarement déductif. Par déductif, je veux signifier un procédé qui s'appuie sur un raisonnement, une conclusion, une conséquence, une fin précise afin d'aller de l'avant. La déduction sert plus adéquatement, à mon avis, des projets de conception ou de fabrication, où un mandat est clairement énoncé au début de l'entreprise. Un chemin allant d'un point A à un point B, avec des contraintes extérieures pratiques de temps et d'argent. Évidemment, une méthode déductive peut également être parsemée de détours et n'est pas étrangère à un processus créatif sensible. Seulement, la méthode intuitive sert mieux mes objectifs de création et c'est sur celle-ci que je m'attarderai. Au début, j'applique des couleurs sur une surface. La plupart du temps j'utilise de l'aquarelle. D'autres médiums peuvent être utilisés, comme la plume, le crayon de plomb, les craies sèches, les craies Contés, les craies grasses, la peinture acrylique, l'encre, et le bon vieux bic. Ces différents médiums peuvent être appliqués sur du canevas ou du papier. Je noie mon pinceau dans les pigments dilués dans l'eau pour ensuite flatter, tâtonner les surfaces poreuses qui accueillent les couleurs. L'utilisation d'une grande quantité d'eau lors de la production de l'œuvre est une méthode efficace afin d'obtenir des formes et des effets extérieurs à mon contrôle. Cela constitue les prémisses d'un dialogue avec la matière, où la substance aqueuse creuse la surface, mélange les pigments et crée de nouvelles sensibilités visuelles. Cette eau possède un caractère, une agentivité propre et lui céder du pouvoir sur la finalité de l'œuvre engendre pour moi une expérience de création différente. C'est à travers un tel processus que des atmosphères peuvent être créées sur la page. Les

couleurs et les formes s'amalgament puis se dégradent et ainsi donnent naissance à des entre-deux et des nuances chromatiques plus profondes.



Figure 1.1 Aquarelle, première étape de création d'œuvre picturale

La ligne et le dessin sont des éléments qui peuvent être ajoutés après que le travail de formes et de couleurs ait été accompli. Le dessin peut continuer sur la lancée déjà entamée et poursuivre dans l'abstraction. La ligne est alors utilisée afin de souligner ou de définir certaines formes, afin de briser une étendue colorée qui apparaît, sur le moment, manquer de mouvement ou pour ajouter de la texture. Parfois, une figure émerge du chaos. C'est une opportunité que je choisis de saisir afin de faire exister cette figure par le dessin. C'est à travers un phénomène de paréidolie que cette figure émerge. La paréidolie se produit dans le processus lorsque je distingue une figure là où aucune n'a consciemment été dessinée. C'est ce qui nous fait voir des visages, des animaux et des paysages dans les nuages. C'est une mécanique perceptive, engendrée par les qualités cognitives du cerveau, qui fabrique du sens de toutes choses.

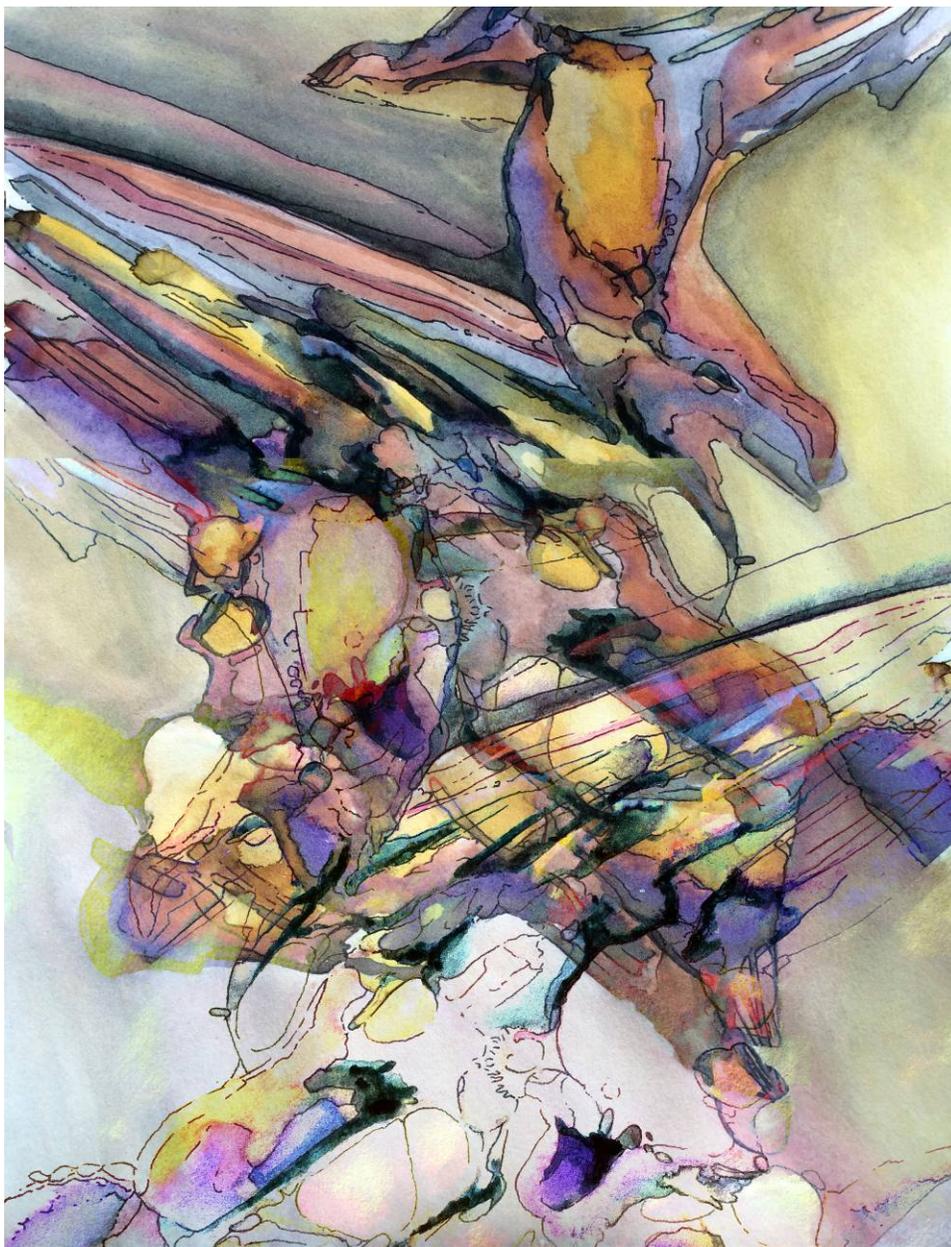


Figure 1.2 Dessin sur aquarelle, deuxième étape de création d'œuvre picturale

Cette mécanique trouve en partie écho dans les théories reliées à celle de la Gestalt qui propose qu'un système naturel doive être compris comme un tout et non comme des éléments séparés, individuels. Fernande de Saint-Martin explique, dans son ouvrage *la théorie de la Gestalt et l'art visuel* :

La reconnaissance iconique se fonde plutôt sur l'utilisation d'un « code », qui permet de mettre en rapport les percepts actuellement formés devant une représentation visuelle avec un répertoire de percepts anciens, logés dans la mémoire. Ce processus s'établit à partir de la production de quelques traits schématiques dans l'appréhension des objets, qui sont mémorisés et qui sont comparés à quelques traits schématiques offerts par une représentation visuelle. (Saint-Martin, 1990, p.2).

Ce que Saint-Martin explique ici en s'appuyant sur l'étude du sémiologue Umberto Eco *Pour une reformulation du concept de signe iconique* publiée est la mécanique derrière le phénomène de paréidolie. L'étude d'Eco souligne le lien entre les percepts et la mémoire. Un percept est un objet de la perception qui ne se réfère pas à une chose en soi. Autrement dit, le percept fait partie d'une articulation entre le monde et nous. L'idée de percevoir inclut le stimuli capté par un appareil sensoriel corporel, mais également une certaine interprétation non raisonnée, avant d'arriver au concept. La paréidolie se situe dans cette articulation, où le sens émerge des percepts, anciens et nouveaux. Étant donné la nature non figurative des percepts lorsqu'un phénomène de paréidolie émerge, la sémiotique, en plus d'être subjective à chacun, conserve une fluidité. On parle donc ici d'une expérience sensible qui, en alliage avec la mémoire, crée du sens. Mon travail pictural s'appuie sur cette mécanique sensible et cognitive, mais le théâtre en use également à profusion, lorsque celui-ci raconte sans montrer, en esquissant les grandes lignes d'un décor, d'un personnage, d'une histoire. Le cerveau

des spectateurs fait le reste du travail, il crée des cohérences avec ses bagages mnémoniques et les percepts qui lui sont présentés.



Figure 1.3 Exemples de phénomènes de paréidolie

Source : Google images

1.1.2 Produire une base numérique

Lorsque je suis satisfait d'une base matérielle, il faut l'importer dans l'atelier virtuel et entreprendre la suite du travail. L'archivage par photographie est le mode de transfert de la matérialité vers le numérique que je préconise. J'use des outils à ma disposition, en l'occurrence la caméra de mon téléphone. La qualité de l'image n'est pas ici une donnée à considérer, puisque le travail qui suivra dans l'atelier numérique dénaturera la base matérielle. D'un travail de surfaces et médiums, je passe donc à un travail de pixels. J'utilise principalement le programme de retouche photographique Photoshop (Tm) pour effectuer ce travail. J'exécute une série de superpositions de la même image, tournée et retournée et je continue ainsi à jouer avec les formes et les couleurs à travers une nouvelle interface. Rapidement, je me retrouve avec plusieurs couches de calques. Un calque est, dans Photoshop, une base de travail sur laquelle il est possible d'intervenir spécifiquement. C'est comme si l'on construisait une image à travers plusieurs couches d'acétate, sur lesquelles j'aurais peint une partie d'une image et où chacune posséderait des qualités spécifiques que j'aurais ajustées à mes besoins, telles la transparence, la saturation des couleurs, etc. Cette multiplication des calques retournés dans tous les sens crée dans l'ensemble des symétries verticales et horizontales. Je m'amuse donc avec cet essaim de calques et chemine intuitivement jusqu'à ce que, comme cela arrive parfois avec la base matérielle, une figure apparaisse.

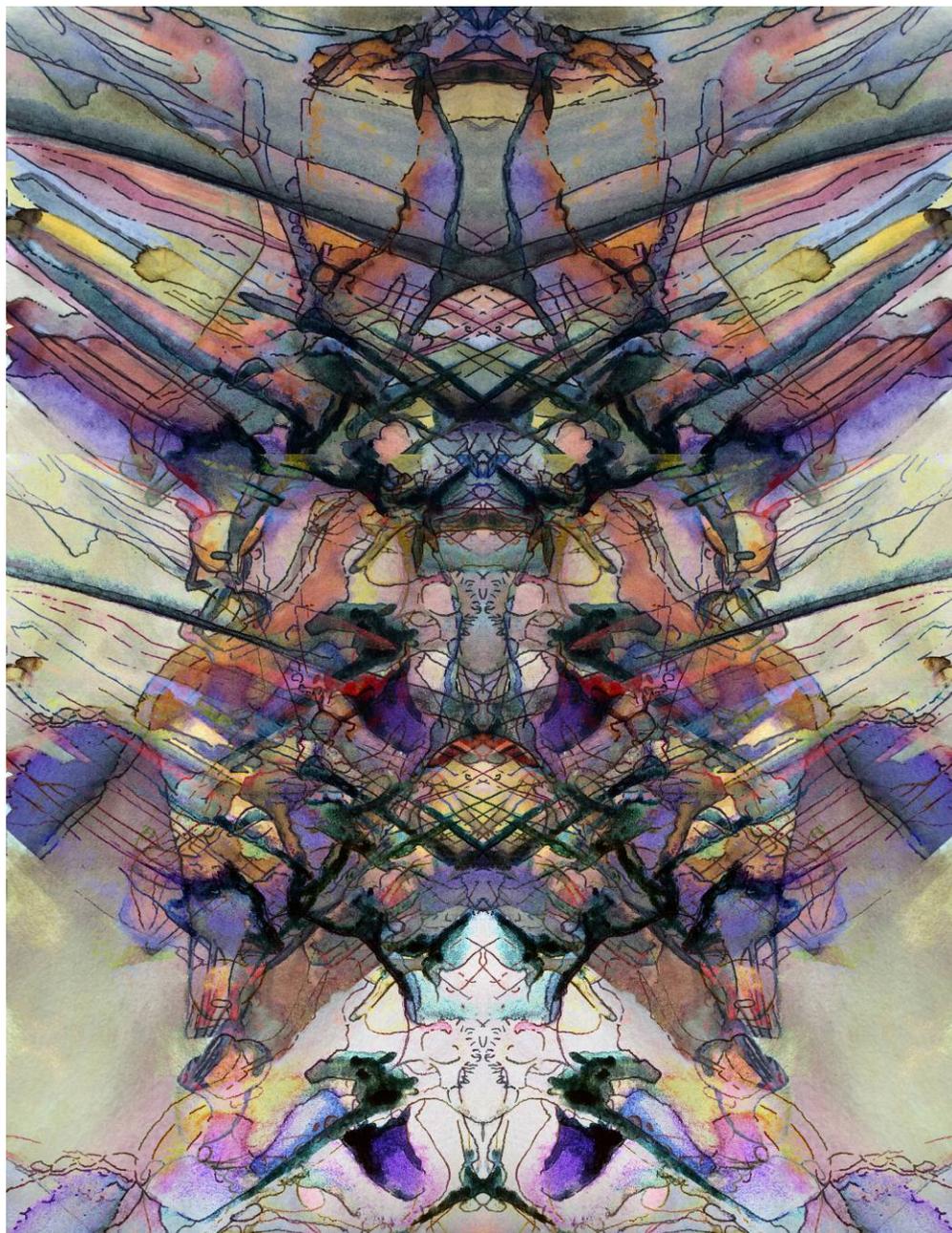


Figure 1.4 Étape numérique, exemple de symétrie A

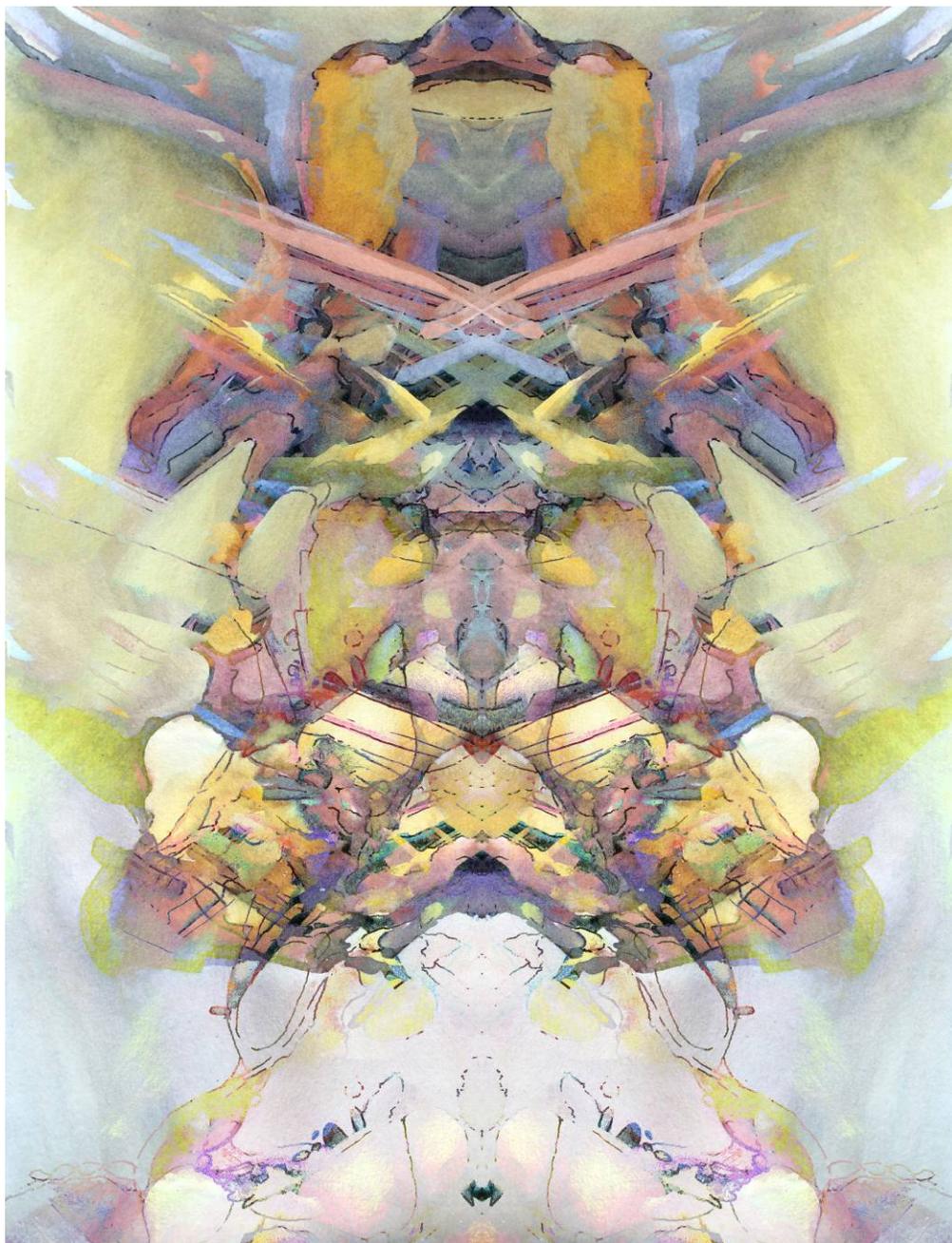


Figure 1.5 Étape numérique, exemple de symétrie B

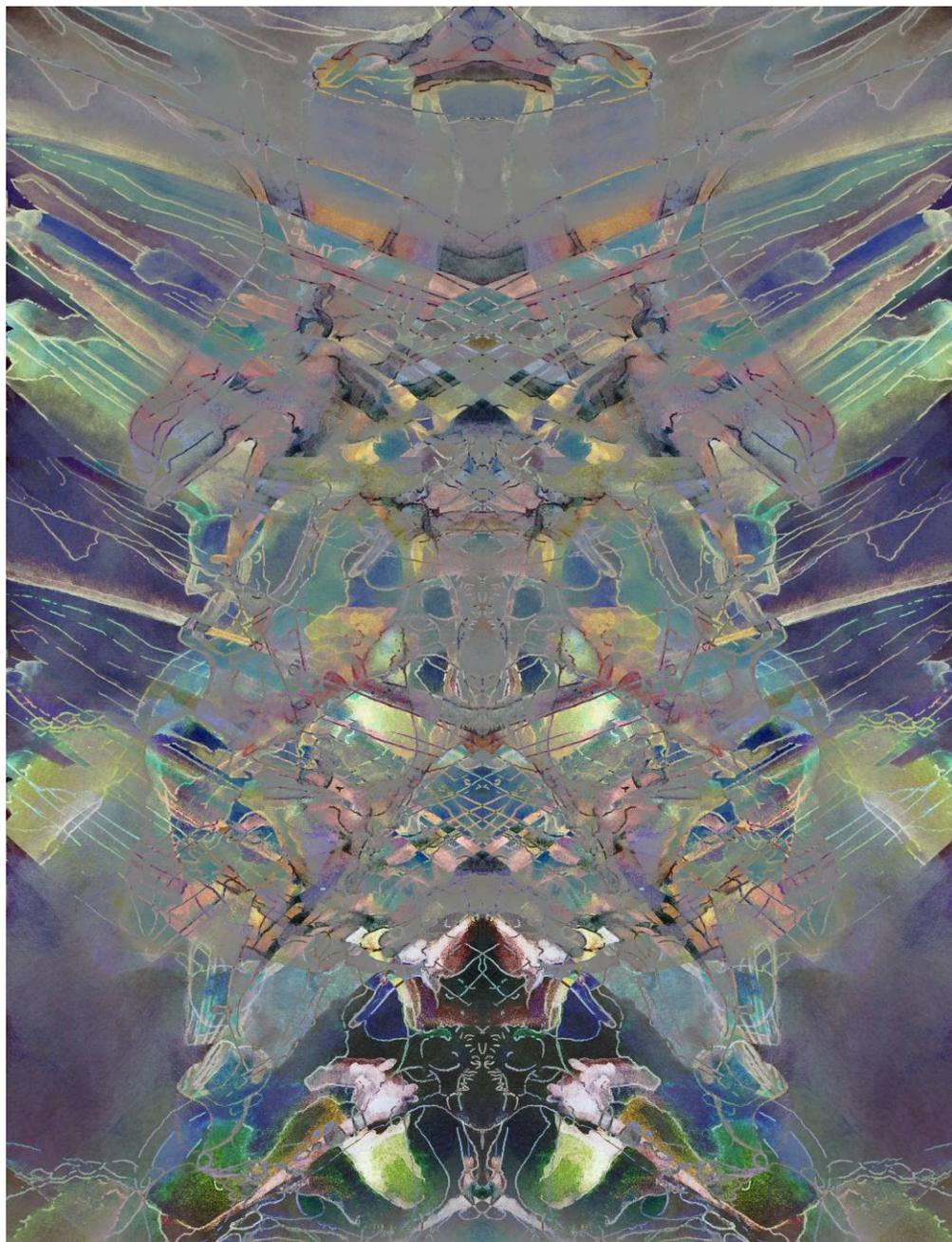


Figure 1.6 Étape numérique, exemple de symétrie C

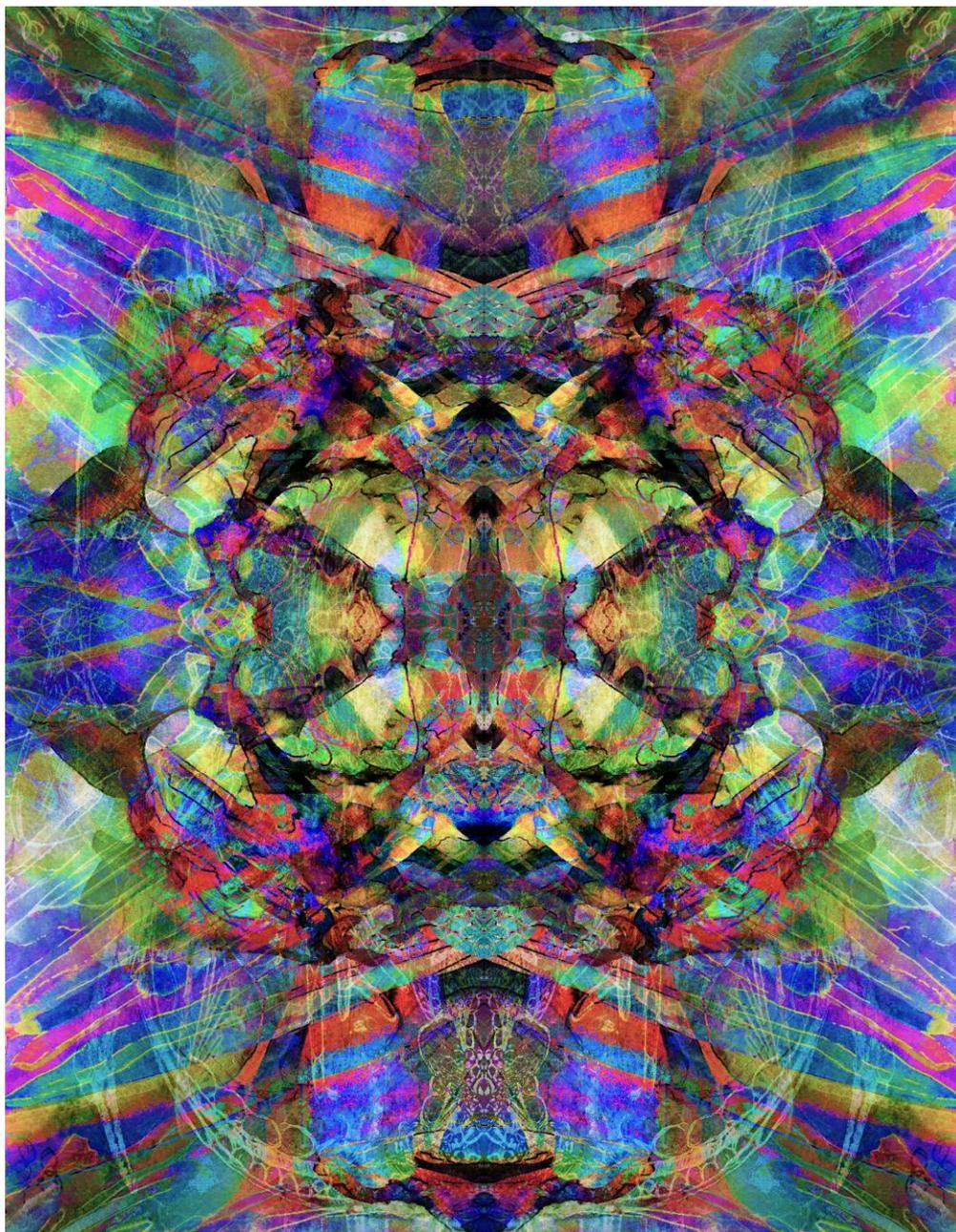


Figure 1.7 Étape numérique, exemple de symétrie D (finale)

Afin de générer des phénomènes de paréidolie, je m'appuie sur des effets esthétiques. Ceux-ci sont la symétrie et la saturation et font, à mon sens, partie de ce que Edmond Couchot nomme *l'attention esthétique*:

Toutefois, certaines formes peuvent déclencher un processus attentionnel génétiquement programmé. La symétrie, par exemple, est l'une de ces formes. Le goût pour la symétrie trouverait son origine dans la nécessité de reconnaître la plupart des êtres vivants grâce à leur organisation symétrique et de réagir très rapidement à la présence de ces êtres. (Couchot, 2012, p.07).

Ces effets esthétiques sont composés à partir des différents calques que j'ai superposés symétriquement afin d'obtenir une profondeur et une saturation d'éléments non figuratifs dans l'espace de la page. C'est également à travers cette saturation, où chaque pixel construit avec ses voisins des couches d'information visuelle, que le phénomène de paréidolie émerge. Cette saturation, riche en nuances, semble être illustrative des principes naturels d'assemblage de la matière, où il est possible, à travers différentes échelles, d'observer une richesse renouvelée d'informations. Mon intérêt se retrouve donc dans la création d'une image qui évoque quelque chose chez le spectateur en stimulant son imaginaire par l'abstraction. Ce quelque chose est non défini, mais basé sur une esthétique de la symétrie et de la saturation, et n'existe pas avant la mise en dialogue de l'œuvre avec le spectateur. Ce dialogue est un mode de communication non discursif, qui fait appel à des procédés non langagiers qui traitent avec le sensible et l'invisible. C'est à travers la mise en application d'outils visuels que je tente d'ouvrir un canal de communication privilégié avec l'autre. C'est ainsi que je procède à l'ultime étape du projet pictural, soit la construction du sens de l'image. Pour cela, je fais appel à la subjectivité et à la mémoire de l'observateur, que je stimule par le phénomène de paréidolie.

1.1.3 Volume et métamorphose

En tant qu'humain ayant des intérêts divers, mon identité se multiplie à travers différentes pratiques, notamment celle de peintre et de scénographe. La méthode décrite plus haut répond à la posture du peintre, mais certains éléments manquent à la posture du scénographe. Le travail de l'espace se fait en équipe et s'accompagne d'une réception plus large ainsi que de possibilités matérielles et techniques différentes. La conception scénographique apporte également un volume, une profondeur aux autres matériaux de la production théâtrale avec lesquelles elle est en constant dialogue. C'est ce volume, cette profondeur que je tente de transférer de la scénographie à la peinture. Ce transfert permet l'exploration de nouvelles considérations de nature scénique telle que l'implication du public ainsi que la mise en espace qui enrichissent l'expérience de mon projet pictural. Ces considérations deviennent des nouveaux matériaux qui me permettent d'explorer ma pratique artistique. C'est donc en voulant transformer ma pratique de la peinture en un objet scénique que je me suis intéressé à la place occupée par le spectateur à travers les notions d'interactivité, ainsi qu'aux formes de mise en espace, soit les notions d'installation, de dispositif et d'atmosphère. Ces notions sont traitées à travers les chapitres deux et trois.

Une troisième posture, celle de chercheur, s'est dessinée en début de parcours académique. Celle-ci m'a amené à m'intéresser au processus de création en tant que tel en prenant comme sujet le mien. Elle questionne le pourquoi au lieu du comment. À la base se trouve le désir de métamorphose : « Ce qui fait l'être véritable de l'œuvre d'art, c'est qu'elle devient l'expérience qui métamorphose celui qui la fait. » (Gadamer, 1960, p.120). Cette métamorphose est vécue dans la création. Un désir de partager cet état de métamorphose existe dans mon travail artistique. Cette

métamorphose opère en premier lieu sur ma perception du monde. C'est cette perception que je tente de déranger chez l'autre à l'aide d'effets esthétiques qui ouvrent l'imagination. Le théâtre joue constamment avec les perceptions et vise, selon Lehmann, des objectifs semblables de métamorphose :

La même chose vaut pour certaines remarques de Heiner Müller selon lesquelles l'élément fondamental du théâtre et du drame résiderait dans la métamorphose. La mort serait l'ultime métamorphose et, dans le théâtre, il serait toujours question d'une mort symbolique. (Lehmann, 2002, p.68).

C'est dans la création qu'il est possible d'explorer ces métamorphoses. Pour moi, la création se fait en dialogue avec la matière et celle-ci joue un rôle crucial dans l'acte créatif. Effectivement, c'est dans les processus de métamorphose de la matière que la création prend forme, et ainsi création rime avec métamorphose. En cela, le projet *Numinosité* se propose d'être un espace de métamorphose des perspectives des spectateurs. Ces métamorphoses peuvent devenir discursives lorsqu'on les observe sous les lunettes du courant de pensée néo matérialiste.

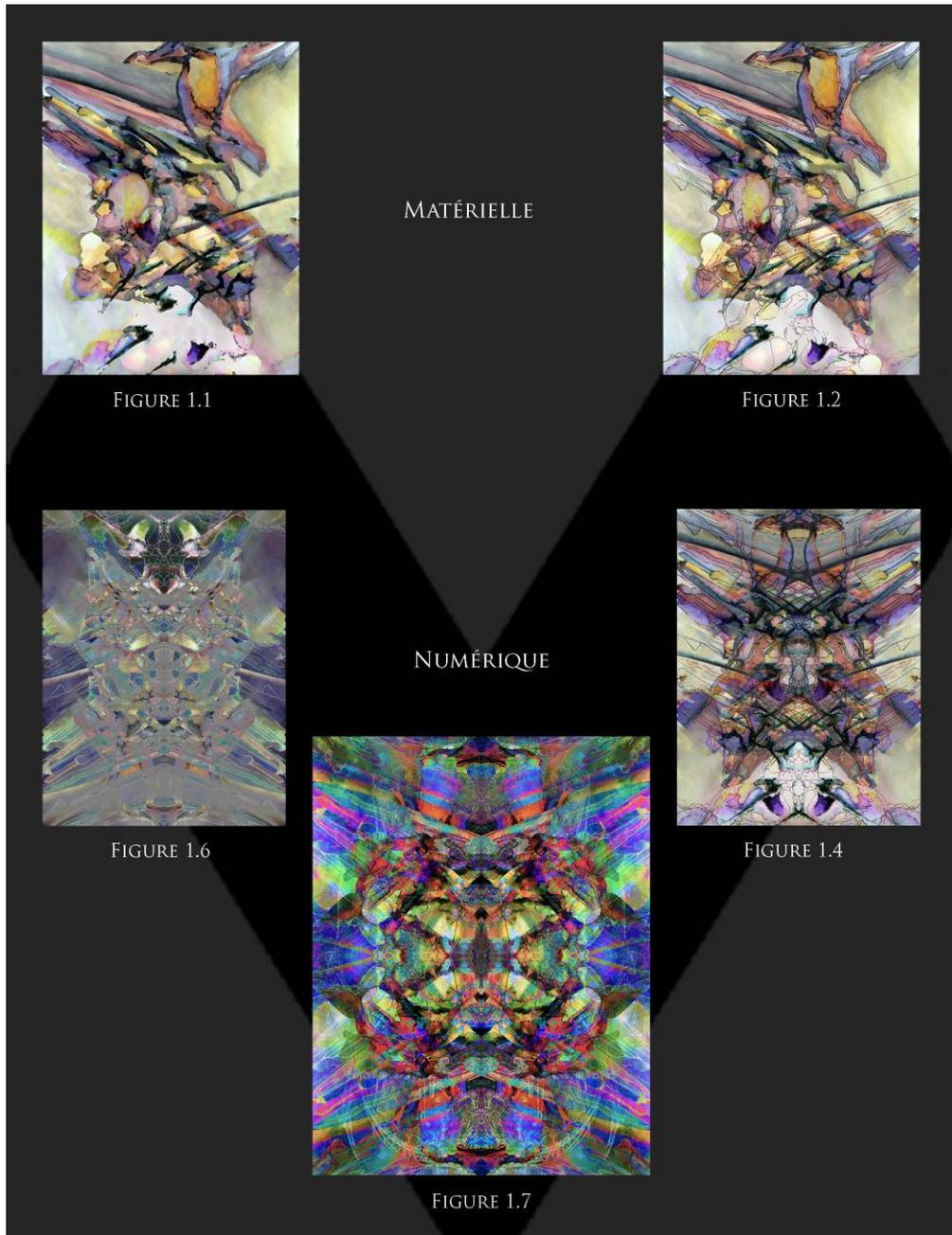


Figure 1.8 Shéma évolutif de la base matérielle à la base numérique

1.1.4 Description des concepts : nouveau matérialisme

Le nouveau matérialisme est un tournant philosophique et académique qui rassemble plusieurs discours qui traitent de considérations dites « posthumaines » autour d'une même bannière : «...they seek a repositioning of the human among nonhuman actants, they question the stability of an individuated, liberal subject, and they advocate a critical materialist attention to the global, distributed influences of late capitalism and climate change. » (Sanso, 2018, p.2) Étant un produit de mon époque, ces réflexions parcourent mon esprit et irriguent mon processus créatif.

Afin de bien saisir la pensée néo matérialiste, revenons à l'article publié en 2003 par Karen Barad *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*. Barad décrit comment le langage possède aujourd'hui trop d'importance en évoquant une idée généralisée en Occident voulant que la seule façon de produire de la connaissance se fasse par celui-ci : « Representationalism is so deeply entrenched within Western culture that it has taken on a common sense appeal. It seems inescapable, if not down right natural. But representationalism (like "nature itself," not merely our representations of it!) has a history.» (Barad, 2003, p.806). Selon Barad, le système représentationaliste possède une faille importante : le langage décrit, représente et est un intermédiaire entre des entités indépendantes. De plus, ce système souffrirait d'un problème d'amnésie en oubliant le fait qu'il soit en essence lui-même une représentation : « Representationalism is the belief in the ontological distinction between representations and that which they purport to represent; in particular, that which is represented is held to be independent of all practices of representing. » (Barad, 2003, p.804). À partir de ce constat, elle pose ensuite les questions suivantes: comment en est-on venu à accorder plus de confiance au langage qu'à la matière, la matérialité, la réalité? Pourquoi accorde-t-on au

langage et à la culture leur propre force d'agentivité et d'historicité, alors que la matière est perçue comme passive et immuable, au mieux pouvant recevoir un potentiel de transformation découlant du langage ou de la culture? Comment en sommes-nous venus à cette conception représentationnaliste de la connaissance?

De là, où allons-nous? Quelle serait l'alternative permettant de réparer la faille ontologique instaurée par un système mis en défaut, qui daterait, selon Barad, de l'atome de Démocrite?

«Indeed, it is possible to develop coherent philosophical positions that deny that there are representations on the one hand and ontologically separate entities awaiting representation on the other. A performative understanding, which shifts the focus from linguistic representations to discursive practices, is one such alternative. » (Barad, 2003, p.807)

De cette alternative Barad élabore un concept d'agentivité étendu plus largement et distribué à travers toutes les matérialités, pas seulement celles ayant accès à un discours linguistique, et pas seulement humaines:

« Barad contests a human-centred concept of agency. She instead argues that intra-actions entail the complex coproductions of human and nonhuman matter, time, spaces, and their signification. Therefore, the human does not act on matter, but rather humans and nonhumans are agential actors in the world as it continuously comes into being. » (Sanso, 2018, p.4)

Cette perspective élimine ainsi la séparation sujet et objet pour se concentrer sur la relation entre les matérialités. Le terme matérialité réfère ici à tout ce qui est de l'ordre du monde physique, sans que les distinctions humaine et non humaine, vivante et non vivante, animée et inanimée soient des considérations. Rebecca

Schneider, professeure au département de théâtre et des arts performatifs de la Brown université, s'intéresse au nouveau matérialisme et en résume les grandes lignes comme suit: « At base, the new materialism takes seriously the idea that all matter is agential and that agency is distributed across and among materials in relation. As such, matter engages with matter as well as with (or without) humans, who are alsomatter.»(Schneider, 2015, p.7) De ce fait, l'attention portée au pouvoir d'action humain est à redéfinir à travers une redistribution des dynamiques qui sont en jeu lors de la création.

1.1.5 Nouveau matérialisme et création

Pour quelqu'un qui travaille avec la matière, ces considérations semblent presque naturellement expliquer le genre de dynamique qui émerge de la création. Effectuer un travail sensible débute dans l'écoute. Travailler avec la matière est un effort collaboratif entre la rencontre de différentes matérialités. La professeure Jones défriche le discours néo matérialiste appliqué aux arts :

« Transferring these new materialist terms to the field of art, wheter we are discussing coventional, conceptual, or performance artworks, the discursive materialities in question might include elements among the following : the artist, the object, the means through which the idea or concept is communicated (including, with performance or body art, the artist's body), the sites of display, as well as the potential « others » (experiences) engaging the stuff that has been transformed through labor.» (Jones, 2015, p.28)

Comment cela peut-il se manifester sur la scène, où les questions de représentations sont au coeur du médium, comme explicité par Lehmann dans son ouvrage le *Théâtre postdramatique* : « Totalité, illusion, représentation d'un monde constituent le modèle

du « drame ». » (Lehmann, 2002, p.27). Cela suggère que certaines formes, en particulier celles se rapprochant de la performance et s'éloignant du texte, notamment ce que Lehmann définit comme le postdramatique, s'approchent davantage d'une réflexion néo matérialiste : « Mais ce n'est que lorsque les moyens théâtraux- au-delà de la langue- seront placés au même niveau que le texte et pensables même sans le texte, que l'on parlera de théâtre postdramatique » (Lehmann, 2002, p.81). Ce constat remet en question la place du texte au profit des autres agents de production scénique, et de ce fait éloigne les arts scéniques d'un mandat de représentation. Cela inscrit également les arts scéniques dans une autre mouvance connexe au néo matérialisme que Lehmann étiquette comme post-anthropocentrique :

« Sous cette dénomination, on pourrait rassembler à la fois le théâtre des objets sans acteurs vivants, le théâtre avec techniques et machines et un théâtre qui intègre la forme humaine comme élément dans des structures spatiales semblables à des paysages. Ce sont des figurations esthétiques qui, avec utopie, mettent le doigt sur une alternative à l'idéal anthropocentrique. Si les corps humains s'intègrent au même titre que les choses, les animaux et les lignes énergiques dans une seule et même réalité comme telle semblent être le cas au cirque, le théâtre rend représentable une autre réalité que celle de l'homme, dominateur de la nature. » (Lehmann, 2002, p.126)

La professeure Rachel Hann de l'université Surrey pose une réflexion sur les espaces façonnés par les différents éléments de production scénique à l'orée du tournant néo matérialiste. Dans son ouvrage *Beyond Scenography*, le concept néo matérialiste d'agentivité est dirigé vers le potentiel des interactions entre différents agents qui *orientent* le spectateur. Elle élabore en premier lieu sur le concept de *witness* lorsqu'il est question de ce qu'elle nomme les *scenographics* : « The potentiality of scenographics is predicated on their temporal witness: of their capacity to evoke and

sustain action through means of proxemic orientation. It is the difference of *being with* scenographics and *looking upon* scenic images.»(Hann, 2019,p.134). Pour Hann, la différence entre la scénographie et les *scenographics* se situe dans ce que *fait* la scénographie et non dans comment elle se définit. Ainsi, elle déploie cette idée que les matériaux de production scénographique, soit les costumes, les décors, les éclairages, etc., qu'elle nomme *scenographics*, ont comme fonction d'*orienter* le spectateur vers un sentiment, une émotion, qui s'incarne dans un lieu, ou une atmosphère qui permet ce *being with*, ce *witness* : « A scenography of orientation is a scenography of feeling » (Hann, 2018). Hann milite pour une « agency of design » où l'assemblage de différents éléments scéniques, ou *orienteurs*, affectent d'une certaine émotion/perception un lieu, un espace, ce qu'elle nomme *feeling of place*. Elle éclaire ainsi quelle sorte de dynamique peut émerger d'une réflexion néo matérialiste dans les arts scéniques . C'est en interrogeant mon propre processus de création picturale que j'ai pu constater la part importante que les agents non humains occupent dans celui-ci. En concentrant les arts vivants ainsi que les arts visuels à travers l'espace et la matérialité afin de déployer le processus créateur, j'interroge quelle est cette part occupée par la matière et comment est-ce que celle-ci *oriente* mon projet de recherche-crédation. J'élaborerai plus amplement autour de ces notions dans le chapitre trois, lorsqu'il sera question de l'analyse du projet après sa réalisation.

Comme nous l'avons vu précédemment, mon processus de création pictural repose sur l'intuition, sur des accidents de parcours créés par la perte de contrôle volontaire sur le médium ainsi que sur la production de sens qui jaillit d'un dialogue entre ma perception de la forme en train de se créer et ma mémoire. La participation active d'un élément non humain comme l'eau, sur lequel je peux exercer certes un contrôle, mais qui possède la qualité de générer du désordre est bénéfique à l'élaboration de

mon processus de création tout au long de son déploiement. De l'utilisation d'une quantité exagérée d'eau sur mon pinceau lors de la création d'une base matérielle, jusqu'à l'utilisation d'un bassin d'eau afin de fabriquer les images du dispositif *Numinosité*, la qualité chaotique, aléatoire et incontrôlable de l'eau s'inscrit dans le coeur même de mon processus créatif et c'est *avec* celle-ci que je travaille. C'est *avec* ces qualités particulières qui sont étrangères à mes capacités que je peux atteindre ce résultat et orienter ma pratique. Ces phénomènes de paréidolie émergent d'un travail avec la matière, où des figures surgissent d'un apparent chaos. J'adopte une posture néo matérialiste dans la mesure où je laisse place à ce chaos, je l'accueille et je travaille avec celui-ci. Plus qu'un médium, l'eau et ses possibilités esthétiques s'échafaudent en interactions et aboutissent à un processus de métamorphose. Cette métamorphose s'opère de façon dynamique, holistique, et influence chaque agent de façons différentes. Cette posture néo matérialiste prend racine dans une relation de pouvoir qui tend davantage vers une horizontalité et dans ce sens entame un travail d'humilité face à tout ce qu'on ne peut réfléchir, car extérieur à une perspective représentationnaliste de la réalité. Le processus artistique génère des traces, ou des artefacts comme les appelle Couchot. Ces artefacts sont le produit d'un amalgame d'agentivités humaines et non humaines, mises en relation à travers des procédés de métamorphose. Certains de ces objets possèdent un certain pouvoir qui en quelque sorte valide leur statut artistique aux yeux des humains. Ce pouvoir est difficilement cadrable, car il excite l'irrationnel, et ainsi nous rapproche d'un état qu'on pourrait qualifier de *numineux*.

1.2 Le numineux

Anyone who approaches this figure will realise that it has a religious significance without knowing anything about it. The religious element of such a figure is imminent; it is *a presence* or an atmosphere rather than a formulated idea....it cannot be described in words, because it lies beyond intellectual definition. (Siren, 1925, p.20)

1.2.1 Définition du concept

Le *numineux* est, selon Rudolf Otto, théologien luthérien et universitaire en religion comparée, le sentiment sous-jacent à la religion. Le sacré vient avec un prédicat d'ordre éthique auquel il est généralement lié, de bon, de beau, de bien et de morale supérieure, etc. Le sacré s'accompagne également d'un « surplus ». Ce surplus est ce dont il est ici question. Otto nomme ce surplus *numineux* et l'utilise afin de : « [...] désigner le sacré, abstraction faite de son élément moral et, ajoutons-nous, de tout élément rationnel. » (Otto, 1917, p.26). Otto tente donc d'exprimer cette émotion à l'origine du sentiment purement phénoménologique du sacré et duquel un amalgame de manifestations matérielles et intellectuelles découlent : théologie, morale, arts, architecture, etc.

1.2.2 Développement du *numineux* dans l'art contemporain

D'autres ont tenté de sonder le territoire du *numineux*. Jungu Yoon, artiste résidant aux États-Unis d'origine coréenne et chercheur, reprend le concept du *numineux* élaboré par Otto afin de l'appliquer dans un contexte de production d'art contemporain et fait du même coup un survol des pratiques dans son ouvrage

Spirituality in Contemporary Art: The ideas of the Numinous. Yoon choisit d'utiliser le *numineux* dans ce contexte, car il permet un soulagement du poids des codes esthétiques, éthiques et moraux, et ainsi met en lumière une qualité spirituelle en art par des voies hétérogènes et non restrictives : « Although both medium and message have taken on different apparel over the ages, the relationship between art and spirituality is as vibrant as ever; the representations of the numinous have changed but not disappeared. » (Yoon, 2017, p.25). Il nous démontre comment le numineux vient définir un mouvement qui se dessine à travers plusieurs pratiques artistiques différentes usant de codes esthétiques variables :

The numinous experience is not only reflected and expressed in specifically religious works of art but is also to be found disguised in secular ideas and forms by individuals who engage with and interpret spirituality from a broader, more personal and non-denominational viewpoint. (Yoon, 2015, p.37)

Prenons comme exemple le travail de Mark Rothko. Le psychiatre Peter J. Buckley voit dans le travail du peintre expressionniste abstrait la même marque du numineux, ici exprimé sous la forme du *fascinant* : « Rothko viewed his paintings as a “portal” into profound emotional states. In his mature work he embodies for the viewer one aspect of Rudolf Otto’s concept of the numinous, the *mysterium fascinans*, the capacity to attract, fascinate, and compel.» (Buckley, 2010, p.01)



Figure 1.9 Rothko, Mark. White band No27. 1954

Ces points de vue irréguliers proposés par différents artistes (Laib, Gromley, Viola, Hirst, Rothko, Klein, Paik, Kiefer, etc.) et expliqués par Yoon dans son ouvrage admettent le *numineux* dans un contexte d'art contemporain non associé à un contexte religieux, ce qui permet de séparer les deux concepts.

L'art offre une porte d'entrée, une voie d'accès à ce sentiment *numineux*, autant au point de vue de la création que de la réception. Le *numineux*, par opposition à un sentiment religieux, est purement phénoménologique. Il ne s'appuie pas sur un récit liturgique, sur une idée du beau ou du bien. Il est ressenti, et toute tentative de rationaliser ce sentiment *numineux* se conclut par un appauvrissement et finit par atténuer ces mêmes qualités numineuses. C'est dans le mystère, la fascination, l'incompréhension, l'insaisissable que se situe le numineux. Tenter de l'expliquer, par des récits mythologiques, bibliques, etc., tempère ses effets et reconforte une autre partie de nous-mêmes, celle qui désire comprendre et contrôler : « Si l'on plaide pour le numineux, on suscite l'insécurité, les défenses et les représailles du moi qui s'engage dans une résistance contre le mystère qui relativise son pouvoir. » (Tacey, 2008, p.105).

1.2.3 Le peintre et le numineux

Ce sentiment est pour moi un moteur de création. Mon travail pictural en est teinté, ainsi que certaines de mes expériences les plus marquantes en tant que spectateur, créateur et être sensible. L'une des façons d'accéder à ce sentiment *numineux* se présente par la pratique artistique. Je fais de l'art pictural et j'infuse dans mes tableaux certaines qualités, dont celle d'être ouverts et de laisser place à l'interprétation lors de la réception. L'imagination du spectateur devient un médium de création et celui-ci peut projeter une partie de lui-même dans l'œuvre. Ainsi, de cette projection est créée une nouvelle chose qui existe grâce à la relation établie entre artiste et spectateur, à travers ce que l'on nomme « art ». Cette chose est une œuvre éphémère et polysémique, unique à chaque rencontre. C'est ce que Bourriaud nomme la « transativité » et qui, selon lui, inscrit toute œuvre d'art comme un objet relationnel :

Cette histoire (de l'art) semble avoir pris aujourd'hui un nouveau tour : après le domaine des relations entre Humanité et divinité, puis entre l'Humanité et l'objet, la pratique artistique se concentre désormais sur la sphère des relations interhumaines, comme en témoignent les pratiques artistiques en cours depuis le début des années quatre-vingt-dix. (Bourriaud, 1998, p101)

Cette relation entre l'œuvre et l'artiste relève d'une dynamique particulière à la création et qui s'inscrit, pour moi, dans le sentiment *numineux*. Giorgio Giaccardi, psychanalyste et chercheur à la British Psychotherapy Foundation, explique comment, par l'action artistique et la faculté d'action de la matière, le numineux peut être ressenti : « Jung envisage ce même type de processus créatif chez l'artiste « *envahi par un flot de pensées et d'images qu'il n'a jamais eu l'intention de créer et que sa seule volonté n'aurait jamais pu créer* »¹ » (Giaccardi, 2008, p.85).

Le numineux serait donc ce mystère qui m'habite lors de la création, la somme des interprétations et des connexions entre moi, le tableau et sa réception chez l'autre, conscientes et inconscientes, produites à travers un processus créatif, encadré à travers les essais précaires entre contrôle et accident. Mais c'est essentiellement en entrant en relation avec divers éléments, en créant des connexions, des voies de communication par d'autres moyens que le langage que le sentiment numineux émerge de la création : « Il s'agit de forces étrangères qui se rapprochent de nous [...] un évènement indépendant de ma volonté, ce qui, d'après Rudolph Otto, est un trait spécifique de l'expérience numineuse. » (Giaccardi, 2010, p.79).

¹ C. G. Jung, (1976) *La psychologie analytique dans ses rapports avec l'oeuvre poétique : Problèmes de l'âme moderne*, Paris, Buchet/Chastel

Dans cette perspective, l'on s'explique davantage comment l'expérience de l'art devient une voie d'accès à ce sentiment. Le projet de recherche création *Numinosité* s'inscrit dans cette perspective où, à travers l'expérience du processus créatif vécu en relation avec la matière, un sentiment de perte de contrôle et de mystère teinte le parcours des participants. Mélangée à une fascination visuelle créée par les interactions entre l'eau et les participants, puis multipliée par les réflexions des miroirs, cette esthétique crée des phénomènes de paréidolie, d'où émergent des figures *tout autre*. Le dispositif *Numinosité* se présenterait comme une voie d'accès à ce *numineux*, et ainsi s'inscrirait encore plus fermement dans l'intention de créer un espace de l'autopoïétique, c'est-à-dire un espace qui raconte la création par la création.

CHAPITRE II

LE PROCESSUS DE CRÉATION DU PROJET

Le projet de recherche-cr ation s'est  chelonn  sur plusieurs mois d' tude et de conception. C'est   travers des cycles heuristiques, de la r flexion aux travaux pratiques, que ce travail a  t  d velopp . Plusieurs fois ces cycles ont recommenc ,   chaque fois raffinant le processus afin d'en distiller l'essentiel. Je m'attarderai dans cette section aux recherches initiales qui ont constitu  une base esth tique et r flexive pour le projet. Les travaux pr liminaires pour la conception du projet, soit les dessins, les maquettes et les laboratoires seront ensuite d taill s afin d'aboutir au dispositif final et   la qu te du *numineux*. Je terminerai par un r cit d'un parcours ph nom nologique de l'exp rience.

2.1 Les recherches pr liminaires

Les pr misses du projet se situent dans les limites  tablies par les travaux de quatre artistes contemporains qui prennent en consid ration l'espace dans leur pratique. De pr s ou de loin, chacune des pratiques d crites peut  tre positionn e sur le territoire  tudi  par la professeure des *Arts and cultural studies*   l'universit  de Copenhague Anne Ring Petersen dans son ouvrage *Installation Art : Between image and stage*. Celle-ci d finit le m dium de l'installation comme une exp rience sensible et

cognitive qui, en activant l'espace occupé par l'œuvre, permet une implication plus large du spectateur :

Installation should therefore not be defined as a certain type of art-object. It should rather be defined as a conceptual and phenomenological project which concerns the shaping and activation of the space in a way that is intended to involve the surroundings and the audience more intensely than sculpture and painting. (Petersen, 2015, p.149)

La façon de concevoir l'art comme une expérience sensible atteignant l'ensemble des corps impliqués dans l'œuvre, que ce soit celui de l'artiste créateur ou du spectateur, est un élément déclencheur dans ma recherche. De cette réflexion, j'ai retiré l'ébauche d'une méthode afin de donner une éventuelle profondeur, un volume à ma propre pratique picturale et ses traces matérielles. C'est à travers ces considérations expérientielles et spatiales que j'ai observé les travaux des artistes suivants.

2.1.1 Kusama et l'espace spéculaire

Yayoi Kusama crée des *infinity rooms* : installations où l'intérieur, essentiellement composé de miroirs, reflète la lumière dans l'infini et redéfinit la notion d'espace. Avec ses installations, elle réussit à créer des espaces fractalisés, kaléidoscopiques qui se répètent sans bornes dans une symétrie subjective en jouant avec la perception et les échelles. Elle propose un espace éclaté où l'on a retiré au public ses repères afin qu'il s'y projette et repousse les limites de sa perception quotidienne. Basia Sliwinska cite Kusama dans *Sculpture Magazine*: « *I use the mirrors to extend the space and offer viewers another perspective.* » (Sliwinska, 2012, p.41). C'est en créant des espaces spéculaires que Kusama allonge l'espace vers l'infini. La présence d'un corps est ici impossible à éviter, car l'image de ce corps se retrouve réverbérée dans chaque

plan offert au regard. Ces espaces de l'infini se déploient donc comme autant de castelets, de scènes ouvertes où le personnage s'immortalise en photo. Ces milliers d'egoportraits partagés ensuite sur les médias sociaux par les spectateurs donnent un second souffle à l'œuvre. Ainsi le public s'implique dans un processus plus large que ce que l'artiste seule pourrait accomplir. L'installation devient un outil de propagation d'une expérience esthétique collective qui met en relation plusieurs subjectivités dans le même cadre. Les spectateurs, en pénétrant dans l'œuvre, activent celle-ci et exposent un autre aspect fondamental du médium de l'installation selon Petersen, où l'espace occupe une double fonction : « In an installation, the space in which the audience stands and walks often has a double fonction as the space of the work as well as that of the viewer. » (Petersen, 2015, p.45) Avec *Infinity rooms*, les frontières physiques éclatent par l'entremise du partage en ligne d'expériences subjectives et ainsi réverbèrent dans le temps et l'espace le message de Kusama comme des cartes postales contemporaines.

Au sens propre, l'installation permet la possibilité de vivre l'œuvre de l'intérieur, par opposition à la vivre de l'extérieur, comme le permettrait traditionnellement la peinture ou la sculpture. Cette particularité permet une expérience différente de l'art et ouvre la porte à d'autres possibilités narratives.

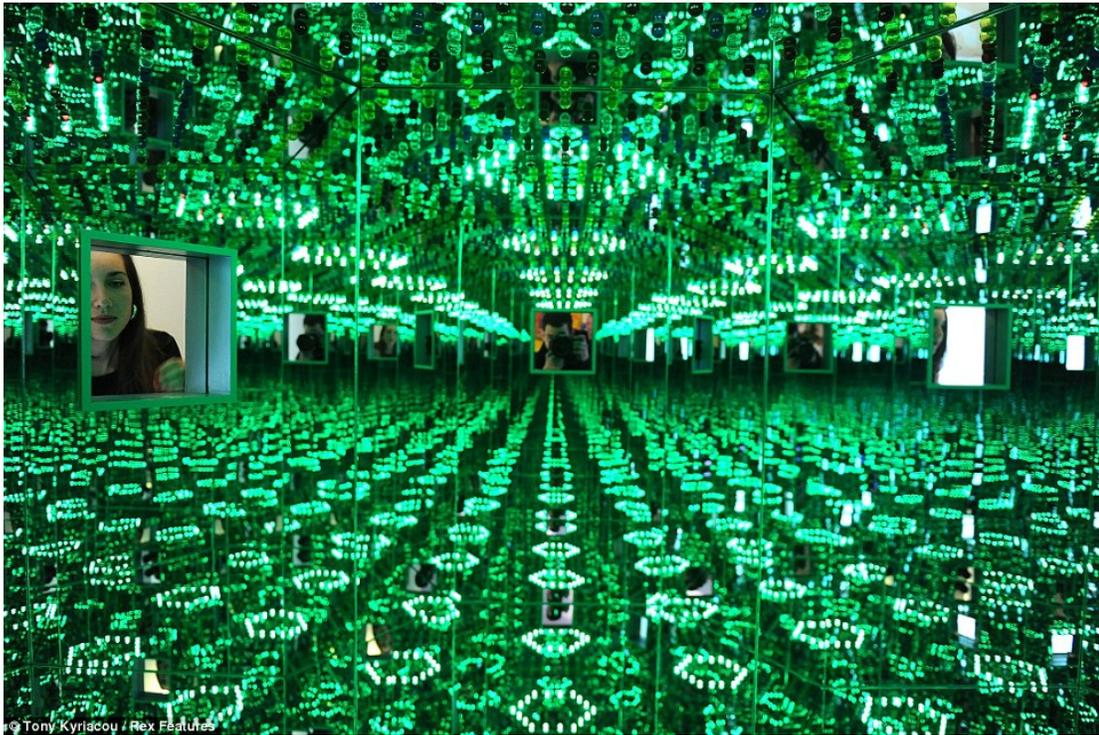


Figure 2.1 Kusama, Yayoi, Longing for Eternity, Galerie David Zwirner, New-York, 2017

2.1.2 James Turrell, entre dedans et dehors

James Turrell crée des espaces où il met en scène la lumière et la couleur en tant qu'objet et non en tant que qualité d'un autre objet :

But when we look into the fire, there the power of light exists because there is no image, no narrative. So I do remove image, I remove object, because we usually use light to illuminate things, but I'm more interest in the thingness or physicality of light itself, so that light is rather becoming the revelation itself, rather than being the barer of the revelation. (GARAGEMCA, 2011)

Avec cette proposition, l'artiste exclut toute narrativité et se concentre sur l'aspect contemplatif, phénoménologique de la perception de la lumière. Didi-Huberman écrit sur ce phénomène de dépouillement dans son ouvrage de *L'homme qui marchait dans la couleur* : « Donner à ce lieu la puissance élémentaire absolument virtuelle, d'une figurabilité sans figures. » (Didi-Huberman, 2001, p.46) Et plus loin d'ajouter que « [...] c'est au lieu même de ce rite de passage qu'advient ce lieu, cette chôra pour laquelle nous cherchons une fable » (Didi-Huberman, 2001, p.78) L'auteur décrit comment les œuvres de Turrel stimulent notre capacité à créer du sens à partir de l'expérience esthétique. Didi-Huberman discourt sur la puissance d'un espace évidé pour stimuler les capacités créatives du cerveau humain. Il lie le phénomène à celui du *Ganzfeld*, où la privation de stimulus sensoriels sur des sujets crée une activité neuronale accrue (Wackermann, Jiří. Pütz, Peter. Allefeld, Carsten, 2008).



Figure 2.2 Turrell, James. Passages Of Light, Museo Jumex, Mexico City, 2019

Turrell crée une atmosphère afin de mettre en volume la lumière. Ses installations prennent place dans des galeries ou dans des musées, mais également dans des architectures dédiées à ses œuvres, comme pour sa série de *Skyspaces* et, de façon encore plus ambitieuse, dans son projet d'échelle géologique intitulé *Roden Crater*. Ces projets mettent également la lumière au centre de l'expérience spectaculaire, en se concentrant sur la source naturelle du soleil. En cadrant les ondulations quotidiennes de l'étoile ainsi qu'autres phénomènes célestes, Turrell ajoute une temporalité à son œuvre. Cette temporalité cyclique rappelle la tradition théâtrale

antique où le paysage naturel faisait partie intégrale de la représentation. En créant un échange esthétique avec le monde, Turrel joue avec les codes de l'installation comme décrits dans l'ouvrage de Petersen :

Links between work and world thus play an important role in my investigation. This priority has its root in the very 'nature' of installation art, since installations present themselves as staged spaces that are connected to the surrounding world, depending on both the staging and the surroundings in order to produce meaning. (Petersen, 2015, p.21).

C'est en proposant un espace à la fois évidé et rempli, découpé comme une fenêtre vers l'extérieur, que Turrel nous offre le monde en spectacle. L'intérieur et l'extérieur de l'installation entretiennent ainsi un dialogue ontologique qui affecte directement comment le spectateur se situe par rapport à celle-ci. Prises dans un espace liminal entre dedans et dehors, les œuvres de Turrell permettent un point de vue inédit sur comment l'installation produit du sens.

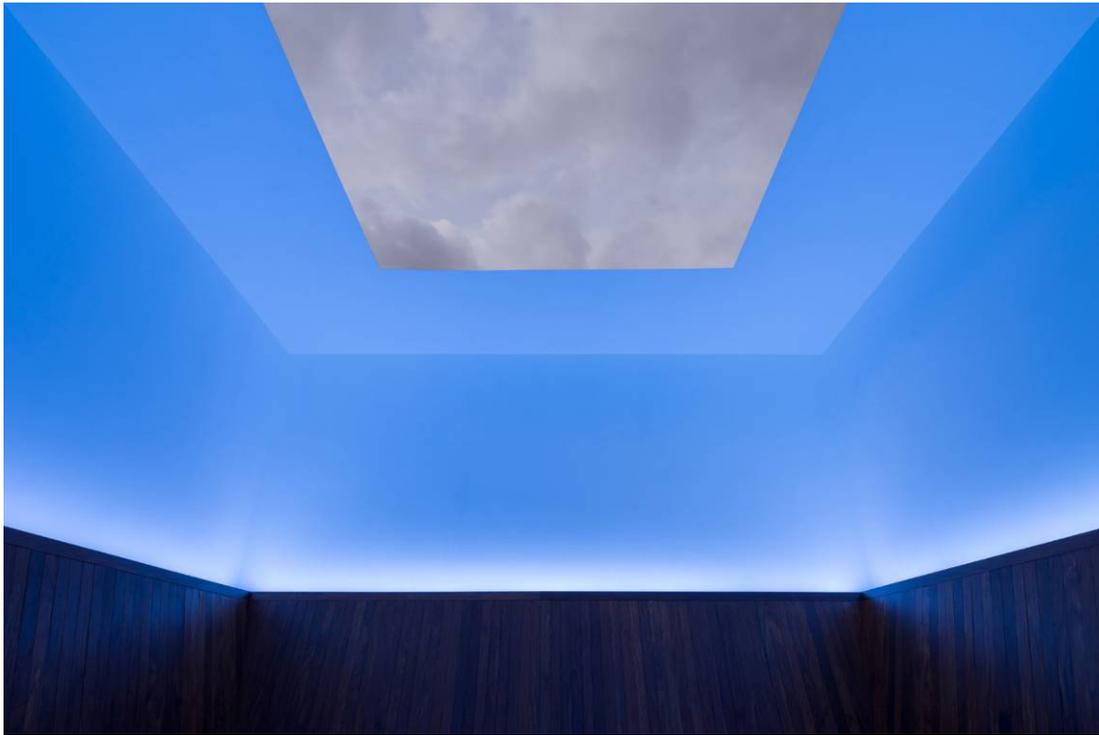


Figure 2.3 Turrell, James. The Room Show, Moma PS1, 2016

2.1.3 Olafur Eliasson et le phénomène comme événement

Les œuvres d'Olafur Eliasson font appel à la capacité d'émerveillement de chacun de nous. Elles nous relient à notre monde matériel par la mise en exposition de phénomènes naturels relevant de la physique et de l'optique. Elles démontrent comment l'illusion peut être créée avec un simple procédé ingénieusement conçu.

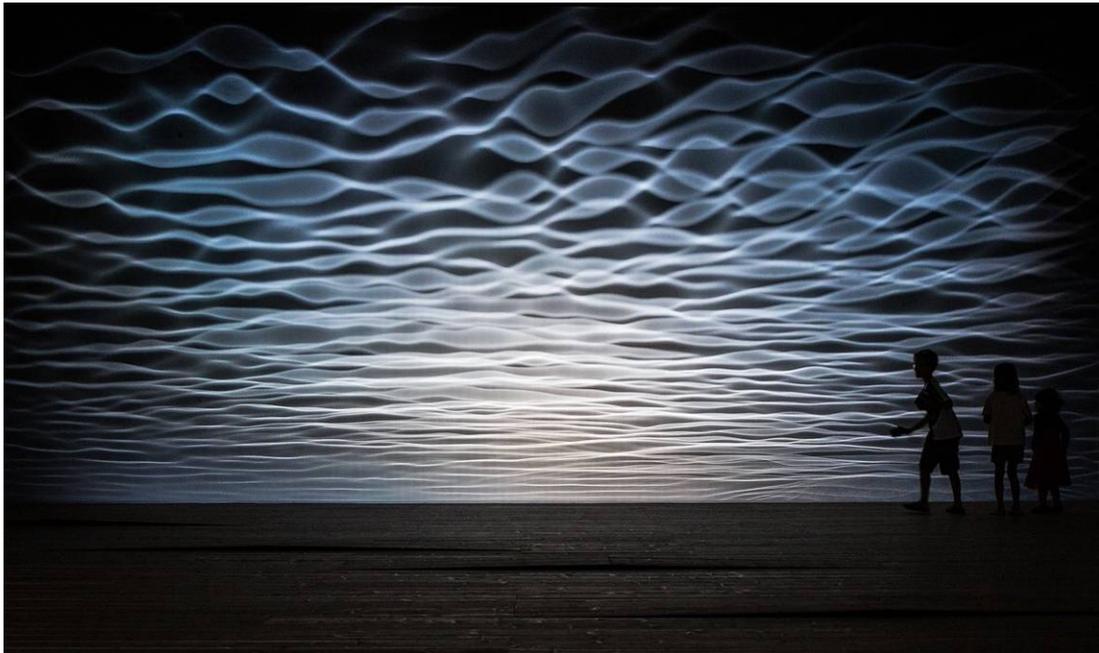


Figure 2.4 Eliasson, Olafur. Notion-Motion, Musée Boijmans, 2005

C'est dans les années 1980 que l'intérêt de l'artiste se décentre de l'objet d'art pour orienter sa pratique vers des phénomènes éphémères. Le projet *Notion-Motion*, présenté initialement au muséum Boijmans Van Beuningen, situé à Rotterdam, aux Pays-Bas, expose les ondulations de multiples masses aqueuses sur une surface verticale et contenue dans divers espaces de galerie. La filiation avec le projet de recherche-crédation *Numinosité* se situe dans les réflexions de la lumière sur l'eau. J'ai perçu le potentiel d'émulation esthétique de mon propre travail pictural à travers cette dynamique simple. Dans le projet d'Eliasson, les mouvements de l'eau sont créés mécaniquement par un système extérieur à l'influence du spectateur. Dans le projet *Numinosité*, j'ai offert le pouvoir d'activation aux spectateurs. Ce choix se base sur

les notions de performativité qui participent à la production de sens à l'intérieur de l'installation et qui engendrent un renouvellement constant de la structure sémantique de celle-ci :

The performative aspect of the artwork, in other words, should be understood as the event-related or situative aspect of the viewer's meaning-production actions. What the concept of performativity can capture, is thus what one might call the work's *emergence*, and which partly involves the idea that the production of meaning is a continuous process and not a fixed structure, and partly that the dialogue between work and viewer has important dimensions which go beyond the reading of the semantic content of the work. (Petersen, 2015, p.246)

Comme exprimé par Petersen, inviter les spectateurs à performer remplit deux mandats dans le projet *Numinosité*. D'abord, la sémantique de l'œuvre dans une installation est un processus continu et non une structure arrêtée. Dans *Numinosité*, ce processus n'est pas seulement conceptuel, il se matérialise dans l'activation même du dispositif qui reprend mon processus créatif. C'est par une image en constante mutation que le sens de l'œuvre s'ouvre sur une multitude de possibilités et met en relief la subjectivité des participants. Deuxièmement, le rapport à l'œuvre qui s'incarne dans l'action performative du spectateur en est un sensible à plusieurs niveaux : haptique, sonore, visuel, spatial. Ces percepts sont des informations importantes à la compréhension de l'œuvre au-delà de la sémantique de celle-ci. Spécifiquement, ils participent à la manifestation du sentiment *numineux* qui, rappelons-nous, est au-delà, ou à côté, du raisonnement.

2.1.4 Les Baltazars et le théâtre plastique

Les Baltazars présentent sur scène des spectacles de l'abstraction qu'on peut associer au théâtre dit *plastique* :

Cette notion, traduction de l'anglais « plastic theatre », se cristallisera bien plus tard dans les écrits de l'auteur américain Tennessee Williams vers 1945. La première ambition de ce concept est un dépassement des conventions réalistes de la scène. La deuxième est un appel à ce que tous les éléments plastiques du plateau trouvent leur propre mode d'expression. (Tible-Cadiot, 2011, p.16)

C'est avec une écriture scénique sans mot et sans acteur que les Baltazars proposent une méthode de création de spectacles. Afin de monter leur projet *L'Écorce du Vent*, présenté à Grenoble en 2011, ils ont fabriqué des outils sur mesure, par exemple un système qui génère un type spécifique de vapeur, contrôlé par un logiciel construit par les artistes, et qui ensemble permettent la création de tableaux scéniques où l'on peut voir évoluer une atmosphère fabriquée de brume et de lumière :

Notre travail vise à donner une épaisseur à la lumière, à la rendre tangible, à faire en sorte que les spectateurs puissent la percevoir dans sa matérialité et donc en retirer une émotion esthétique. Les matériaux utilisés sont immatériels. La question est pour nous de savoir comment rendre tangible ce qui ne l'est pas. (Les Baltazars, 2011, p.12).

Cette recherche mécanique et esthétique permet au collectif d'exposer une écriture scénique faite d'objets abstraits et vaporeux. Effectivement, présenter sur scène une suite d'abstractions nébuleuses permet une lecture différente d'une scène où des corps évolueraient, dramatiquement ou postdramatiquement. Sans piste de lecture claire ou de code précis préétablis auxquels le public peut se référer, celui-ci est appelé à pallier les vides dramaturgiques. Mon projet de recherche-crédation *Numinosité* évolue

dans la même veine. Par contre, les formes qu'il génère avec la participation du public sont inédites, non scriptées et à chaque instant renouvelées. Cela semble toujours prendre part à un projet dramaturgique comme Danan le comprend : « Que ce soit dans l'écriture ou dans la mise en scène, il s'agit de laisser parler une forme. De la laisser mettre en œuvre (activer, libérer) ce qui agit et, dans le même mouvement, pense en elle. » (Danan, 2010, p.66).

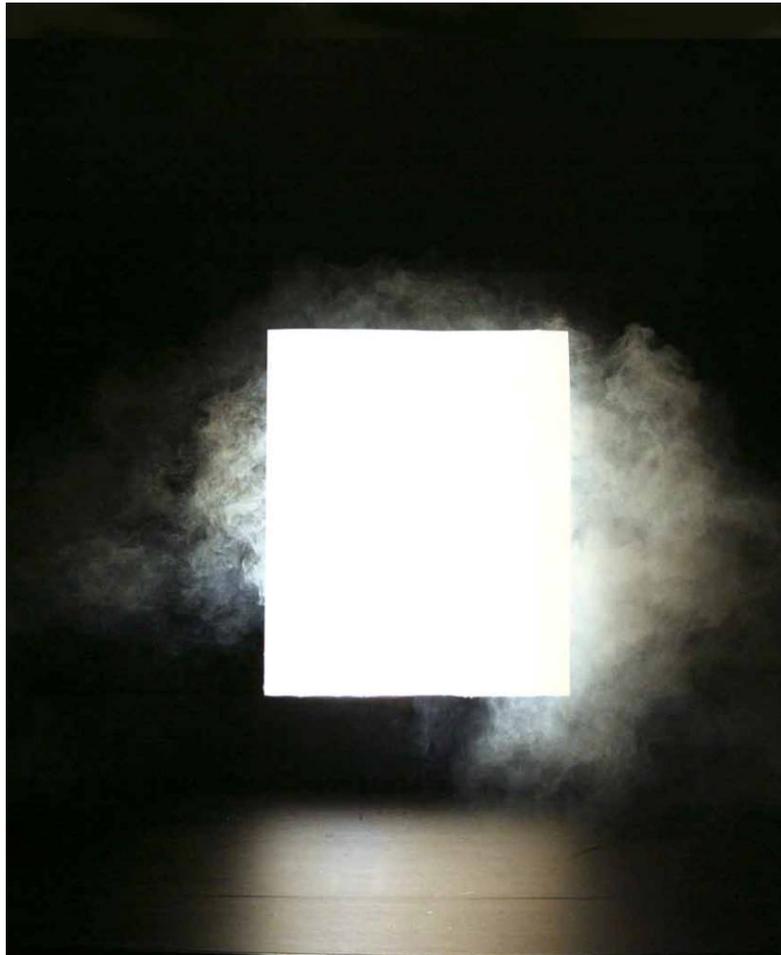


Figure 2.5 Les Baltazars. L'écorce du vent. 2011

2.2 Installation et dispositif

C'est porté par un amalgame d'influences des pratiques artistiques décrites ci-dessus que j'ai ensuite débuté mes recherches préliminaires sur la nature de mon projet de recherche-crédation. L'utilisation de l'espace à travers le médium de l'installation ainsi que les phénomènes mis en valeur ont permis de circonscrire les intérêts formels et

conceptuels afin de créer un dispositif autour du processus de création de mes œuvres picturales. L'installation est un terme emprunté aux arts visuels. Afin d'ancrer mon projet de recherche dans les arts vivants, j'utilise également le terme dispositif comme décrit par Rykner :

« Dans le dispositif, les significations ne sont jamais données, mais restent à élaborer, individuellement autant que collectivement. De ce fait, c'est ici qu'intervient la deuxième caractéristique majeure du dispositif, qui l'arrache au seul domaine de la scénographie : il suppose l'implication de ceux par qui, autant que pour qui il est institué; il tire ses effets de la façon dont tous ses actants, à commencer par les spectateurs auxquels il est destiné, l'investissent d'un point de vue physique, psychologique et/ou cognitif. » (Rykner, 2008, p.94)

Le dispositif est utilisé dans le projet de recherche-crédation *Numinosité* comme un outil qui influence plusieurs plans de l'expérience artistique, autant au niveau de l'organisation spatiale que des aspects d'interactivité, du processus de création jusqu'à la mise en espace, ou la mise en disposition. Autrement dit, le dispositif est un outil qui me permet d'ajouter un volume à ma démarche. En passant de la deuxième dimension des œuvres picturales vers un projet à trois dimensions qui raconte le processus créateur, j'ajoute du volume et passe d'un projet pictural à un projet scénographique.

2.3 Les dessins préliminaires

Les pièces rassemblées ici permettent de constater un travail qui s'effectue d'abord sous forme de dessin afin de réfléchir aux enjeux formels et spatiaux autour duquel le projet pourrait s'articuler. Le dessin est une façon d'exprimer des idées et des précognitions à travers un autre médium que le langage. C'est un outil discursif qui

permet d'adopter une posture d'ouverture, dynamique et créative. Ces croquis ont été réalisés intuitivement suivant des cycles heuristiques. Le travail discursif du dessin se fait également dans l'édition des traces les plus pertinentes à la compréhension du processus raconté. Pour cette raison, tous les dessins ne sont pas inclus.

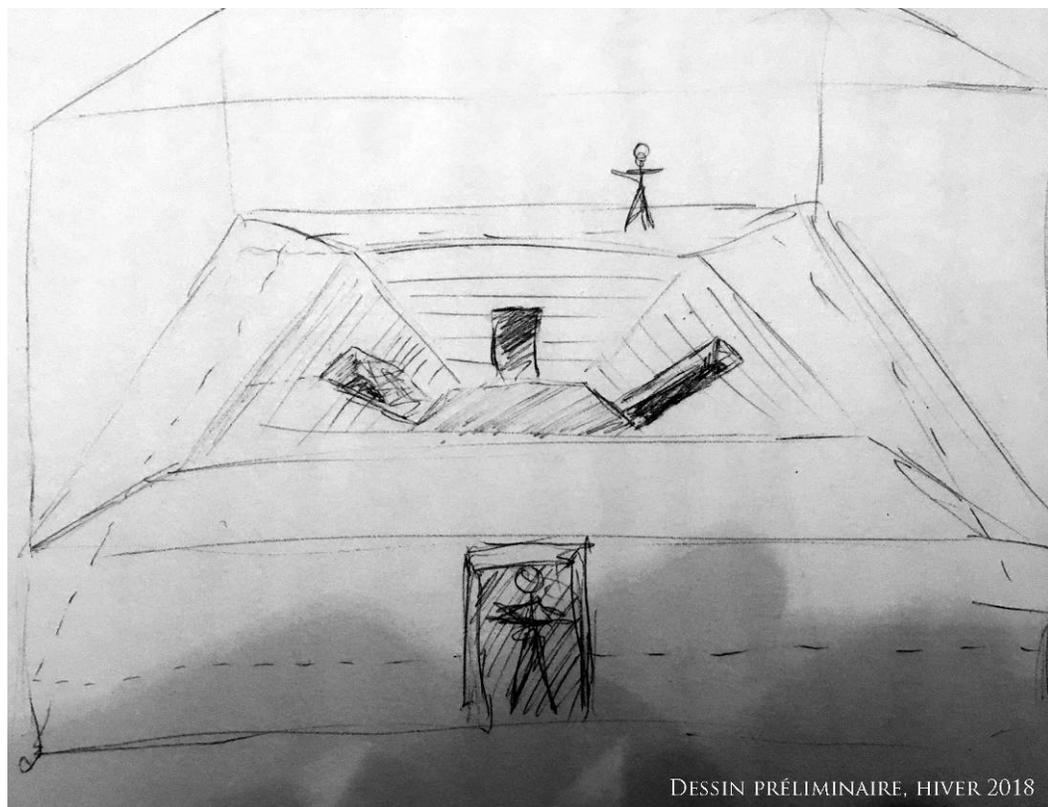


Figure 2.6 Dessin 01

Le dessin 01 est une réflexion autour des états du *numineux*. Un mélange de mystère et de terreur est ce qu'Otto nomme le *mysterium tremendum*. Cela fait référence à un sentiment de présence absolue. C'est un sentiment qui en quelque sorte vous sort de vous-même. Un sentiment qui procure la sensation de faire partie d'un tout plus grand,

plus plein, plus conscient, etc. Le *tremendum* est la sensation de peur qui peut accompagner cette présence mystérieuse. Ce mystère est l'étrangeté absolue, ce qu'Otto nomme le tout autre ou *Mirum*. Cela fascine et terrorise à la fois. L'objet numineux peut créer une attirance grandissante, et ce malgré une terreur également grandissante. On parle alors du *fascinant*. Ce *fascinant* est la qualité pour toujours inaccessible qui accompagne le sentiment *numineux*. L'opposition entre attirance et répulsion, entre terreur et fascination est une caractéristique du *numineux*. Ces caractères peuvent se décliner à différents degrés entre ces deux pôles. Ceux-ci se rejoignent en leur extrémité et manifestent le *sentiment de créature*. Ce sentiment serait une sorte de finalité du sentiment *numineux*. Devant le *mysterium tremendum*, le sujet prend conscience de sa petitesse et de son impuissance, manifestant alors une humilité nouvelle. C'est ainsi que le moi s'anéantirait afin de laisser place à une conscience supérieure, quelque chose qui s'apparente à une transcendance.

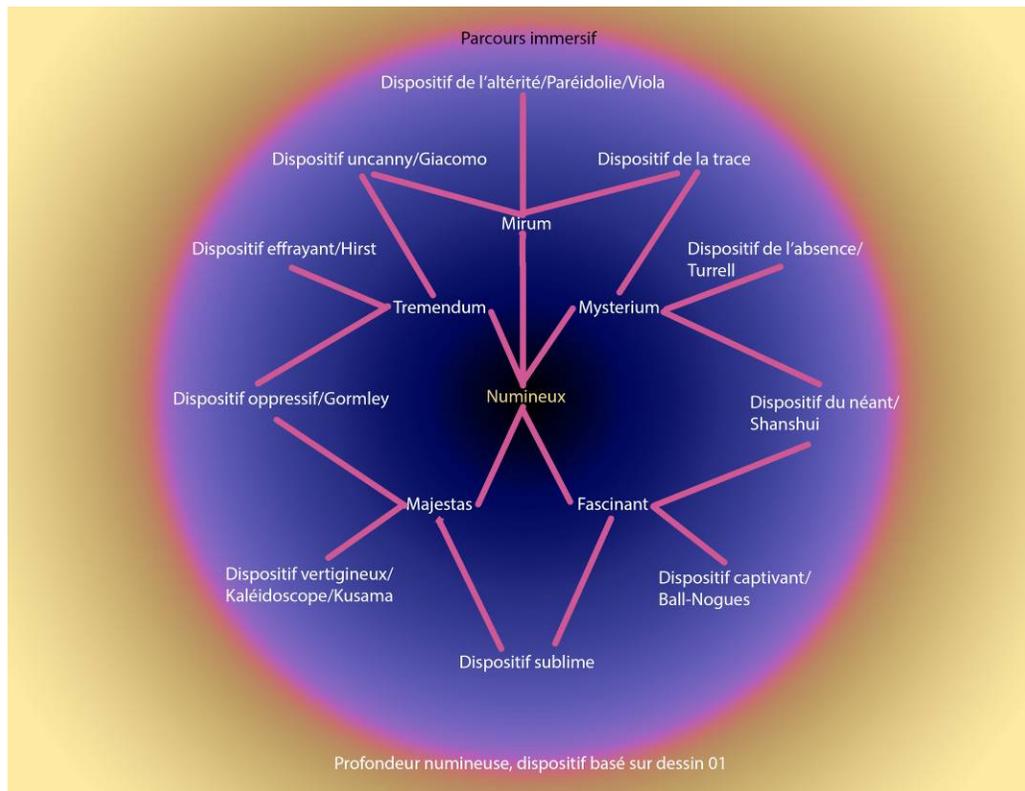


Figure 2.7 Shéma dispositif numineux

Si le *numineux* peut se révéler dans certains objets d'art, c'est que, selon Otto, il existe en chacun de nous. Cela serait une faculté a priori qui attend seulement d'être activée, puis cultivée. Cultiver ce *numineux* était donc l'intention de ce premier projet mis en dessin. Ce fut une tentative de rassembler, dans le même espace, une structure qui aurait permis l'expérience du *mysterium tremendum*. Les états du *numineux* auraient été incarnés par différents dispositifs ayant comme objectif de les éveiller chez le sujet. La figure 2.8 schématise les états du *numineux* liés à différentes démarches artistiques. Ceux-ci auraient été mis en espace dans une structure

fortement inspirée d'une photographie de Wolfgang Laib : un escalier menant vers un bassin d'eau.



Figure 2.8 Laib, Wolfgang. Temple près de Shravana Belgola, Inde du Sud, collection privée, 2001

Le dessin 02 est une simplification du dessin 01. Après avoir discuté des enjeux de faisabilité avec la direction de recherche, il s'est avéré que ce projet était trop ambitieux. Des contraintes de temps et de budget auraient empêché sa mise à terme.

L'essentiel de la proposition a été distillé afin de pouvoir réaliser un projet dans le cadre proposé qui, finalement, répondrait plus adéquatement aux objectifs de ma recherche-cr ation. Nous retrouvons donc les escaliers, le bassin et un jeu de lumi re encore myst rieux s'op rant de fa on non encore d finie.

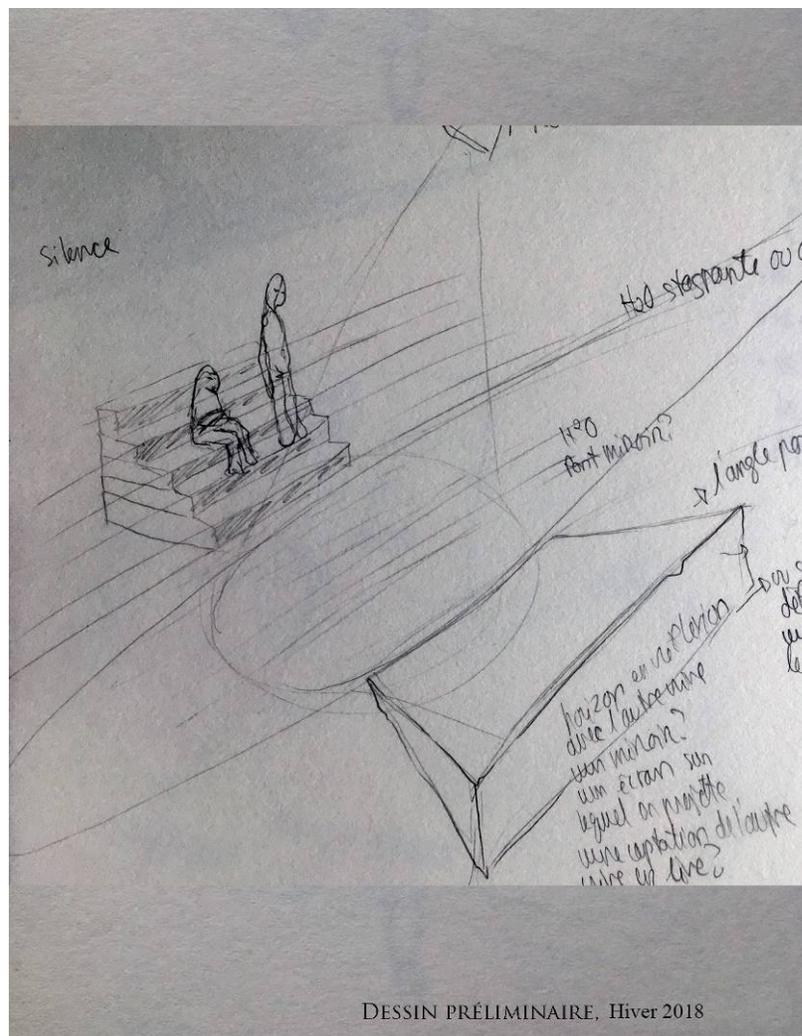


Figure 2.9 Dessin 02

Le dessin 03 esquisse la relation entre les deux pôles du dispositif final *Numinosité*. Au premier plan, on perçoit un cadre sur lequel apparaît une forme abstraite. Dans le lointain, on distingue un objet plus vaste, sorte de paysage. Celui-ci réfléchit la forme du premier plan. J'ai dès lors pu discerner certains intérêts formels qui habitaient le processus de conception du dispositif : soit une tension entre les échelles, une tension spatiale entre deux pôles opposés et une tension entre une image et cette même image transformée. Ce dessin est le début d'une mise en espace du projet.

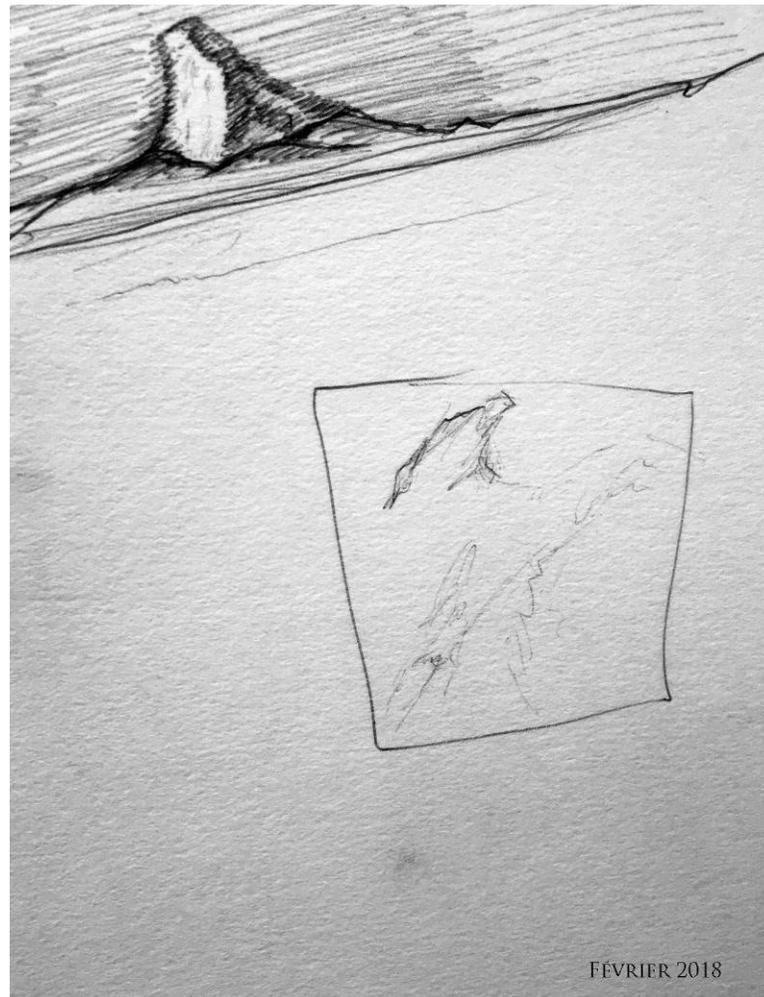


Figure 2.10 Dessin 03

On peut discerner dans le dessin 04 une ébauche du bassin d'eau en relation avec une source lumineuse. Le dessin était initialement une esquisse de multiples sources vidéo projetant des images, probablement des œuvres picturales créées ou recyclées pour l'occasion, dans un espace circonscrit, rempli d'une matière inconnue. Ce que ce travail aura permis de démêler est la fonction même de l'eau dans le dispositif. Celle-

ci se trouve à être l'élément idéal afin d'habiter cet espace. Celui-ci sera au final un bassin. C'est à partir de ce moment qu'a pu débuter concrètement la conception du projet de recherche-crédation *Numinosité*, soit une mise en relation des caractéristiques physiques de l'eau et de la lumière afin de créer une expérience interactive qui raconte mon processus de création pictural.

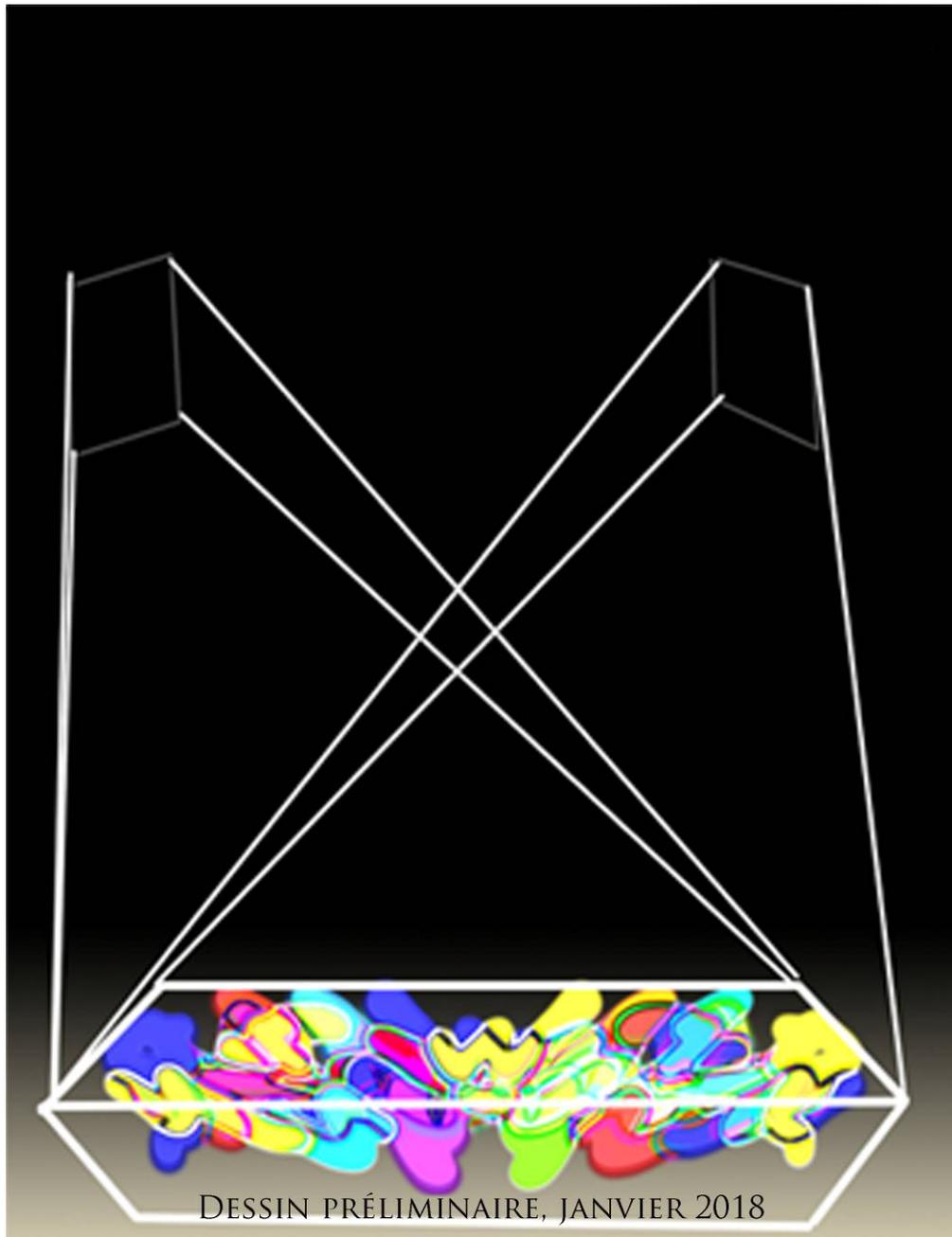


Figure 2.11 Dessin 04

2.4 Dramaturgie

Le travail de scénographe s'accompagne inévitablement d'un travail de dramaturgie. Celle-ci peut-être visitée sous différents angles et se manifester sous différentes formes, chaque métier de la scène possédant des outils différents afin de raconter. La somme des référents, signifiants et signifiés participe à la construction du sens d'une œuvre théâtrale. Les outils scénographiques façonnent l'espace. Ces outils peuvent fonctionner de façon autonome, c'est-à-dire hors du texte ou de la mise en scène. On peut alors parler d'une dramaturgie spatiale. Celle-ci pourrait se définir comme l'ambition de : « soustraire le texte du projet théâtral dans le but de développer un événement qui prendrait spécifiquement appui sur des enjeux relatifs à l'espace. » (Dalphond-Laporte, 2016, p.2) Cependant, le projet de recherche-crédation *Numinosité* ne peut se satisfaire uniquement d'une dramaturgie dite spatiale. Le projet prend également appui dans les interactions qui modèlent le sens que chaque participant donnera à son expérience. La professeure Petersen explique la construction du sens dans le médium de l'installation en usant d'un autre terme, celui de *fictional space* :

Transferred to installation art, the fictional space is therefore the product of an observer's reading of the meanings or the story that the interactions between the installation's various elements create. Or to put another way: the fictional space is the received fiction, the decoded representation, the sum of the structures of meaning which the artist had laid down and the viewer's interpretation of them. The fictional space is thus not identical to any stable and predetermined core of meaning. (Petersen, 2015. p.175)

Ces définitions mettent en évidence la relation qu'une œuvre d'art est en mesure d'établir avec un spectateur. Cette relation repose sur des interprétations, sur l'imagination ainsi que sur la mémoire du spectateur. Autrement dit, la construction

du sens se fait avec la subjectivité du spectateur. Cette subjectivité est, pour un projet théâtral, généralement orientée. Le texte, le jeu, la mise en scène, la scénographie, les costumes, la bande sonore et autres outils de production dramatique participent, à différents niveaux, à confronter le spectateur qui peut alors donner un sens à son expérience sensible. Comme spectateur, l'on peut être confronté à divers degrés d'orientation, allant par exemple d'un réalisme naturaliste à une performance abstraite.

Comment, dans mon projet de recherche-crédation, se déploie cette orientation sémantique si elle est constamment renouvelée par la nature même du dispositif? Effectivement, celui-ci, tout en conservant une structure spatiale figée, génère des images à chaque fois différentes. Il dirige ainsi l'attention du spectateur sur des formes constamment réinventées et fait appel à son imagination afin que celui-ci puisse arriver au bout de l'œuvre. Avec le projet *Numinosité*, j'ai voulu explorer la valeur subjective des rencontres avec le spectateur. Pour ce faire, j'ai effectué un travail sensible de l'espace afin d'orienter le spectateur et le faire devenir participant. Sans jamais l'obliger, j'ai orienté son parcours et ses activités afin qu'il participe à la fabrication des images, puis à l'émergence d'un sens. Le dispositif ne commande pas de comprendre ou de voir une chose en particulier. Il ne fait qu'offrir un outil afin de stimuler l'imagination des participants. Cette stimulation se fait par le biais d'une esthétique construite autour des phénomènes de paréidolie qui joue sur l'ambiguïté des formes, entre abstraction et figuration. Cette ambiguïté se veut riche de possibilités et est ce qui se rapproche le plus d'une orientation dramaturgique dans le cas du dispositif *Numinosité*. Cette ambiguïté est en quelque sorte une métaphore de l'œuvre d'art comme Umberto Eco la définit dans son ouvrage *L'œuvre ouverte* : « l'œuvre d'art est un message fondamentalement ambigu, une pluralité de

signifiés qui coexistent en un seul signifiant.» (Eco, 1965, p.9). Eco discute également sur une sous-catégorie de l'œuvre dite ouverte qu'il nomme « œuvre en mouvement ». Cette catégorie rend possible la multiplication des interventions et des interprétations d'une œuvre, en conservant la filiation avec son créateur. Pourrait-on alors parler d'une dramaturgie en mouvement? C'est-à-dire une dramaturgie qui se réclamerait de cette ambiguïté? :«l'ambiguïté devient aujourd'hui une fin explicite de l'œuvre, une valeur à réaliser de préférence à toute autre » (Eco, 1965, p.9)

2.5 Les maquettes

Le travail de maquette, dans sa genèse, en a été un de recherche autour d'un dispositif qui permettrait d'ajouter un volume, une profondeur à mon processus de création d'œuvres picturales. Pour ce faire, j'ai travaillé à créer des espaces autour de la capacité d'interaction avec les participants afin de générer ces images. Comme un exercice de scénographe qui travaille autour d'un texte, d'une mise en scène et d'acteurs, l'espace a été façonné en fonction des interactions avec le dispositif.

L'exploration débute avec une source lumineuse neutre et unique braquée sur un bassin d'eau. Il est ainsi possible de valider les intuitions premières et établir une certaine mathématique entre faisceaux lumineux, étendue d'eau et réflexion. Il est également possible de commencer à discerner les possibilités esthétiques du procédé. Par contre, l'échelle réduite ne joue pas en ma faveur dans ces circonstances. L'image obtenue par la réflexion de la lumière sur la surface aqueuse est produite par le mouvement d'oscillation de l'eau. Ces oscillations produisent beaucoup d'interférences, étant cloisonnées dans un petit récipient. Il est donc difficile, à ce

stade, d'entrevoir exactement quel genre de phénomène visuel un dispositif à l'échelle humaine permettrait d'accomplir.



Figure 2.12 Exploration maquette 01

Un miroir a ensuite été intégré à la structure du dispositif. Ce miroir avait comme mandat de créer une symétrie pour deux raisons : agrandir l'échelle de l'œuvre sans agrandir l'espace physique et faciliter un phénomène de paréidolie par un effet de symétrie grâce à ce que Couchot appelle « l'attention esthétique ». J'ai alors constaté un manque de nuances, de textures dans la lumière afin de produire des images suffisamment détaillées et ainsi faire jaillir une figure. J'ai donc ajouté des matières directement dans le bassin d'eau afin d'obtenir une plus grande richesse en couleurs et en formes (voir figure 2.14 : exploration maquette 02). Cela a été une réussite pour la maquette, mais nous verrons que, dû au changement d'échelle, ce procédé devra être revu par manque d'efficacité dès le laboratoire premier.



Figure 2.13 Exploration maquette 02

Les angles de vue sont un aspect crucial de la conception scénographique. Le scénographe doit procurer, lorsqu'il conçoit pour la scène, un accès visuel optimal pour chaque spectateur, peu importe où celui-ci est placé. Il fallait donc réfléchir à comment garantir que le dispositif permette une expérience de qualité à chaque participant.

Pour cela, j'ai élaboré une nouvelle maquette, plus près du ratio réel dans lequel la véritable expérience allait être réalisée et qui intégrerait le miroir. Celui-ci porte la charge, par la symétrie, de créer des phénomènes de paréidolie, un mandat complexe à imaginer en dessin. Pour ce faire, je me suis placé à l'intérieur de la maquette afin de valider l'expérience esthétique. C'est à angle droit, disposés de part et d'autre de la surface de projection, perpendiculairement au bassin, que les miroirs se sont avérés les plus efficaces. C'est en disposant les miroirs face à face que je suis arrivé à optimiser les symétries et créer un espace virtuel, spéculaire, beaucoup plus vaste que l'espace physique délimité par les structures physiques. Cette réflexion sur l'utilisation des miroirs et les angles de vues avait été évoquée la première fois après le premier laboratoire.

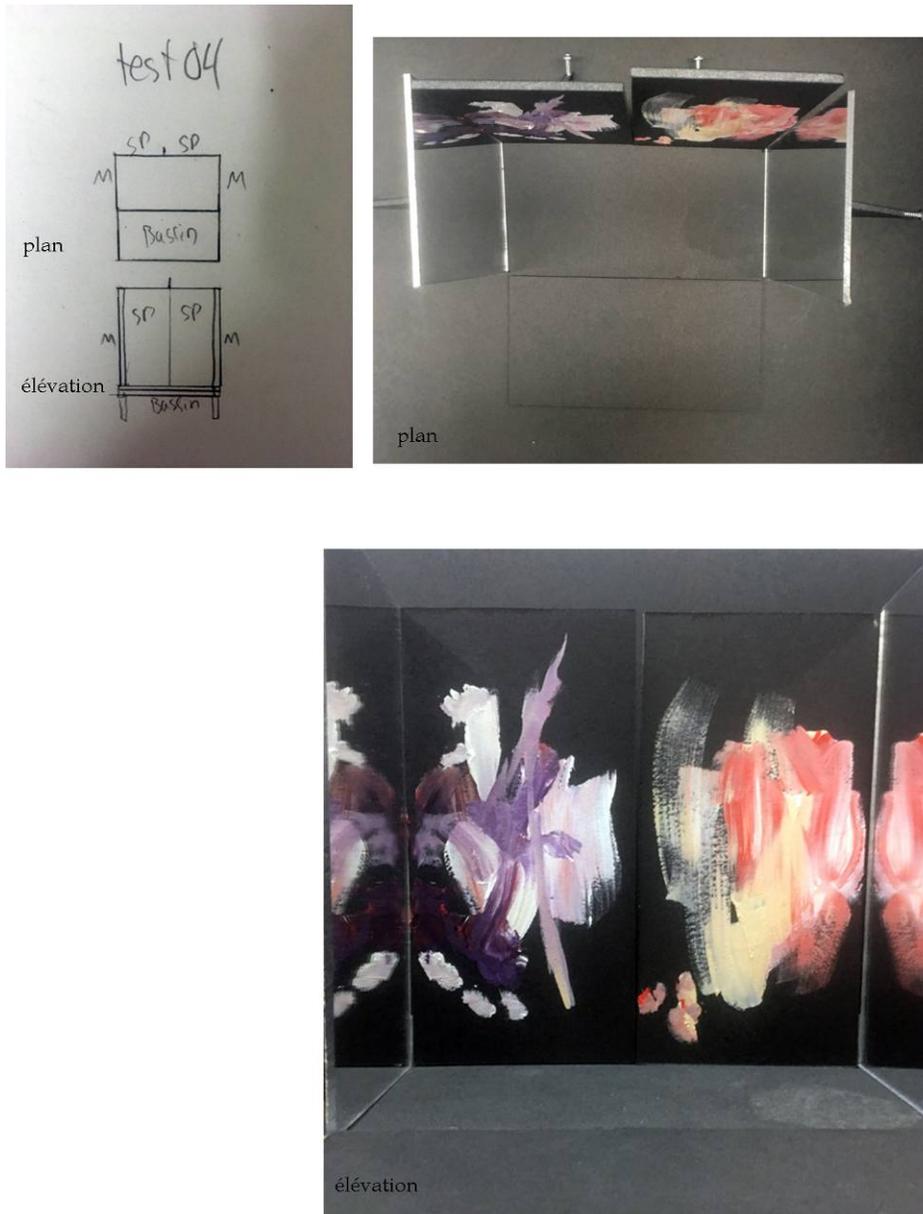
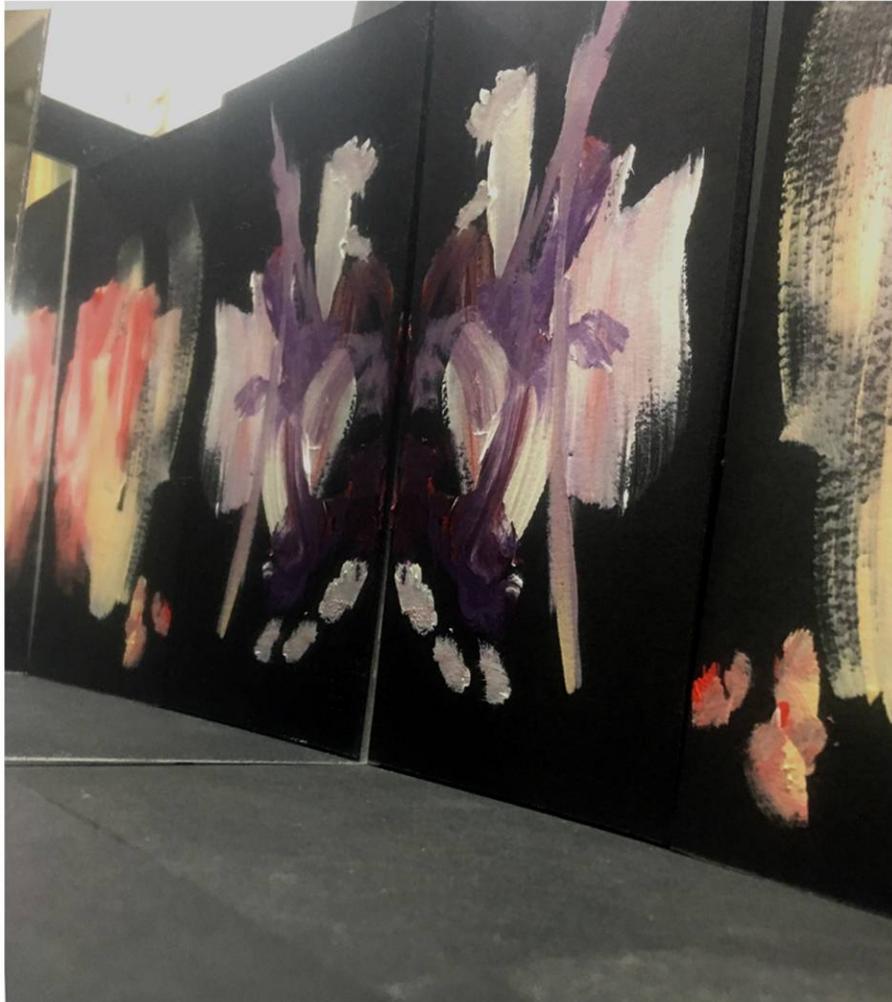


Figure 2.14 Maquette 03



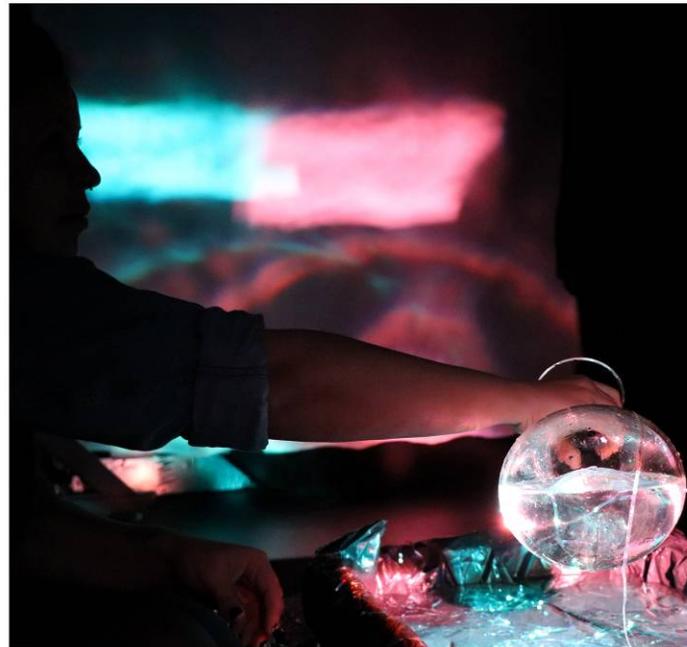
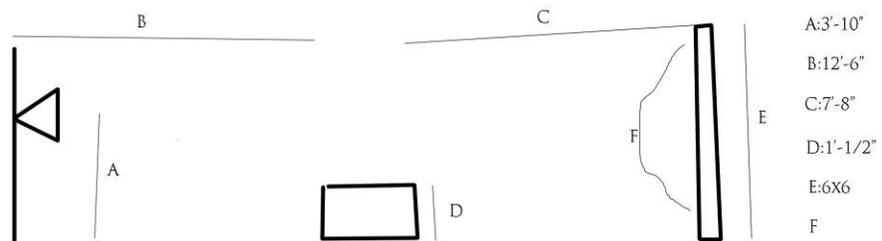
perspective, espace spéculaire

Figure 2.15 Perspective dans le miroir

2.6 Les laboratoires

Les laboratoires se sont échelonnés sur trois journées entre les mois de mars et d'avril 2019. Avec l'équipe de collaborateurs, nous avons pu élaborer la structure de base du dispositif en nous interrogeant sur la manière dont les participants allaient interagir avec celui-ci. Lors du premier laboratoire, nous avons expérimenté avec les sources lumineuses, un bassin d'eau, une surface de projection et un miroir, puis les distances entre chacun de ces éléments. Nous avons effectué une prise de notes rigoureuse ainsi qu'un archivage photographique sur des pages confectionnées à cet effet. Ces informations ont ensuite été compilées sur des fiches techniques (voir annexe J et K). Les objectifs primaires de ce premier laboratoire étaient de bien comprendre la dynamique et les possibilités du dispositif. Les questionnements étaient centrés sur quel type de projecteur allions-nous utiliser, avec quelle intensité lumineuse nous allions éclairer, à quelle distance du bassin allions-nous placer la source lumineuse, quelle allait être la quantité d'eau que nous allions utiliser dans le bassin, à quelle distance allions-nous placer le bassin de la surface de projection, à quel angle allions-nous déposer le miroir, etc. Nous avons également eu l'occasion de tester des matériaux, des éléments fabriqués de matières iridescentes ou bien réfléchissantes telles de larges paillettes et des billes de verre. Ceux-ci ont été intégrés dans l'eau dans le but de recréer certains effets produits préalablement lors de l'étape de maquette, mais sans succès. Nous avons cependant pu explorer avec d'autres matériaux trouvés sur place (dans les oubliettes du J-2020), notamment une boule disco et des petits morceaux de miroirs, qui nous ont confirmé la nécessité d'utiliser des matières réfléchissantes et lisses afin de pouvoir obtenir une réflexion lumineuse suffisamment intense à cette nouvelle échelle.

C'est également suite à ce laboratoire, après avoir éprouvé dans l'espace le potentiel du dispositif en présence de la direction de recherche, que nous avons pu comprendre ce qui serait observé lors du passage des participants. J'étais alors en quête de traces qui permettraient une éventuelle cueillette de données, quelque chose à observer, à analyser. Cela dans le but de savoir s'il y avait interaction, si on y retrouverait ce sentiment *numineux* et comment en témoigner. La réponse découla directement du dispositif : des traces qui prennent la forme d'images fixes tirées directement du dispositif en mouvement. Puis, avec l'intention que les participants s'approprient pleinement l'œuvre, nommée par eux. Ces noms seraient ensuite recueillis dans un cahier placé devant les images fixes. Ce procédé aurait donc comme objectif de valider la manifestation des phénomènes de paréidolie en faisant appel directement à l'expérience subjective des participants. De plus, cette méthode me donnerait accès à un corpus potentiellement analysable d'images et au sens que les spectateurs leur donneraient.



#LABO:01

#EXPLORATION____

TEST #17

Figure 2.16 Fiche technique laboratoire 01

Lors du deuxième laboratoire, j'avais l'ambition de répondre à de nouveaux questionnements surtout de nature technique tels que : quel serait l'angle optimal des miroirs en fonction de l'angle des surfaces de projection, ainsi que quel serait le chemin technique à emprunter afin d'arriver à saisir des images fixes du dispositif et les projeter afin qu'elles soient ensuite nommées par le public et archivées. J'ai également confectionné des objets à intégrer au bassin à partir de matière réfléchissant la lumière adéquatement (voir annexe S), en plus d'être ludiques dans leur utilisation. J'ai débuté en expérimentant avec trois différentes façons de disposer des miroirs : un angle convexe, un angle concave, puis un angle perpendiculaire. Nous nous sommes entendus pour utiliser la disposition perpendiculaire puisque celle-ci proposait les avantages suivants : plus facile à concevoir et à construire et plus efficace afin de créer des espaces spéculaires qui agrandissent et jouent avec la perception visuelle des participants.

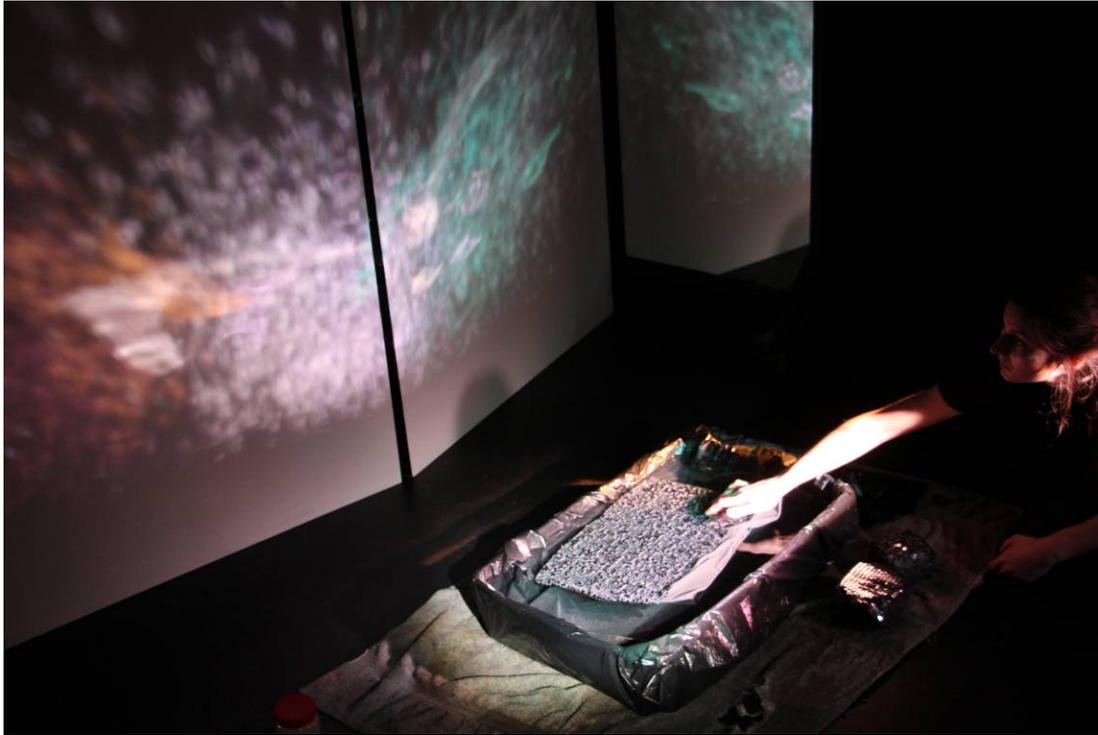


Figure 2.17 Archive laboratoire 02

La technique utilisée afin de titrer des images du dispositif et les projeter fut difficile et laborieuse. Malgré une rencontre préalable avec Yves Labelle, vidéaste, concepteur vidéo et chargé de cours en scénographie et nouvelles technologies, lors de laquelle j'avais été introduit au logiciel Isadora (Tm), rien ne semblait fonctionner. J'ai compris plus tard que le problème relevait d'un branchement inadéquat et d'outils désuets, notamment au niveau du filage et de l'ordinateur qui n'étaient pas compatibles.

La mission pour le prochain laboratoire était donc claire, arriver à comprendre et à faire fonctionner cette technologie qui me permettrait d'aller figer les images

générées par le dispositif et les projeter sur un écran dans un autre espace et ainsi offrir au public le fruit de sa participation. C'est de cette manière que j'ai planifié ce que j'appelle maintenant l'espace de l'autopoïétique, c'est-à-dire un espace habité d'un dispositif qui déploie le processus créatif. Je détaillerai cette appellation davantage dans le chapitre trois. Deux choses demandaient particulièrement mon attention lors de l'ultime laboratoire avant l'entrée en salle : la possibilité de créer du mouvement dans l'eau avec des basses fréquences (projet initié par Julie Charette, conceptrice sonore) et faire fonctionner la prise d'images fixes et la projection de celles-ci. Ces deux objectifs ont été atteints. Afin de simuler le dispositif final, nous avons monté un praticable dans le local de répétition. Sur celui-ci reposait un panneau entoilé ainsi que le bassin de laboratoire, malheureusement beaucoup plus restreint que celui construit pour la salle. Nous avons ensuite installé les enceintes audio (conçues spécifiquement pour les basses fréquences) sous la structure. Nous avons examiné les effets de la conception sonore élaborée par Julie sur l'eau du bassin. Une source lumineuse était en place et un panneau de tissu blanc était tendu afin de recueillir les éventuelles secousses. Les premiers essais furent saisissants de par l'amplitude sonore que nous devions générer afin d'obtenir un mouvement de l'eau. Nous nous sommes rapidement mis d'accord sur le fait que les enceintes devaient physiquement être en contact avec la structure afin de faire voyager les ondes jusqu'à l'eau sans avoir à faire vibrer jusqu'à nos âmes. Nous avons établi une formule entre faire bouger l'eau, générer des sons suffisamment forts pour créer l'effet désiré et faire respirer la conception sonore pour ne pas que celle-ci empiète sur les effets issus de la participation du public. Cet aspect de la conception sonore ne survivra pas à l'entrée en salle et aux essais techniques.



Figure 2.18 Archive laboratoire 03

Pour la prise d'images fixes et ensuite projetées, je suis arrivé confiant avec tout l'équipement nécessaire au bon fonctionnement de l'entreprise. Grâce à l'aide de Guillaume Deman (assistant), la projection a été un succès et nous avons pu explorer différentes possibilités qu'offre le logiciel Isadora (Tm). Une de ses fonctions est justement celle de « Reflector » et permet de créer une image en symétrie. Cela en plus d'avoir la possibilité d'ajuster l'image en contrastes et en couleurs afin de générer l'expérience la plus riche possible.

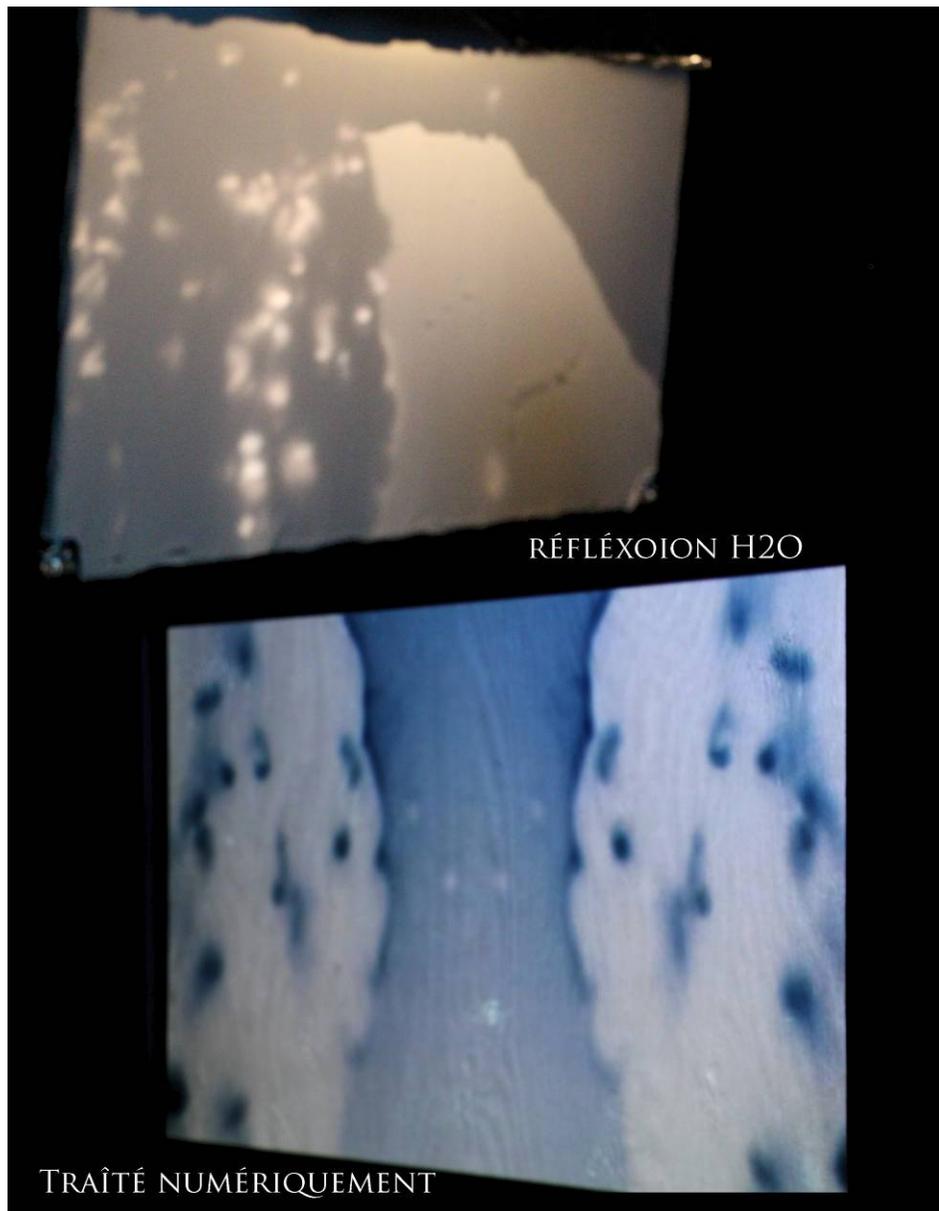


Figure 2.19 Analogue à numérique

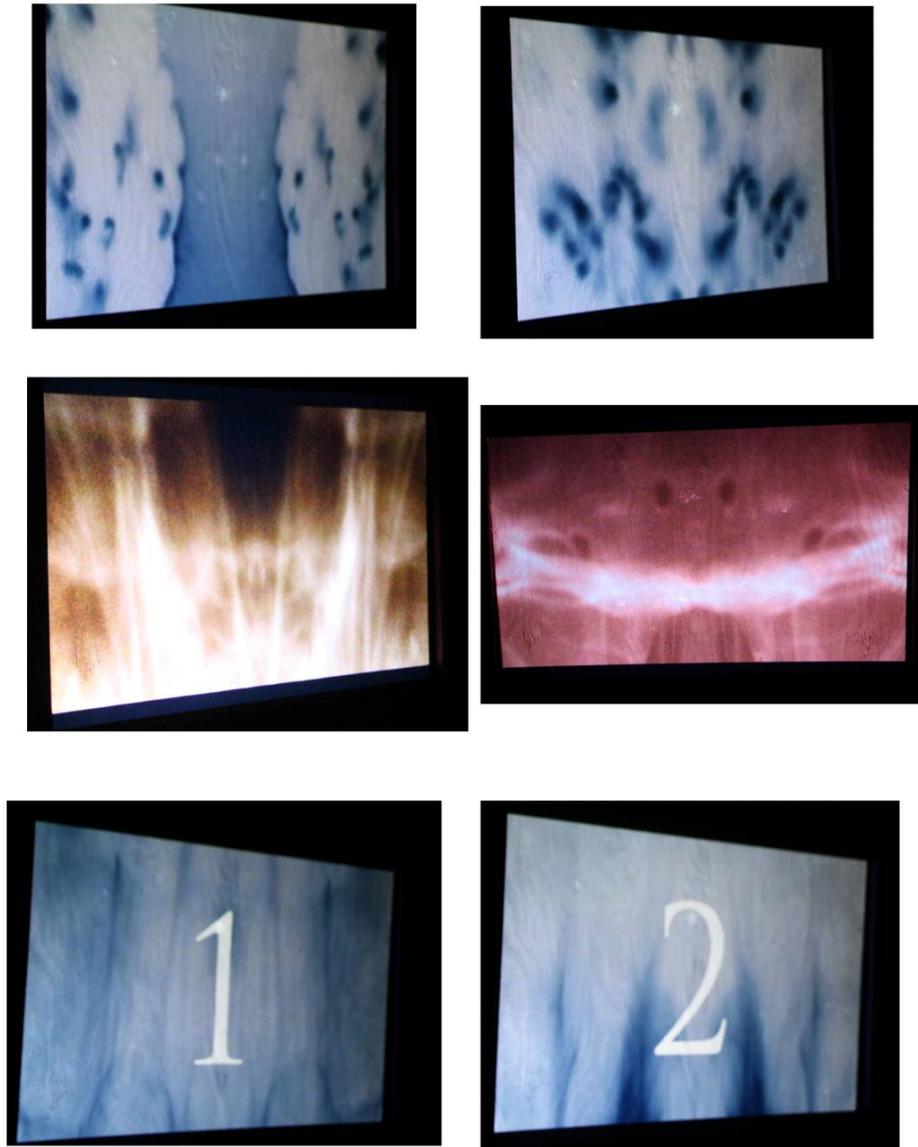


Figure 2.20 Différentes images générées lors du labo 03 / 11 avril 2019

2.7 Le dispositif final : à la recherche du *numineux*

La posture du créateur m'interpelle. Qui accède à ce que l'on nomme la création et par quels moyens? Est-ce que la création est un état, un geste, un sentiment? Est-ce qu'elle se partage, se propage? Avec *Numinosité*, j'ai tenté de créer un espace qui évoque le lieu de création, l'espace où l'artiste n'existe plus seulement comme idée, comme intention, mais comme action, comme performance : l'atelier. Un espace qui permet d'interroger la relation qu'un individu peut entretenir avec le *numineux* à travers la création artistique.

Le *numineux* est dans une catégorie bien particulière qu' : « on ne peut chercher à faire comprendre ce qu'elle est qu'en essayant de diriger sur elle l'attention de l'auditeur et de lui faire trouver dans sa vie intime le point où elle apparaîtra et jaillira, si bien qu'il en prend nécessairement conscience.». C'est ainsi que j'associe le *numineux* à la création artistique. C'est ainsi que j'arrive à décrire ce sentiment pour lequel je ne trouve pas d'équivalence dans mon vocabulaire. Ce sentiment qui prend forme lorsque j'observe le monde dans sa vastitude, dans sa complexité, puis qui m'accompagne dans la création, lorsque j'essaie de saisir et d'interagir avec le monde dans ce qui transcende l'époque et le corps. Ce qui est plus grand et plus vaste que ce que je peux imaginer. Ce qui me perd en déroute et me reconforte, ce qui me donne le vertige et me berce en même temps. Ces sensations en apparence opposées, ce contraste entre attirance et répulsion, entre terreur et fascination est ce qui définit la dynamique du *numineux* : « c'est en même temps quelque chose qui exerce un attrait particulier, qui captive, fascine et forme avec l'élément répulsif du *tremendum* une étrange harmonie de contrastes. » (Otto, 1917, p.71)

Otto décrit le *numineux* par plusieurs états qui se recourent. Son expérience du *numineux* est différente de la mienne. Étant un académicien luthérien d'origine allemande ayant vécu au 19^e siècle, son expérience du *numineux* est teintée de son éducation chrétienne. Ce qui me séduit dans sa démarche, c'est qu'il interroge ce qui est au-delà de l'herméneutique. Il entreprend une étude qui le mène à ce constat : l'humain possède une sensibilité particulière, une capacité à ressentir et à connecter avec ce qu'il ne saisit pas par la raison. Dans mon cas, cet amalgame de sentiments qui semblent s'opposer se ressent le plus fortement dans la création artistique. Le *numineux* teinte et propage la création. Il est pour moi un moteur. Il se retrouve dans le processus, dans l'œuvre et dans la réception. Je le retrouve dans l'expérience de l'art comme récepteur autant que comme créateur. Je le retrouve dans l'observation du monde, dans ma réflexion qui porte sur ce monde ainsi que dans la manipulation de la matière qui façonne ce monde et qui crée une chose nouvelle, inédite, une chose qui est art et qui est expression. Tout cela forme pour moi un tout. Un sentiment qui me permet de m'échapper de moi-même afin de ressentir le monde autrement. Ce tout se rapproche d'un sentiment de transcendance.

J'associe donc la création au *numineux*. Celle-ci, en quelque sorte, en est ma source principale. J'ai tenté, avec le projet *Numinosité*, de partager la posture de créateur afin d'abreuver le public à cette source et ainsi leur faire boire de ce sentiment. C'est principalement dans l'état de *fascinant* qu'a pris forme le projet. Cet état se manifeste par le fait que : « La terreur n'explique pas le fait que le numineux est objet de recherche, de convoitise, de désir, qu'il est désiré non pas seulement en vue de l'avantage naturel et de l'aide que l'on en attend, mais encore pour lui-même. » (Otto, 1917, p.71) Le *fascinant* est la part mystérieuse, le *tout autre* qui séduit par sa nature étrangère, hors du quotidien. C'est par les phénomènes de paréidolie que j'ai tenté

d'invoquer ce *fascinant*. En faisant apparaître une figure ambiguë, entre abstraction et figuration, je joue sur la ligne fine du mystère qui attire, du familier qui déconcerte.

C'est ainsi que le dispositif vise à renouveler la posture traditionnelle du public comme observateur en celle de créateur. En cela, je souhaite entamer une réflexion sur l'expérience qu'on fait de l'art et ainsi élaborer ce qui serait un espace de l'autopoïétique : c'est-à-dire un espace dédié à la création et qui parle de création. En me basant sur ma pratique picturale, j'ai conçu un objet théâtral sans texte, sans personnage, sans interprète et sans public fixe afin de raconter le moment de la création. Le public est invité à activer le dispositif et ainsi fabriquer des images éphémères, des fragments infinis d'abstraction. Ceux-ci permettent de déployer l'imaginaire du spectateur et d'entamer la production de sens à travers des phénomènes de paréidolie. C'est ainsi que j'espère faire goûter aux spectateurs un peu de ce sentiment *numineux* en les faisant glisser d'une posture de spectateur vers celle de créateur.

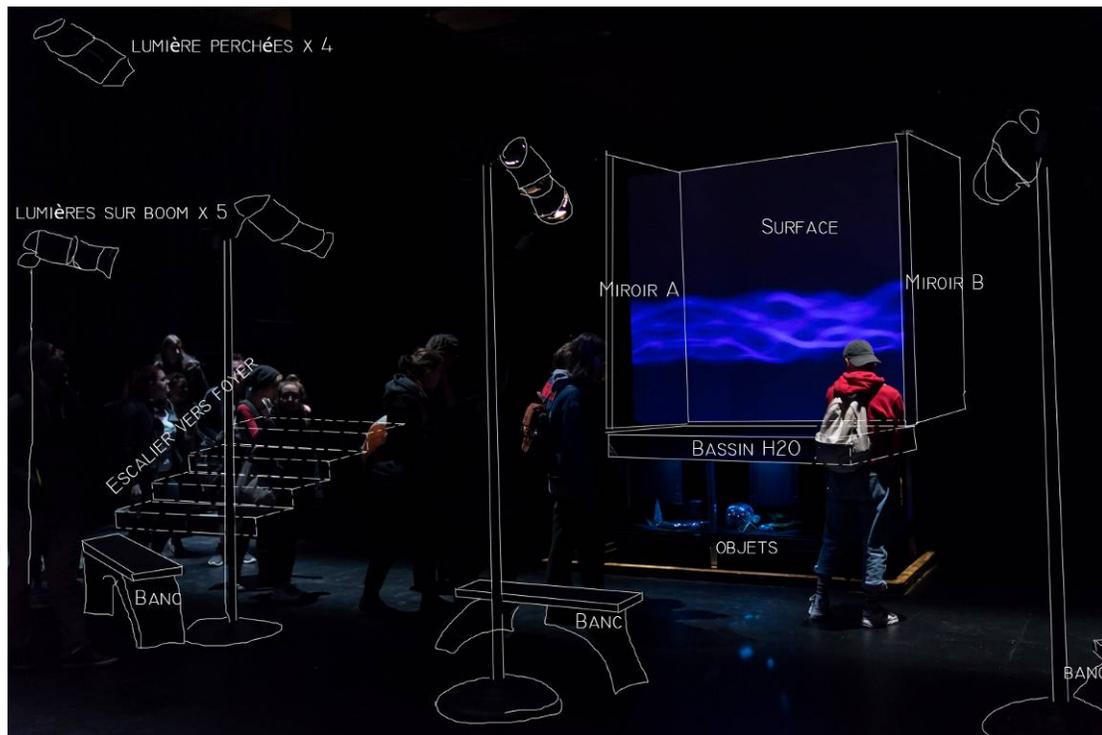


Figure 2.21 *Numinosité* : Vidéo : <https://vimeo.com/358504389>

2.8 Récit d'un parcours phénoménologique

Je ferai ici une description du dispositif à travers les différents espaces dont il est constitué. Le but de la description est de transmettre une compréhension sensible du dispositif au lecteur avec des outils littéraires et visuels. L'interprétation des différentes fonctions des espaces trouvant ancrage dans les cadres théoriques proposés au chapitre un seront quant à elles détaillées au cours du chapitre trois.

Le récit qui suit fut rédigé le 8 mai 2019, une semaine après les trois présentations initiales du projet de recherche création *Numinosité*. J'ai tenté de faire œuvre de neutralité et de décrire, comme si le projet m'était inconnu, les perceptions sensibles du parcours, les qualités esthétiques ainsi que certaines interrogations qu'auraient pu générer l'expérience du dispositif. Cet exercice a comme but de faire vivre, ou revivre au lecteur l'expérience de *Numinosité*. Il faut l'utiliser comme un outil mnémonique et non comme un outil d'interprétation critique, même si ma position en est une ambiguë entre créateur et chercheur. Ma voix reste la mieux informée et connaît les détails intrinsèques du projet. En cela, ce parcours s'apparente à la trajectoire idéale, à l'oeil du prince.

Descendre un large escalier, un bruit de goutte qui se jette dans l'eau. Les escaliers craquent, l'espace se dessine devant moi. Ambiance sonore omniprésente, étendue, texturée. Plancher noir, espace vaste. Forêt de booms, bancs de parc. À droite une table, avec une page imprimée et un cahier. À gauche un grand rectangle noir parallèle au plancher, devant une structure sombre sur laquelle apparaît un rectangle violet. S'approcher. Vibration du rectangle violet. C'est de l'eau dans le rectangle sombre. C'est un bassin avec de l'eau. Le bassin est connecté avec le rectangle de couleur devant moi. Le rectangle de couleur réagit aux ondulations de l'eau du bassin. Regard derrière, une source lumineuse de couleur violet est focalisée sur le bassin. Un jeu de réflexion : de la lumière sur l'eau. Je crée des ondes avec le bout de mon doigt. Je vois la conséquence immédiate de mon geste sur une surface étrangère à mon corps. Mon geste est dessiné par les ondulations de l'eau et médiatisé par la lumière pour que je puisse l'observer, le lire. Et puis quoi d'autre, devrais-je en comprendre quelque chose de plus? Est-ce une expérience sensible et rien de plus? Cela pourrait peut-être me suffire. Cependant, je suis dans un théâtre, et je sais que rien n'est laissé

au hasard dans un théâtre. Tout possède un sens. Tout est placé pour me raconter quelque chose.

Le son est différent près du bassin. J'entends des bruits différents, de provenances différentes. Le son habite l'espace de façon non homogène. De nouveaux rectangles de couleurs font leur apparition. Des nouvelles couleurs. Des superpositions de couleurs. À gauche il y a un rectangle vert. À droite un rectangle magenta. Au milieu un rectangle blanc. Agiter l'eau, les ondes décomposent les couleurs additionnées du blanc pour faire voir qu'il est la somme du vert et du magenta. Les couleurs et les mouvements ne sont pas ce qu'on a l'occasion d'observer dans notre quotidien. Ce genre de réflexion de lumière sur l'eau, on voit cela à la piscine ou sur la rive d'un lac en fin de journée, lorsque la lumière du soleil est bien orientée et que les objets riverains, construits ou naturels, sont bien situés. Ici, de la couleur pure ondule, bouge librement seulement sous la contrainte de la gravité.



Figure 2.22 À l'intérieur du dispositif *Numinosité 01*

Le bassin possède une capacité de réflexion limitée par son périmètre. Cette capacité de réflexion est ce que je vois onduler devant moi. Cependant, je vois quelque chose de plus. Le bassin est trop petit par rapport à l'image que je vois. Je discerne également des symétries à chaque joint, de part et d'autre. Des miroirs, très grands, créent un espace infini, une ligne de fuite qui également ondule au loin et crée un espace virtuel, un espace qui n'existe que dans le miroir, plus large que le théâtre, un artifice de la profondeur, un trompe-l'oeil spatial. La symétrie capte l'attention. Tout ce que je vois, je le vois en double, en quadruple presque, lorsque les mouvements sont synchronisés de chaque côté. Tout ce que je vois, je le vois exister de l'autre côté du miroir. Je sais maintenant que tout cela est un jeu de réflexion, intangible, mais le fait d'avoir le pouvoir de le faire bouger, me conditionne à y retourner. Au début, pour tenter de le contrôler, d'avoir main mise sur le projet, de tenir les rênes. Puis, vain, pour m'abandonner dans son chaos réconfortant, contemplatif, ingouvernable.

Les couleurs ont encore changé. Si on a la discipline de ne pas agiter le bassin, des géométries différentes apparaissent.

Des objets sont posés dessous le bassin. Ils semblent réfléchir la lumière. Ils possèdent leur propre petite douche d'éclairage, ils doivent être là pour être manipulés. Ils sont de fabrication artisanale. Ils sont un peu étranges. Ils ne sont pas particulièrement beaux ni hideux. Faits de matières différentes, ils réfléchissent différemment la lumière. Certains créent des formes définies en réfléchissant cette lumière, d'autres semblent plutôt la diffuser.



Figure 2.23 À l'intérieur du dispositif *Numinosité 02*

J'entends l'escalier craquer. D'autres gens entrent. Trois personnes arrivent dans l'espace. Deux se dirigent vers le bassin, où je me situe, et une autre continue vers le fond de la salle. Je m'installe sur un banc en face du bassin afin de les observer, elles. En prenant une distance, je remarque que l'ambiance de la salle, qui était claire de lune à mon entrée, est maintenant plus chaude, presque rose. D'où je me situe maintenant, les sons résonnent différemment. Des bruits texturés, orageux enveloppent mes tympans.

Je tourne le regard vers le fond de la salle et j'observe. Une immense image en symétrie. Une image étrange, imposante, colorée, qui m'évoque un espace incongru, comme vu de haut et de loin. Je suis un oiseau qui observe une architecture dorée dans un paysage nébuleux, géométrique, mais diffus. Une référence au bas de l'image. Des chiffres, une date, un moment. J'approche en me laissant guider par l'éclairage qui encore une fois semble avoir une vie, un souffle, d'une chaleur saumonée nous passons à un vert cru.



Figure 2.24 À l'intérieur du dispositif *Numinosité 03*

Sur une table noire et mate, clairsemée de gouttes de pigments et de cernes de pot de peinture, un cahier. Dans celui-ci, écrites noir sur blanc, je lis les mêmes références

que sur l'image qui couvrent maintenant mon horizon. De ce point de vue, je suis dedans. J'habite cet espace, je suis cet oiseau. L'image change soudainement. Les couleurs sont différentes, les formes sont différentes. Je distingue des ondulations, les mêmes que celles que j'ai vues quelques minutes plus tôt en observant l'effet de mes doigts dans l'eau, à quelques pas d'ici.

Nouvelle image et nouvelles références. Puis je remarque : « *Nommez ce que vous voyez* ». Chaque image est unique. Je suis invité à écrire dans ce cahier, à nommer ce qui se trouve devant moi.

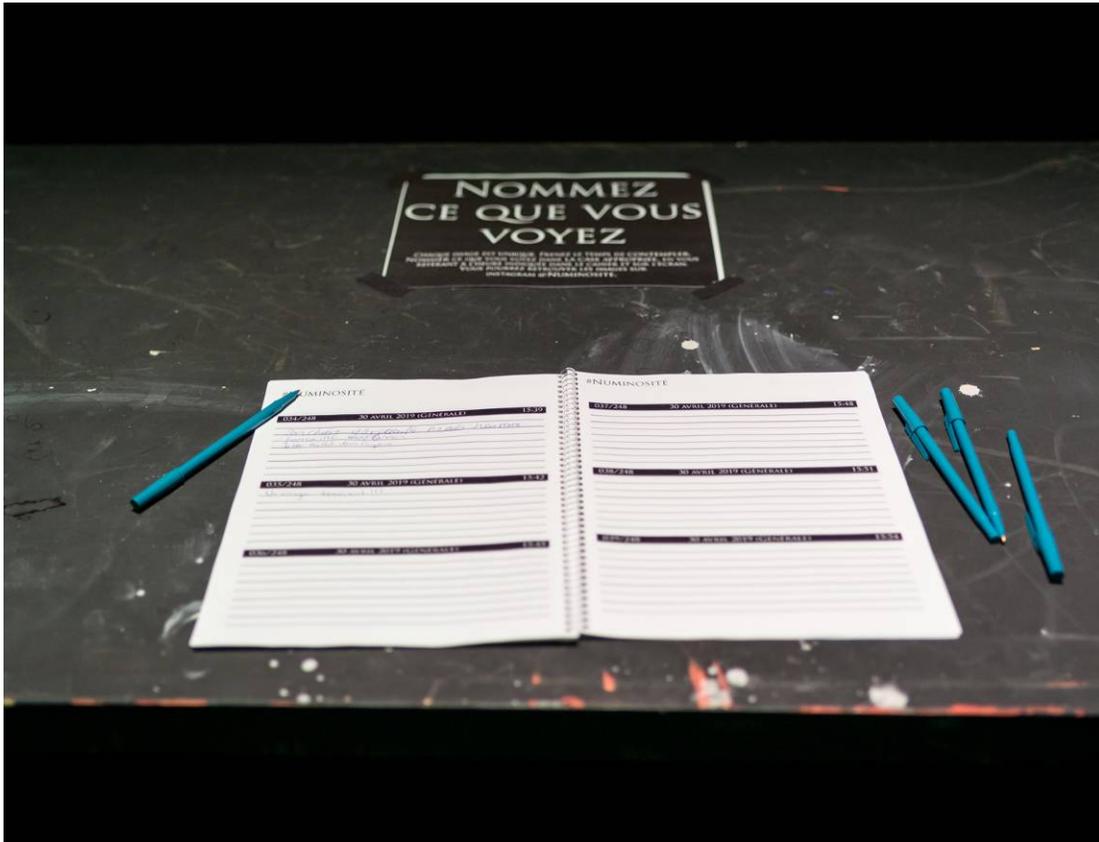


Figure 2.25 l'intérieur du dispositif *Numinosité 04*

2.9 Composition finale de l'image

C'est lors d'un essai technique ainsi que d'une générale que j'ai pu constater le bon fonctionnement du processus ainsi que certaines lacunes, avec l'aide des commentaires recueillis auprès des participants pendant et après. C'est lors de ces essais que nous avons pu établir l'angle de vue de la caméra qui allait capter les images dans le dispositif ainsi que le temps que chaque image allait être projetée. J'ai présenté plus haut l'importance de ces images. Elles participent à façonner

l'expérience des participants en leur permettant d'y accoler un sens. En risquant différents angles, j'ai pu constater les multiples possibilités que proposait le dispositif. Nous avons pu obtenir, avec les mêmes couleurs, formes et textures, des compositions variées. Deux ont été réellement mises à l'épreuve, soit la composition dite liminale et la composition dite centrale. La composition liminale se définit par la focalisation de l'image sur le joint reliant le miroir à la surface de projection. Cela permet d'obtenir une double symétrie ainsi qu'un point de fuite et par conséquent crée des images qui rappellent certaines architectures à façade imposante montant vers le ciel.



Figure 2.26 Composition liminale

La composition dite centrale se focalise sur le centre de la surface de projection et évite de ce fait les miroirs. La symétrie était donc uniquement créée par le logiciel.

Cela a permis une plus grande liberté, car aucune contrainte ne pouvait formater l'image sauf celle des formes et des couleurs présentes sur la surface au moment de la prise d'image. Cela a rendu possible l'émergence d'une variété de compositions sans angles dominants. J'ai misé que cette variété promettrait d'inspirer une plus large diversité de spectateurs et spectatrices, et ainsi générer une plus grande richesse de phénomènes de paréidolie.



Figure 2.27 Composition centrale

Par la suite, j'ai institué un temps de présence pour chaque image captée et projetée. Ce temps de projection devait répondre au mandat du dispositif, c'est-à-dire créer des phénomènes de paréidolie en procurant le temps nécessaire aux participants de nommer un ou plusieurs éléments ainsi que de piquer leur curiosité en conservant un équilibre entre dynamisme et latence. J'avais l'intuition d'établir ce temps à trois

minutes. Après l'avoir expérimenté et entendu les critiques qui, pour la plupart, demandaient un débit plus rapide, j'ai réitéré mon choix de trois minutes. Les détracteurs de la lenteur avaient comme argument la perte d'intérêt dans la durée. Mon argumentaire se situe dans le cœur même de l'expérience, où la durée joue un rôle crucial dans la création des phénomènes de paréidolie. En effet, c'est dans la contemplation, et non dans un glissement rapide d'images, une méthode qui n'est pas inconnue des écrans contemporains, que le projet se situe.

Nous avons également, avec l'équipe de conception, réaménagé l'espace lors de ces étapes d'expérimentation avec participants. En effet, un espace dédié entièrement à l'activité contemplative manquait. C'est entre le bassin et la projection, parmi les booms d'éclairages que nous avons déposés des bancs. Ils incarnaient un espace de contemplation, où on est invité à prendre le temps en observant les coparticipants agiter l'eau du bassin, manipuler les objets et interagir avec le dispositif d'un côté, puis de tourner la tête et de méditer les images captées de l'autre.

C'est donc à travers plusieurs étapes de travail que j'ai su, avec les collaborateurs, amener ce projet vers le public. Pour cela, j'ai entamé une réflexion autour du médium de l'installation et du dispositif. Ces deux façons de concevoir une œuvre se focalisent sur l'expérience du spectateur dans l'espace et c'est ainsi que j'ai pu réfléchir à comment je pourrais partager mon processus de création pictural et comment lui donner une profondeur ainsi qu'un volume à travers ce partage.

CHAPITRE III

ESPACES

Dans ce chapitre, il sera question du projet de recherche-cr ation *Numinosit * dans sa forme finale. Celle-ci a  t  pr sent e les 2-3-4 mai 2019 dans le studio th atre Alfred-Lalibert  (STAL) situ    l'Universit  du Qu bec   Montr al (UQAM). Je commencerai par exposer le d roulement des trois repr sentations avec public. Ce court paragraphe a comme objectif de faire part de l'appr ciation g n rale du projet depuis ma posture d'artiste et de chercheur. Je d plierai ensuite les notions d'espace et d'atmosph re afin de d montrer comment celles-ci s'appliquent diff remment   la forme que prend *Numinosit *, d pendant sous quel angle le projet est observ . Les diff rents espaces du dispositif seront ensuite d taill s, soit l'espace de d ambulation, l'espace des interactions, l'espace de contemplation et l'espace sp culaire. Je terminerai en exposant les liens que j'aurai  tablis entre espace et *numineux*, ce qui m'am nera finalement   contextualiser l'espace de l'autop  tique   travers la notion de performance.

3.1 Les trois repr sentations

Ce qui suit sont des perceptions que j'ai ressenties lors des trois repr sentations. La paraphrase est utilis e afin de relater les paroles prononc es par les participants lors

de leur visite. Tout ceci est impressionniste et vise à valider, pour mon propre bénéfice en tant qu'artiste et chercheur, l'efficacité du dispositif. Pour ce qui est des données recueillies, il s'agit des mots que les participants ont associés aux images projetées, et visent à valider si oui ou non des phénomènes de paréidolie se sont manifestés et si un certain aspect *numineux* se dégage de l'expérience. Ces mots se retrouvent dans le cahier dans lequel les participants étaient invités à écrire, et sont référencés à chacune des images. Un lien Instagram ² répertorie les images avec les mots auxquels elles sont associées et un tableau les classe par ordre alphabétique (Annexe D). Ces données seront analysées plus en détail dans la conclusion du mémoire.

L'expérience du dispositif a été très ludique et contemplative. Les gens ont semblé s'amuser à découvrir la machine, le mécanisme. Ils se sont interrogés sur le fonctionnement. L'aspect de fascination était très présent. Les gens paraissaient ressentir une excitation à l'idée que l'image qu'ils faisaient exister par leurs interactions était visible et projetée à grande échelle. La filiation avec mon travail pictural était évidente aux yeux de ceux qui le connaissent. Une amie m'a indiqué que j'ai fait sortir l'image de la toile. Un aspect cérémonieux de l'expérience se traduisait dans les chuchotements ainsi que dans la lenteur des déplacements des participants. Une gêne respectueuse rappelait le décorum observé à l'intérieur d'une galerie, d'un lieu de culte ou d'un lieu de savoir comme une bibliothèque. L'aménagement de l'espace servait bien l'expérience. Une participante a qualifié de « forêt » l'espace où

² <https://www.instagram.com/numinosite/>

se retrouvaient les structures d'éclairage et les bancs de parc. Les participants ont semblé apprécier l'environnement sonore. Plusieurs ont relevé l'aspect enrobant et comment celui-ci accompagnait leur imaginaire.

3.2 Espaces et atmosphère

Numinosité est un travail qui se déploie dans l'espace avec des matériaux scéniques. Le projet semble pouvoir prendre différentes formes, différentes appellations, dépendant de comment je l'observe. J'ai dans les chapitres précédents exposé comment *Numinosité* était la continuité de mon travail de création pictural. J'ai ensuite démontré comment ce travail de peinture pouvait gagner en volume et en profondeur et ainsi devenir installation, puis dispositif. Ces deux façons de nommer s'accordent au projet en train de se faire. Elles sont moins efficaces quand vient le moment de décrire l'expérience sensible qu'est *Numinosité* ainsi que les matériaux scéniques qui composent ces sensibilités. C'est pourquoi une nouvelle appellation devient maintenant nécessaire. Celle-ci inclut dans sa définition des notions reprises par le courant néo matérialiste, et qui se synthétisent autour de la notion d'*atmosphère*.

Le projet *Numinosité* se décline en quatre espaces différents et deux manières distinctes d'interagir avec le public. Ces espaces et ces façons d'interagir seront visités à travers ce chapitre en tant que différents éléments occupant différentes fonctions afin de créer un tout. Ce tout sera observé d'un point de vue expérientiel et sensible. En ce sens, je décrirai ce tout en m'y référant en tant qu'*atmosphère*, concept utilisé par Hann dans sa conception holistique de la scénographie et qui se base sur les notions d'*assemblage* de Deleuze et Gattari ainsi que sur des concepts

néo matérialistes d'agentivité, notamment à travers l'interprétation qu'en fait Jane Bennett dans son ouvrage *Vibrant Matter*.

Tout d'abord, qu'est-ce qu'une *atmosphère*? Selon Hann, la création d'atmosphère se fait au point de vue de l'*affect*, c'est-à-dire cette idée basée sur les écrits de Spinoza, comme quoi chaque agentivité humaine est corollaire de ses *affectus* (passions), celles-ci : «...augmentent ou diminuent, favorisent ou empêchent sa puissance d'agir, et j'entends aussi en même temps les idées de ces affections. » (Spinoza, 1861, p.109) Ces *affects* sont véhiculés à travers un *assemblage* d'éléments scénographiques flou, holistique, où les différentes parties ne se distinguent pas nécessairement du tout. L'atmosphère, en scénographie, serait plutôt de l'ordre de l'intangible, du camouflé et de l'illusion, par opposition au visible et à la monstration. Selon Ben Anderson, professeur au département de géographie de la Durham University, les atmosphères se décrivent comme :

Inderterminate with regard to the distinction between the subjective and objective. They mix together narrative and signifying elements and nonnarrative and asignifying elements. And they are impersonal in that they belong to collective situations and yet can be felt as intensely personal. On this account atmospheres are spatially discharged affective qualities that are autonomous from the bodies that they emerge from, enable and perish with. (Anderson, 2009, p.80)

Une scénographie qui joue avec cette notion d'atmosphère permet encore plus efficacement de faire appel à la subjectivité du public. Avec le projet *Numinosité*, j'ai voulu faire apparaître, en collaboration avec les conceptrices, un espace formé par des matériaux scéniques qui, tout en orientant, ne dévoilent jamais vraiment un sens précis, une raison concrète pour leur existence, si ce n'est que d'habiter et faire

émerger cette atmosphère. Par cette ambiguïté de sens, je démontre qu'une scénographie n'a pas besoin de s'appuyer sur un texte afin d'exister. User de la subjectivité du spectateur en activant son imaginaire devient ainsi le matériel de base de la construction dramatique dans le projet *Numinosité*. C'est par une volonté d'engager l'imaginaire du public que cette atmosphère se veut ambiguë, non définie, abstraite. Cela dans le but de mettre en condition le public qui aura, lors de son parcours, à façonner le sens des images qu'il aura lui-même générées avec l'aide du dispositif.

Dans un *assemblage*, différentes agentivités s'activent. C'est à celles-ci qu'un *assemblage* doit sa faculté d'action, sa propre force d'agentivité. Dans une telle structure, il est possible de comprendre la source générative d'affects comme un essaim, c'est-à-dire comme quelque chose formé de différentes sources, possédant différents potentiels. Ainsi, on s'aperçoit que l'intention humaine est en compétition avec de nombreux autres efforts. Ces efforts sont en partie répertoriés, et en partie cachés par une incapacité du cerveau humain à saisir l'entièreté de la réalité dans laquelle il évolue. Malgré cela, l'humain possède un outil afin de faire pencher cette réalité en sa faveur : l'intentionnalité. Une intention est comme un courant électrique envoyé à travers un fil ou un réseau de neurones : elle voyage et se confond avec d'autres courants, pour affecter et être affectée : « This understanding of agency does not deny the existence of that thrust called intentionality, but it does see it as less definitive of outcomes. » (Bennet, 2010, p.32) Différentes sources d'agentivité peuvent cohabiter dans un même système sans nier le souffle initialement posé par l'intentionnalité de l'humain, artiste initiateur, rassembleur et noyau du projet. Jane Bennett, dans son ouvrage *Vibrant Matter*, nomme cette cohabitation d'agentivités *assemblage* et s'y réfère comme suit :

Assemblages are ad hoc grouping of diverse elements. Assemblage are not governed by any central head. An assemble is never a solid block but an open-ended collective, a “non-totalizable sum”. The elements of the assemblage work together, although their coordination does not rise to the level of an organism. (Bennett, 2010, p.23)

Un assemblage est donc un rassemblement de différents objets, humains et non humains, vivants et non vivants. Dans le cas observé ici, on parle de collaboratrices, d’assistant, d’idéateur, de l’université, du théâtre, des tuyaux d’aqueduc, de l’électricité, des projecteurs, des enceintes, etc. Ceux-ci s’influencent entre eux, réverbérant leur capacité à agir l’un sur l’autre, et créant ainsi un objet scénique qui dégage un certain souffle de vie, une complexité suffisamment élaborée afin d’inspirer une certaine écologie poétique, une atmosphère. C’est en travaillant dans cette direction qu’une scénographie peut se réaliser en appliquant une méthode holistique basée sur les théories néo matérialistes. Ainsi, il est possible de faire émerger un dispositif qui génère une atmosphère et utilise la subjectivité du public comme matériel de construction sémantique. L’atmosphère est un outil indispensable lorsqu’une dramaturgie dite en mouvement est un objectif. La signification des éléments scéniques étant indéterminée, non figée, participe à déployer l’ambiguïté décrite par Anderson, où les éléments scéniques rassemblés composent une atmosphère et favorisent l’émergence de la subjectivité. Cette indétermination permet aux outils scénographiques d’augmenter quelque peu leur potentiel d’action sur le public, leur pouvoir d’orientation, mais en conservant une distance face à l’imaginaire personnel : «The indeterminate qualities of an affective atmosphere as a coalescing of seemingly distinct components (of light, sound, scent, texture, etc.) are fundamental to understanding what scenography does and how scenography happens. » (Hann, 2019, p.67) La scénographie possède la capacité de créer des atmosphères et ainsi

d'orienter sans nécessairement dévoiler, illustrer. C'est ce que Hann nomme *scenography of feeling*. En cela, la scénographie devient un outil indispensable lorsqu'il est question d'élaborer un projet postdramatique usant de la subjectivité des participants en ce qui pourrait être considéré comme une dramaturgie en mouvement.

La construction de cette atmosphère a été réfléchi avec les conceptrices. Afin d'intervenir tout en laissant place à leur travail créatif respectif, je leur ai soumis un court texte impressionniste. Ce texte décrit une certaine atmosphère que j'avais préalablement imaginée, un lieu contradictoire, qui oriente la subjectivité tout en laissant place à l'interprétation : « *Un espace reculé, un espace imaginaire, une caverne dans les entrailles de la Terre, sur une montagne. Une caverne sur une montagne, où l'on fait brûler du bois. Des rameaux recueillis ici et là, des bouts d'écorces et d'épines. La lumière se reflète sur les stalactites humides. L'on entend le vent souffler sur le grain des parois rocheuses, s'érodant lentement. La neige poudreuse glisse sur une mince couche de glace, tellement fine qu'on pourrait la fracasser en y laissant tomber un caillou. Le lichen s'agglutine sur le seuil, recouvrant chaque façade exposée à la lumière du soleil. L'humidité s'y recueille et forme un écosystème d'insectes et de bactéries. Sur l'horizon, l'on ne peut que deviner une nouvelle lune et la force des marées. Des aurores boréales se mélangent aux reflets des flammes. Organique, minéral, délicat, croissance, désert, glace, vivant, géologique, céleste, intime, ouvert.* »

Cette intervention auprès du processus créatif des collaboratrices a permis d'amener le projet dans sa forme finale. La conceptrice Julie Charette a créé des sons à partir d'éléments du quotidien qu'elle a ensuite remixés numériquement. Cette méthode rappelle celle avec laquelle je passais moi-même d'une surface matérielle vers une

surface numérique lors de la construction d'œuvres picturales. Elle rappelle également comment, dans *Numinosité*, la matière est médiatisée par les outils de captation afin de devenir projection. Julie a ensuite spatialisé les sonorités afin de construire une conception sonore qui se vit dans l'espace. Différents endroits dans le projet *Numinosité* sont habités par différentes sonorités. La conception sonore se répand en apparence de manière aléatoire. Afin de favoriser cette esthétique, celle-ci passe de l'ensemble vers les détails, de l'entièreté du plateau vers des lieux précis et ainsi favorise l'affleurement d'une atmosphère.

En ce qui concerne la lumière, la conception fut plus utilitaire, étant subordonnée au bon fonctionnement de l'éclairage du dispositif déjà en place. Avec la conceptrice Chann Delisle, nous avons procédé par contraste. En saturant les espaces extérieurs à la mécanique du dispositif d'une douche monochrome, nous avons mis en valeur la richesse des teintes et l'effervescence des mouvements à l'intérieur du dispositif. Nous avons également insufflé une respiration dans la conception d'éclairages à l'aide de transitions chromatiques lentes et régulières. Ces transitions servent à marquer le temps. Afin d'être conséquent avec la création d'une atmosphère, ce marquage est cyclique, et ne porte ainsi aucune signification concrète. Il ajoute seulement un élément à cet *assemblage* qui, ultimement, vise l'émulation du vivant. De cette façon, la relation entre le projet de recherche-crédation *Numinosité* et les participants devient encore plus distinctement singulière à chaque rencontre.

Crucially, Deleuze's notion of assemblage relates to an encounter that occurs in time: it is an event of potential that may be distinct for each individual and different upon each encounter. Set is to be stagnant, unchangeable. Scenography is anything but set. (Hann, 2019, p.67)

En nous informant sur le potentiel d'échange entre le public et la scénographie, Hann expose la différence fondamentale entre la notion de scénographie et la notion de décor. Essentiellement semblable dans leur forme dramatique, la scénographie désigne une entité dynamique (un *assemblage*) qui fait usage du potentiel sémantique de chaque rencontre, alors qu'un décor renseigne le plus adéquatement possible un public sur le drame qui se joue devant lui. Ces deux notions servent des propositions artistiques différentes. En observant comment celles-ci agissent sur le public et collaborent avec celui-ci, Hann sépare les notions de décor de celle de scénographie.

L'utilisation d'une *atmosphère*, définie ici comme un mélange d'éléments assignifiants et indéterminés, serait l'outil utilisé par la scénographie afin de communiquer affectivement: «As such, to attend to affective atmospheres is to learn to be affected by the ambiguities of affect/emotion, by that which is determinate and indeterminate, present and absent, singular and vague.» (Anderson, 2009, p.80). Ces affects sont ici les conséquences de la création d'une atmosphère. Les atmosphères sont personnelles et impersonnelles, elles n'appartiennent à personne en particulier, mais agissent sur chacun de nous, et cela de différentes façons. Elles permettent de mettre en relief les différentes subjectivités, en plus d'être constamment en mouvement, comme détenant leur propre élan vital. En cela, les atmosphères peuvent véhiculer un certain mystère, une certaine fascination, voire une frayeur. Leur nature poreuse et abstraite leur confère des qualités *numineuses*.

3.3 Espaces et fonctions

Diviser et classifier l'espace en différentes parties est la meilleure façon d'expliquer la complexité qui anime le projet de recherche-crédation *Numinosité*. Il s'agit

d'articuler comment les différentes parties agissent sur les participants afin d'éventuellement pouvoir expliquer comment cela forme un tout :

Par opposition à la réduction, la complexité demande que l'on essaie de comprendre les relations entre le tout et les parties. La connaissance des parties ne suffit pas, la connaissance du tout en tant que tout ne suffit pas, si on ignore celle des parties ; on est donc amené à faire un va-et-vient en boucle pour réunir la connaissance du tout et celle des parties. (Morin, 1990, p.33)

Les différentes parties que je souhaite décrire sont les différents espaces qui constituent l'atmosphère de *Numinosité*. Ceux-ci se discernent par leur fonction respective plutôt que par leurs données spatiales ou géographiques. Cela s'explique par le fait que *Numinosité* est un système poreux où les différentes fonctions ne sont pas nécessairement circonscrites à des localisations précises. La notion d'espace se distingue ici de la notion d'atmosphère par le fait qu'il est possible d'identifier différents espaces à travers différentes fonctions à l'intérieur d'un tout. Par exemple, on peut parler d'espace de travail, d'espace de création, d'espace vert, etc. La fonction définit ici l'appellation et rend ainsi perceptibles les différents espaces qui constituent la réalité matérielle de *Numinosité*. L'espace est une notion divisible, par opposition à l'atmosphère qui serait alors une notion indivisible. Cela s'expliquerait, en m'appuyant sur les écrits du philosophe et auteur Gernot Böhme, par le fait qu'une atmosphère dépasse la binarité subjectif-objectif qui rend l'atmosphère insaisissable puisqu'elle serait :«indeterminate above all as regards to their ontological status.» (Böhme, 199, p.114)

C'est en salle, en expérimentant le projet, qu'il a été possible de constater comment celui-ci se déploie afin d'offrir une expérience plurielle de l'espace. Ces espaces

prennent forme à travers différents éléments scénographiques. Ils sont le déambulatoire où advient la mise en condition du spectateur, l'espace des interactions où le public est appelé à intervenir physiquement et cognitivement avec le dispositif afin de générer et titrer des images, l'espace de contemplation où le public est invité à poser un regard sur ce qui l'entoure et puis l'espace spéculaire où le jeu des réflexions lumineuses sur l'eau et les miroirs construit l'esthétique principale autour des phénomènes de paréidolie.

3.3.1 Déambulation : Marcher dans l'espace

Numinosité est un espace à parcourir. Le dispositif invite les participants à marcher, à suivre un trajet orienté par les éléments scénographiques, soit les accessoires de décor, les éclairages ainsi que la spatialisation sonore. Ce parcours se réfère à un déambulatoire de par sa forme ainsi que sa fonction :

Le déambulatoire favorisait les processions liturgiques et, dans les églises de pèlerinage, structurait le tracé de visite des pèlerins autour du chœur et de la crypte qui abritaient ou exposaient les corps saints et les reliques particulièrement insignes. (Mâle, 1922, p.297)

Le déambulatoire a comme fonction de raconter des récits par d'autres stratégies que celles du langage, ce que le dispositif *Numinosité* fait également. C'est en parcourant un trajet simple que les participants sont menés d'un espace à l'autre et d'une interaction à une autre. Comme dans un lieu de culte, le dispositif *Numinosité* propose au public de parcourir l'espace et d'assister à différentes formes esthétiques générées par les outils de production scénographiques afin de développer du sens, une dramaturgie. En opposition à un parcours liturgique, le projet *Numinosité* ne propose pas une narration préexistante et linéaire, mais constamment renouvelée.

Une autre notion intervient lorsque les corps en mouvement parcourent l'atmosphère de *Numinosité*. Celle-ci met en relief comment adviennent les transitions entre les différents espaces. Ces transitions n'ont pas nécessairement de repères physiques marqués par des seuils. Les transitions se vivent alors dans le glissement d'une fonction de l'espace à une autre. Cela se mesure alors par la posture adoptée par les participants dans les différents espaces :

Of crucial importance are the subtle transitions between the physical, aesthetically organised space constituted by an installation, and the reflecting, sensing viewer who moves through it. These transitions regard the relationship between subject and object, structure and movement, space and ritual. (Petersen, 2015, p.28)

La notion de transition vient se juxtaposer ici à celle de déambulatoire, puisque c'est par le déplacement des corps que surgissent les différentes fonctions des différents espaces.

3.3.2 Interaction : Dialogue avec la matière et processus de construction d'image

La participation active du public au processus créatif ainsi que la possibilité de s'approprier le sens de l'œuvre en lui donnant un titre façonnent les interactions dans le projet *Numinosité*. L'interactivité est inhérente au dispositif, qui use de phénomènes de paréidolie afin de construire une dramaturgie en mouvement faisant appel à la subjectivité individuelle des participants. L'interactivité se situe dans la construction même de l'œuvre d'art, ce que Nicolas Bourriaud nomme la « transivité » : « La transivité est vieille comme le monde, elle constitue une propriété concrète de l'œuvre d'art. Sans elle, l'œuvre ne serait rien d'autre qu'un objet mort, écrasé par la contemplation. » (Bourriaud, 2018, p.26.) Le dispositif, en

proposant l'implication directe des participants dans le processus de construction de l'œuvre, et en faisant ainsi appel à la subjectivité de chacun, s'inscrit également dans cette autre définition de l'interactivité : « l'on dépasse une interaction avec les paramètres préprogrammés de l'œuvre ; l'utilisateur altère l'œuvre d'art ou construit un « nouvel art » avec l'œuvre, rendant la rencontre entre l'œuvre et chaque participant singulière. » (Dixon, 2007, p.563) Comment cette interaction s'incarne-t-elle dans le dispositif *Numinosité*? En voulant calquer mon processus de création picturale, j'ai élaboré une méthode qui implique les mêmes éléments. Dans le geste initial du dessin, l'utilisation parfois excessive d'eau crée des accidents, des imprévus, qui engendrent un dialogue avec la matière. C'est par une méthode similaire, mais adaptée à l'aspiration d'impliquer directement, spontanément et avec un résultat immédiat le public dans le processus de création d'images qu'une forme d'interactivité a émergé.

Par le dialogue entre l'eau et les participants, une réflexion lumineuse colorée est réfléchi sur la surface de projection où, encadrées entre deux miroirs, des symétries sont créées. Cela est la première étape de l'interaction avec les participants. Une image est ensuite captée et, toutes les trois minutes, projetée sur un écran à une échelle plus vaste qui occupe l'ensemble du mur opposé. C'est à ce moment que les participants sont alors invités à continuer l'expérience interactive en ayant : « la capacité de modifier la « structure » de l'œuvre d'art » (Bouko, 2015, p.34). C'est dans l'élaboration d'une dramaturgie en mouvement, où chaque subjectivité est prise en compte par le dispositif, que l'expérience des participants module l'œuvre et se déploie dans l'interactivité.

3.3.3 Contemplation : Paréidolie et psychologie projective

Selon le dictionnaire Larousse, la contemplation se définit en trois temps : l'action de contempler un objet ou un sujet longuement et dans la durée, comme un état d'esprit appliqué profondément à un état d'âme ou à un objet intellectuel, et comme une union avec le spirituel. C'est à travers ces considérations et dans l'intention de mettre à l'avant-plan les phénomènes de paréidolie qu'une atmosphère construite de matériaux scéniques autant sonores que visuels habite le dispositif. En cela, l'espace de contemplation existe dans la presque totalité du dispositif, mais se matérialise grâce aux bancs de parc disposés au centre de l'espace. Ce mobilier est aménagé pour le recueillement. Il ne sert pas à orienter le regard des participants, mais au contraire à l'ouvrir. Il procure un accès visuel sur l'ensemble du dispositif ainsi que sur les autres participants. C'est l'oeil du prince.

Cette posture contemplative permet aux participants de s'interroger en premier lieu sur la nature mécanique du dispositif ainsi que sur son fonctionnement. Éventuellement, les images en symétrie produites par le jeu des surfaces réfléchissantes génèrent chez les participants des phénomènes de paréidolie. L'émergence de ces phénomènes est possible seulement dans la pratique de la contemplation. En effet, il faut prendre le temps d'observer les images et de laisser le cerveau tisser les formes et les couleurs avant de pouvoir nommer ce qu'on voit. Les outils de psychologie projective usent des phénomènes de paréidolie afin de faire s'exprimer une certaine manifestation de l'inconscient. C'est sur ce principe que l'École française du Rorschach a construit ses travaux dans les années 1960 à partir du processus psychodynamique inconscient. Le dispositif *Numinosité* use de cette manifestation de l'inconscient chez les participants afin de créer les fondations sémantiques du projet qui prend la forme d'une dramaturgie en mouvement. C'est

dans un mouvement cyclique de recueillement, de va-et-vient entre les percepts et l'inconscient, de l'extérieur vers l'intérieur et vice-versa, que l'espace de contemplation prend forme.

C'est également dans cette perspective que l'espace de contemplation peut avoir un impact sur la posture adoptée par les participants. En effet, une apparente passivité peut s'avérer remplie de mouvements imperceptibles, voire invisibles. Ceux-ci supportent une certaine fonction émancipatrice du spectateur grâce à une posture entre public et participant, entre actant et observant : « C'est ce que signifie le mot d'émancipation : le brouillage de la frontière entre ceux qui agissent et ceux qui regardent, entre individus et membres d'un corps collectif. » (Rancière, 2008, p.26). Ce brouillard habite l'entièreté du dispositif. Il en est un élément constituant dans la mesure où l'espace et sa fonction contemplative demeurent non déterminés et souples. Ainsi, en ayant la possibilité d'onduler d'une posture à une autre, d'un endroit à un autre, chaque sensibilité peut avoir accès à cette forme d'émancipation évoquée par Rancière.

3.3.4 Spéculaire : Étirer l'espace

L'espace spéculaire est l'espace étiré, agrandi qui se retrouve de l'autre côté du miroir. C'est l'espace qui n'existe que dans notre perception visuelle. Celui-ci fait éclater l'espace réel en brouillant les limites de notre perception. En cela s'élabore une stratégie de mise en condition des participants. Afin de les préparer à l'expérience d'une dramaturgie en mouvement, *Numinosité* propose un espace liminal entre la réalité physique, la réalité perçue et l'imaginaire. Maurice Merleau-Ponty nous partage comment un miroir peut devenir objet de fascination et de poésie : « Quant au miroir il est l'instrument d'une universelle magie qui change les choses en

spectacles, les spectacles en choses, moi en autrui et autrui en moi. » (Merleau-Ponty, 1964, p.34). Le miroir prend donc une place centrale par sa capacité à créer des espaces réels et imaginaires. Le miroir permet également de générer des symétries. Même si ces symétries ne sont pas garantes de créer des phénomènes de paréidolie, elles participent grandement à leur manifestation. Les phénomènes de paréidolie sont le résultat d'un dialogue entre une expérience visuelle et la mémoire d'un sujet, qui voit avec tout ce qu'il est : « À chaque fois que l'on regarde, l'on voit avec tout ce qui a été vu avant. » (Merleau-Ponty, 1964 p.28). L'espace spéculaire devient alors une métaphore lorsqu'il est considéré comme faisant partie intégrante de l'outil de psychologie projective mis en place. C'est ainsi que le miroir permet d'ouvrir l'espace mental. Le miroir n'est pas restreint à réfléchir la lumière, puisqu'il engendre également la projection d'une forme médiatisée de la pensée des participants, autrement invisible et qui s'exprime dans le fait de nommer les images générées par le dispositif.

3.4 Espace et *numineux*

De quelle façon le *numineux* s'incarne-t-il dans l'espace? Comment ai-je tenté, dans mon projet de recherche-crédation, d'invoquer ce sentiment ambigu, près du sacré, mais allégé des considérations morales et dogmatiques? C'est en interrogeant les notions d'espace rationnel et d'inconscient que je peux témoigner du *numineux* dans l'espace du projet.

Tout d'abord, il est possible d'expliquer ce qu'est l'espace par la fonction que celui-ci occupe dans l'expérience consciente du vécu : « Seul un être concerné par ce qui lui

arrive va pouvoir spatialiser, enacter un univers phénoménal où la mise en espace opère à titre de principe de structuration fondamentale. » (Declerck, 2011, p.18) Cette conception rationnelle de l'espace atteint une limite lorsqu'elle est confrontée à des expériences qui vont au-delà des préoccupations rationnelles et conscientes d'un être. En repoussant les frontières de l'espace et du temps à travers des expériences qu'on pourrait qualifier de *numineuses*, l'être peut perdre certains repères spatio-temporels :

On ne doit pas s'étonner le moins du monde si les manifestations empiriques des contenus inconscients révèlent la qualité de l'illimité et de l'indéterminé dans l'espace et dans le temps. Cette qualité est *numineuse* et, par conséquent, effrayante, surtout pour un esprit exact qui connaît la valeur des concepts délimités avec précision. (Jung, 2004, p. 239)

Chez une personne sensible à ces considérations, cette perte de repères peut oui, effrayer, mais peut également devenir une source importante d'innovation et de créativité. Si ma conception consciente du monde est plus étroite que ce que mon être expérimente, par soucis ou par poésie, par peur ou par fascination, est-ce que cela altère l'acte de spatialiser? Si mes sensations côtoient l'inconnu (le *mysterium*), l'incommensurable (le *tremendum*) et que : « l'opération de spatialisation est le fait d'un être dont la vie subjective s'organise suivant la structure de ce que nous pouvons appeler, faute de mieux, un Soi ou une ipséité. » (Declerck, 2011, p.18), comment est-ce que cette structure du Soi s'altère devant le sentiment *numineux* qui ébranle l'égo par des affects poreux et contradictoires, ce qu'Otto appelle le *mysterium tremendum*? Une façon d'exprimer cette perte de repères se retrouve dans l'architecture sacrée, où l'humanité a depuis longtemps érigé des constructions autour de ce qui est irrationalité. Jérémie McEwen, philosophe, auteur et enseignant, explique le lien qu'il conçoit entre *numineux* et architecture dans une entrevue donnée à Serge Bouchard dans l'émission *C'est fou* le 27 mai 2018 :

Il y a un lien à faire entre mystérieux et architecture. Que ce soit une église, que ce soit un temple, que ce soit une mosquée. Cet édifice-là, que fait-il? Il construit des murs autour de rien. Nous sommes en train, finalement, de cacher du rien. À partir du moment où nous dépassons l'espèce de peur, le *mysterium tremendum*, le frisson que l'on peut vivre, et que l'on pénètre dans l'édifice, nous nous exposons à vivre des choses magnifiques. (McEwen, 2017)

Certaines expériences font se manifester chez un individu un sentiment *numineux*. Jérémie McEwen a eu l'impression qu'une pulsation émanait de la basilique-cathédrale Marie-Reine-du-Monde, située à Montréal. Pour vivre ce sentiment, il explique qu'il n'est pas nécessaire de croire en Dieu. Il se produit lorsqu'on est frappé par une grandeur générant le sentiment d'être dépassé ou dominé et faisant de nous un être infiniment petit. C'est ce qu'Otto décrit comme le sentiment de *créature* et qu'il associe à l'état ultime du *numineux*, lorsque le sujet est confronté à : «la puissance que nous pressentons en dehors de nous, il se précise en tant que sentiment de notre propre effacement, de notre anéantissement, conscience de n'être que poudre et que cendre, de n'être que néant. » (Otto, 1917, p.46). Si je spatialise différemment lors d'un événement qui interroge mon ipséité, le poids de mon égo dans le monde, et qu'ainsi s'active le sentiment *numineux*, puis-je considérer que ma perception du réel est altérée, et que la frontière entre conscience et inconscience s'en voit réduite? Autrement formulé, le *numineux* peut se manifester non pas seulement par un objet, mais également par la création d'un espace à la fonction ambiguë, amalgame de signifiant et de non signifiant que j'ai défini plus tôt comme une atmosphère. Ce flou holistique active les qualités *numineuses* du *mysterium tremendum* et c'est de cette façon que le projet de recherche-crédation se veut une voie d'accès au *numineux*.

3.5 L'espace de l'autopœétique : performer l'atelier

Je vois l'écriture de ce mémoire comme le déploiement d'aspects hétérogènes d'un même objet. Chaque facette est différente et en même temps similaire au reste. Chaque côté possède ses particularités qui le distinguent du tout et ses ressemblances qui l'y rattachent. L'objet que j'ai créé, ce projet de recherche-crédation intitulé *Numinosité*, possède une certaine densité, un point central autour duquel le reste semble graviter. Ce cœur est en quelque sorte la synthèse du projet, où toutes les notions affluent. Cette convergence possède maintenant une structure, grâce à l'exercice de l'écriture. Elle possède également un nom : l'espace de l'autopœétique. C'est l'endroit où la notion de performance émerge des cadres théoriques du chapitre un, jusqu'à rejoindre les notions appliquées sur les différentes conceptions de l'espace discutées dans le présent chapitre. Cette notion de performance se cristallise dans l'espace de création que j'ai mis à la disposition des participants : l'atelier.

Qu'est-ce que la performance au théâtre? J'ai, au chapitre un, énoncé comment un théâtre dit postdramatique utilise les notions de performance afin de construire une dramaturgie basée non pas seulement, et peut-être même plus du tout, sur le texte. Lehmann décrit comment la performance ou le happening se différencient d'un théâtre dramatique en le fait qu'ils existent dans le présent de l'action:

Tous deux s'attachent à la relation corporelle, affective et spatiale d'acteurs et de spectateurs et sondent les possibilités de la participation et de l'interaction, tous deux accentuent la présence (le faire dans le réel) au lieu de la représentation (la mimesis du fictif), l'acte au lieu du résultat. Ainsi le théâtre s'affirme-t-il comme un processus et non comme résultat, objet artistique accompli, comme une action et production plutôt que

comme produit, comme force active (*energeia*) et non comme œuvre (*ergon*). (Lehmann, 2002, p.165)

C'est dans l'évènement reconduit à chaque instant par l'intervention du spectateur que l'aspect performatif du projet de recherche *Numinosité* prend forme. Le dispositif, en proposant une structure sémantique constamment renouvelée, capture le spectateur dans une mécanique ludique où l'un et l'autre se répondent afin de produire des images sur lesquelles il devient possible d'apposer un sens. Autrement dit, par opposition à un évènement théâtral figé dans une mise en scène, *Numinosité* est une forme en constant renouvellement. Cette forme existe dans la performance qui émerge des interactions entre participants et dispositif. Cet aspect performatif est une simulation du processus de création pictural décrit au chapitre un. Effectivement, j'ai proposé aux participants d'agir en collaboration avec le dispositif en les rendant complices du processus de création. De cette façon, le projet *Numinosité* devient plus qu'une métaphore de mon propre processus créatif. Il n'est pas que nommé, qu'interpellé. Il existe dans l'espace et le temps présent, puis est mis en action à travers d'autres sensibilités que la mienne.

Dans cette perspective, le projet *Numinosité* devient un lieu pour accueillir une fable sur la création qui se répond à elle-même, un ouroboros engendré par le dialogue entre œuvre et participants, où l'œuvre devient processus et crée d'autres œuvres en interaction et ainsi de suite. Cette organisation s'apparente à un système autopoïétique :

Un système autopoïétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui (a) régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits, et qui (b) constituent le système en tant qu'unité concrète dans l'espace où il existe,

en spécifiant le domaine topologique où il se réalise comme réseau. Il s'ensuit qu'une machine autopoïétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation. (Varela, 1989, p.45)

Autrement dit, un système autopoïétique produit lui-même les éléments qu'il utilise afin de créer des mouvements qui lui sont propres, et c'est ainsi qu'il génère des mouvements cycliques de façon continue. Le dispositif habite un domaine topologique, c'est-à-dire un espace précis, dans lequel les participants sont invités à venir interagir. La mécanique ainsi que la sémiotique du projet sont constamment régénérées par les va-et-vient des participants ainsi que par leurs interactions. Celles-ci interviennent de façon cyclique. Comme vu plus haut, la façon de catégoriser les espaces se situe dans leur fonction. Dans ce cas-ci, la fonction de l'espace est liée aux mouvements cycliques. Le dispositif, avec l'aide des participants, génère des images, qui sont ensuite exposées et nommées par ceux-ci, avant de recommencer. C'est ainsi que le projet, par les notions d'autopoïétique et de performativité, se concrétise dans un espace qui, à défaut d'être un organisme, s'inspire du vivant afin de définir sa fonction : l'espace de l'autopoïétique. Cet espace est calqué sur ma posture d'artiste en ce qu'elle a de commun avec ma vie et avec le projet de recherche-crétion : l'atelier.

C'est dans l'atelier que la quête du *numineux* s'est d'abord enclenchée. Par le passé, la vie m'avait mis à plusieurs reprises en contact avec : « L'objet suprême en face duquel le moi prend conscience de son néant. » (Otto, 1949, p.49) Devant cela, l'être humain que je suis tente de devenir lucide devant sa finitude, son impuissance, sa fragilité, son incompréhension, son incapacité à saisir le monde dans son ensemble. La conséquence de cette rencontre, concrétisée dans le sentiment de *créature*, aura fait germer en moi autre chose : le sentiment de *créateur*. Le sentiment de *créateur* se

traduit dans le geste d'imitation. Je crée parce que j'ai été créé. J'existe, et je fais exister d'autres choses. Je perpétue le mouvement initial de mon existence. Ce besoin d'être, d'innover, de progresser, d'évoluer, de grandir, de croître, de devenir, de m'épanouir, de me mouvoir, tout cela est la reproduction de ma condition initiale, celle de *créature*. Anéanti devant sa propre finitude, l'égo tente de remplir le vide, l'espace nouvellement disponible par la création. La créature devient créatrice et perpétue le cycle : « Tous les jeux sacrés de l'art ne sont que de lointaines imitations du jeu sans fin du monde, cette œuvre d'art qui éternellement se donne forme. » (Gadamer, 1996, p.28)³

³ Tiré de Friedrich Schlegel, *Gesprächüber die Poesie*, Friedrich Schlegels Jugendschriften, Éd. J. Minor, 1882, II, p.364

CONCLUSION

Ce mémoire est un instrument afin de mieux saisir le projet *Numinosité*. C'est par une méthode impliquant différents outils de production scénographique que j'ai transposé mon processus de création pictural dans l'expérience collective du théâtre. En instaurant différents espaces ayant différentes fonctions, notamment le déambulatoire ou l'espace de contemplation, et en laissant la liberté aux spectateurs de se mouvoir et de devenir participants, j'ai tenté de provoquer l'étincelle initiale d'un processus créatif, semblable à celui qui peut advenir chez moi. Un cadre particulier permet d'adopter une posture particulière, en l'occurrence ici celle de créateur. Ce cadre englobe l'atmosphère du dispositif *Numinosité* qui, joint à l'émergence des phénomènes de paréidolie, ont ensemble permis d'étendre le rapport de cocréation. Pour ce faire, ils ont activé l'imaginaire par des stimulus abstraits, non définis, qui sollicitent l'inconscient.

Une question pour moi reste latente. Ai-je réussi à transposer le sentiment *numineux* dans l'expérience de *Numinosité*? J'ai tenté d'abord de le faire exister dans l'esthétique du projet. Pour moi, les phénomènes de paréidolie et le *numineux* sont intimement liés. En effet, le fait de voir apparaître des figures dans les taches de couleur me nourrit d'un sentiment de plénitude, mélangé à de la fascination et un certain vertige. J'associe ce phénomène à une forme de dialogue non verbal avec des matières non humaines. Cela active mon imagination et mon potentiel créatif. En

demandant aux participants de nommer ce dont ils ont été témoin, j'ai tenté, en plus d'attiser leur imaginaire, de mettre en relief si *numineux* il y avait.

Mon hypothèse initiale était que toute cette mécanique allait pouvoir témoigner d'un lien entre l'esthétique que j'ai établie et le *numineux*. Si j'observe les mots qui ont été posés sur les images, je vois plusieurs référents qui relèvent du sacré ou de son expression sous des formes hétérogènes. À maintes reprises, des éléments imaginaires ont été nommés, ayant souvent une lointaine référence à un élément religieux, mais distillé dans une culture où ce référent devient folklore et où la culture populaire crée des archétypes à profusion. Énormément de démons, de figures maléfiques et de spectres ont été répertoriés : âme préhistorique, au-delà, Bouddha, déluge provoqué par Dieu, démon, déesse hindoue, diable, diablesse en flamme, diabolique, esprit rastaman, fin du monde, Jésus sur la croix. Je peux également relever des mots qui font partie d'une mythologie contemporaine : Batman, Big bang, BladeRunner, Ovni, E.T., Terminator, Leonardo Dicaprio, Handmaid's Tale, Voldemort, Yellow brick road.

Ai-je réussi à créer une esthétique du numineux et c'est en cela que le dispositif orientait la vision des participants? Avais-je une vision trop large de ce qui pourrait être qualifié de *numineux*? Le fait est que les images ont stimulé l'imaginaire des participants. Ceux-ci ont ensuite pu se les approprier en proposant un sens, une histoire, une fable. Le vocabulaire qui a principalement ressorti de l'expérience est plutôt associé aux organismes vivants. Je peux donc affirmer que les phénomènes de paréidolie ont bel et bien été présents, et que cela est dû à l'attention esthétique, la symétrie étant le vecteur principal (Couchot, 2012). En voici quelques exemples :

abeille, aigle, bactérie, bébé dans un ventre, oiseaux, panthère, bouche de baleine, cage thoracique, canard, carpe, chats, chauve-souris, papillon, etc.

Le *numineux* est difficilement compilable. Il m'aura finalement servi beaucoup plus comme un guide dans le processus que comme une donnée pour une étude. Par contre, nommer l'image devient une nouvelle conversation sur l'art et renforce la dynamique circulaire d'un espace de l'autopoïétique que j'avais comme but de concevoir.

Le projet de recherche-crédation *Numinosité* est un outil permettant de puiser, dans les limites établies par l'esthétique du projet, à même l'imaginaire des participants. De là, cet imaginaire individuel apporté au projet peut être utilisé comme un matériau de construction sémantique. Quelle pérennité est-ce que cela donne à la proposition *Numinosité*? D'abord, l'exercice m'aura permis de mettre des mots sur des mécaniques dont je faisais déjà usage. Transposer mon projet vers les arts scéniques aura eu comme bénéfice de mieux comprendre les rouages de cette mécanique et de développer un vocabulaire pour en parler. Par exemple, la façon de construire le sens de l'œuvre et qui m'aura permis de développer une dramaturgie en mouvement.

Amener le dispositif complètement dans les arts scéniques a également été proposé par une scénographe et professeure en arts vivants, ce qui a amorcé une nouvelle réflexion. En cela, le dispositif pourrait être manipulé par des acteurs/performeurs et, en partition avec les autres concepteurs et techniciens de la scène, devenir ce qui pourrait être nommé un générateur scénographique. J'entends par là un outil à déployer des fonds de scène plus ou moins abstraits, en fonction de ce qu'on s'affairerait à raconter. Cependant, cette option nierait en partie tout le travail théorique et pratique que j'ai accompli autour de l'augmentation du rapport de

cocréation. Dans cette perspective, la scénographie devient un événement phénoménologique liant le corps ainsi que la pensée et apporte un sens symbolique et poétique à l'expérience de l'individu dans l'espace. Ramener une conception de la scénographie à un décor, aussi dynamique soit-il, ne servira jamais aussi fortement l'idée de transformer le spectateur en participant, ce qu'un dispositif interactif fait naturellement.

Que reste-t-il du dispositif? Les images générées par le dispositif sont-elles des traces d'une possible continuité? Les images existent toujours et sont consultables en ligne (<https://www.instagram.com/numinosite/>). Elles sont présentées en ordre chronologique et répertorient les mots que les participants leur ont apposés. Il reste des traces esthétiques et potentiellement sémantiques, des images investies d'un sens. Un sens qui faisait sens à un certain moment, dans un certain endroit. Elles pourront peut-être de nouveau faire sens, à un autre moment, dans un autre endroit. De quoi est-ce que ces images témoignent-elles? Elles sont, en quelque sorte, le modus operandi du dispositif, la carte heuristique du projet, entre réflexion et pratique. Elles sont atmosphères, en ce qu'elles n'appartiennent à personne spécifiquement et possèdent une sémiotique en mouvement.

Les œuvres générées en collaboration avec les participants par le dispositif *Numinosité* sont-elles pérennes? Serait-ce pertinent de les exposer à de nouveaux spectateurs? Ceux-ci pourraient-ils obtenir une certaine satisfaction à jouir des phénomènes de paréidolie dans un autre contexte, potentiellement moins *numineux*? Car pour moi, le *numineux* aura été incarné dans le projet de recherche-crédation principalement dans l'espace développé autour de la notion d'atmosphère. Cet espace émerge de l'articulation entre ce qui est raisonné et ce qui est ressenti. Le *numineux*,

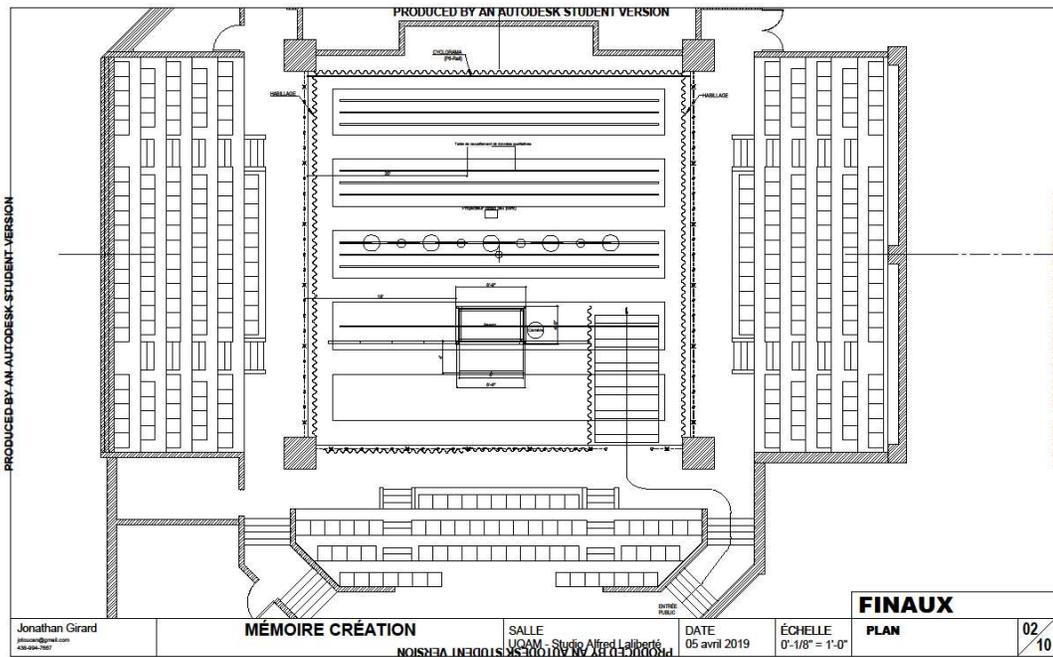
comme l'atmosphère, se déploie en complémentarité, où personnel et impersonnel côtoient individuel et collectif et met ainsi en relief la subjectivité des participants et procède à l'augmentation du rapport de cocréation.

Finalement, le *numineux* se retrouve dans la complexité du monde et des choses qui habitent le monde. S'adonner à des réflexions sur celles-ci est pour moi vertigineux, car impossible de ne vraiment jamais comprendre tous les aspects d'un monde ouvert et subjectif où chaque nouvelle relation, chaque nouvelle expérience semblent être un puits infini de possibles. Timothy Morton écrit dans son ouvrage *Hyberobjects : philosophy and ecology after the end of the world* l'étrange paradoxe selon lequel plus l'étude d'un objet s'approfondit, plus l'abîme entre le sujet et son objet d'étude s'épaissit dans la connaissance intime de l'objet. Autrement dit, l'ignorance crée une distance avec l'objet, mais la connaissance intime de ce même objet n'est pas une fin en soi, puisque plus cette connaissance et cette intimité avec l'objet croît, plus l'objet devient complexe, ses ramifications et ses articulations avec le monde devenant visibles et exponentielles : « The uncanny thing is that the more one does such a task, the less immediatly graspable an object becomes, precisely because we become more and more intimate with it.» (Morthon, 2013, p.198).

ANNEXE A

PLANTATION DISPOSITIF *NUMINOSITÉ*

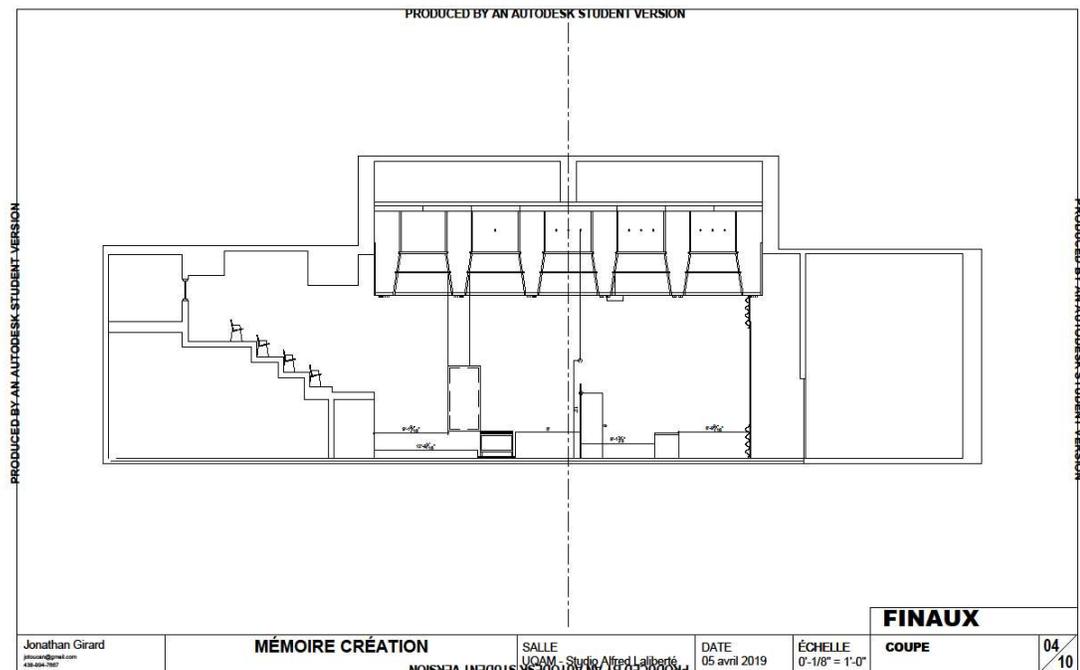
Plan réalisé par Jonathan Girard



ANNEXE B

COUPE DISPOSITIF *NUMINOSITÉ*

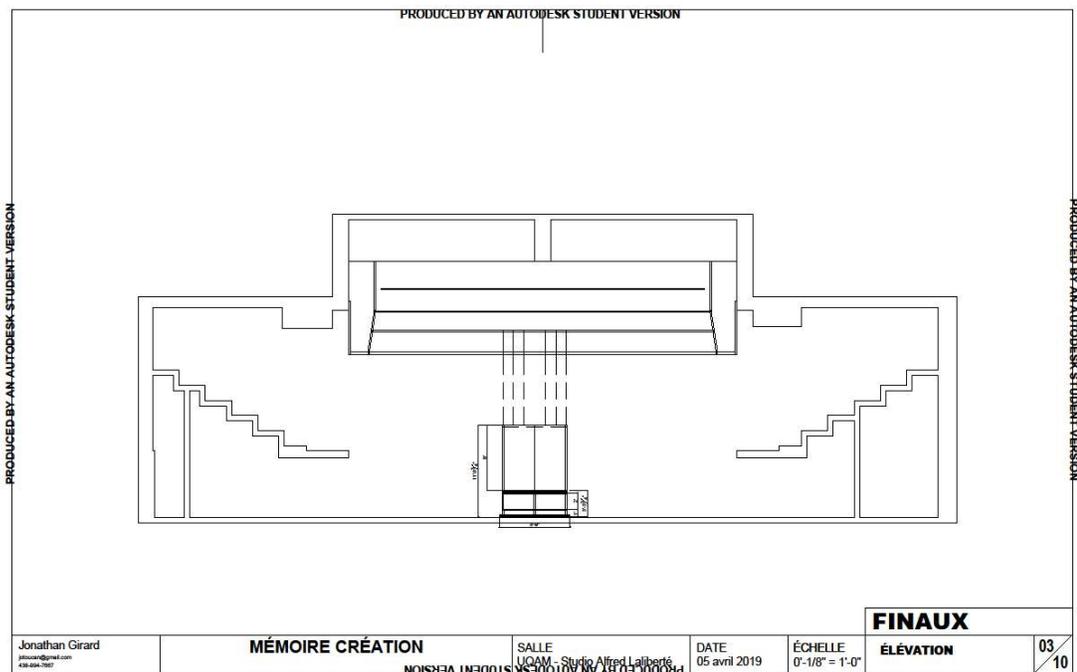
Plan réalisé par Jonathan Girard



ANNEXE C

ÉLÉVATION DISPOSITIF *NUMINOSITÉ*

Plan réalisé par Jonathan Girard



ANNEXE D

INDEX MOTS RÉPERTORIÉS PAR LES PARTICIPANTS

www.instagram.com/numinosite/

abeille	boréale	chien	déesse hindoue	espace mystérieux	gorge	lueur au loin
abeille	bouche de baleine	chien des montagnes	dégonflement	espace origami	graffiti sur trottoir	lunaire
abeille	bouche ouverte	chien masqué	déjà-vue	esprit rastaman	graines	lune réfléchissante
aborigènes qui fument	bouches	chouette	déluge provoqué par Dieu	étoile	grand néant	Mahabara
abysses	bouddha	chouette fantôme	démon	evil duckface	grand-mère	maman
aigle	brumeuse	ciel gris	dendrobate supérieure	explosion de vide	gremlin	marionette
alien face	brumeuse	ciel orangeux	désert orangeux	extraterrestre	Handmaid's tale	masque
âme préhistorique	bulles	clown	dessin d'enfant	extraterrestre	Hellboy	masque
animal faisant du yoga	cage thoracique	clown	deux lumières dans le noir	femme à petite tête rouge	hibou	masque
apparition	cage thoracique	cobra lumineux	devil-rabbit	femme chat	hibou	masque
aquarium	calme en mauve	coloscopie	diable	femme de profil	hiver	méditation
aries	caméra de surveillance	conscience	Diabie	femmes deux fois	homme	métamorphose de Kafka
atterrissage	canard	coq	diable	fenêtre	horizon	micro-organisme
atterrissage	canard	corbeau méchant	diabliesse en flamme	ferme	horizon	monstre
aube	canot cosmique	corps céleste	diabolique	figures vénérant une étoile	idées qui se disputent	monstre
au-delà	carcasse d'animal	corps extraterrestre	discothèque	fin du monde	lle sur mer acide	monstre
aurorales boréales	carpes	coucher de soleil	doigts gélatineux	fin du monde	immense pièce	monstre des marais
aurorales boréales	cellules éparpillées	coucher de soleil	dormir à l'envers	flare	insecte	monstre rayé entre deux réalités
aurorales boréales	centre de la terre	coucher de soleil	dragon	fleur	inverse	monstueux
autre	cerveau	coucher de soleil	dragon	fleur à l'envers	jambes écartées	montagne
avion qui éteint un feu de forêt	chaleur	coucher de soleil	dragon	foulard au vent	Jésus sur la croix	montagne
bactérie	champignon atomique magique	coucher de soleil au nord	dreambusting	foulard froissé	Jodorowsky	motocycliste masqué
baleine	chat	crabe	dunes	fourmis tropicales	joie	moustache maléfique
banque	chat	crabe arc-en-ciel galactique	E.T.	fréquences vibrantes d'un évêque	Joy Division	muscle
barbelé galactique	chat	crâne	écho d'ombre	furie	jumeaux	museau de chat
Batman	chat asiatique	crâne	échographie	galaxie	kaléidoscope	museau de lion
Batman	chat démoniaque	crapaud roi de l'espace	échographie	gargouille flamboyante	langue	naissance d'un démon
bébés dans un ventre	chat siamois	création de nuages	échographie	gargouille heureuse	lapin étiré	nappe de pâques
bec de canard	chat-loup sur orage	crépuscule	échographie	gélatine	Léonardo DiCaprio	navette spatiale
big bang	chauve-souris	crépuscule	échographie	géométrie du ciel	lézard diabolique	nébuleuse
blade runner	chauve-souris	Crépuscule sur mars	écorché	globe oculaire	lion	neige scintillante
bol égyptien	chauve-souris	crustacé échoué	épiglotte	goblin	lotus	nessy
bonbons	chauve-souris	déesse	éruption	gommages collées sous un pupitre	loup	nightmare
Nightmare before xmas	papillon	pyramide	saturne	tempête de couleurs	utérus	visage terrifiant
ninja turtle violet	papillon	radiographie	scarrabé	temple	Utérus robot	vitesse de la lumière
noyau en feu	papillon	raie	seins	ténèbre	vagin	voile d'angoisse
oie blanche	papillon de nuit	raie manta	serpent	ténèbre triomphant	vagin	volcan
oiseau sur un rocher	papillon urbain	réglisse	singe	Terminator	vagin	Voltermort
oiseaux	paysage brumeux	reine fourmis	singe	tigre	vagin intergalactique	volupté
oiseaux	petit extraterrestre mignon	renard avec des ailes	singe et lapin	tissage	vague d'amour	vulve
oiseaux	pharaon flottant	renard roux	soleil	toile	vague mystiques	wings
oiseaux	phare	rêver mieux	souffle court	toile d'araignée dans les fleurs	vagues	yellow brick road
oiseaux blancs protégeant les tén	phare de voiture	robe orange	sourire	tonnerre radioactif	vaisseau spatial	yeux
oiseaux jumeaux en guerre pour	plaines enneigées	royauté religieuse	spectres	tornado sous les étoiles	vent	yeux
ombre d'un petit diable	plantation de la terre	ruche	spectres	torture	vertèbre	yeux
orbites oculaires	potentiel	rue commerciale	spectres	torue guimauve	viell livrène	yeux obscurs
orgasme extraterrestre	princesse de roses	samourai	spectres	trois univers losanges superposés dan	vaisseau sage	yeux sombres
os du bassin	profondeur cachée	samourai	squelette dans le nez d'un zbt	trottoir rosé	vieux livre ouvert	yeux triste
ovni	proue de bateau	sanguin	squelette d'araignée humano	twister dans l'espace	visage	
ovni	pyramide	Santiago de Chili	supernova	un homme de feu avec des ailes turqu	visage extraterrestre	
palsma	pyramide	sapins	tapis avec diabolins	utérus	visage fondu	
panthère mauve	pyramide	sapins	tapis volant	utérus	visage maléfique	
panthère noire	pyramide	satin	tempête de couleurs	utérus	visage mystérieux	

ANNEXE E

INDICATION DANS LE DISPOSITIF *NUMINOSITÉ*

NOMMEZ
CE QUE VOUS
VOYEZ

CHAQUE IMAGE EST UNIQUE. PRENEZ LE TEMPS DE CONTEMPLER.
NOMMEZ CE QUE VOUS VOYEZ DANS LA CASE APPROPRIÉE, EN VOUS
RÉFÉRANT À L'HEURE INDIQUÉE DANS LE CAHIER ET SUR L'ÉCRAN.
VOUS POURREZ RETROUVER LES IMAGES SUR
INSTAGRAM @NUMINOSITE.

ANNEXE F

PAGE DU CAHIER OÙ LES MOTS DES PARTICIPANTS ÉTAIENT
RÉFÉRENCÉS AUX IMAGES, PUIS RÉPERTORIÉS

#NUMINOSITÉ

18:00

18:03

18:06

ANNEXE G

EXEMPLE D'IMAGES GÉNÉRÉES



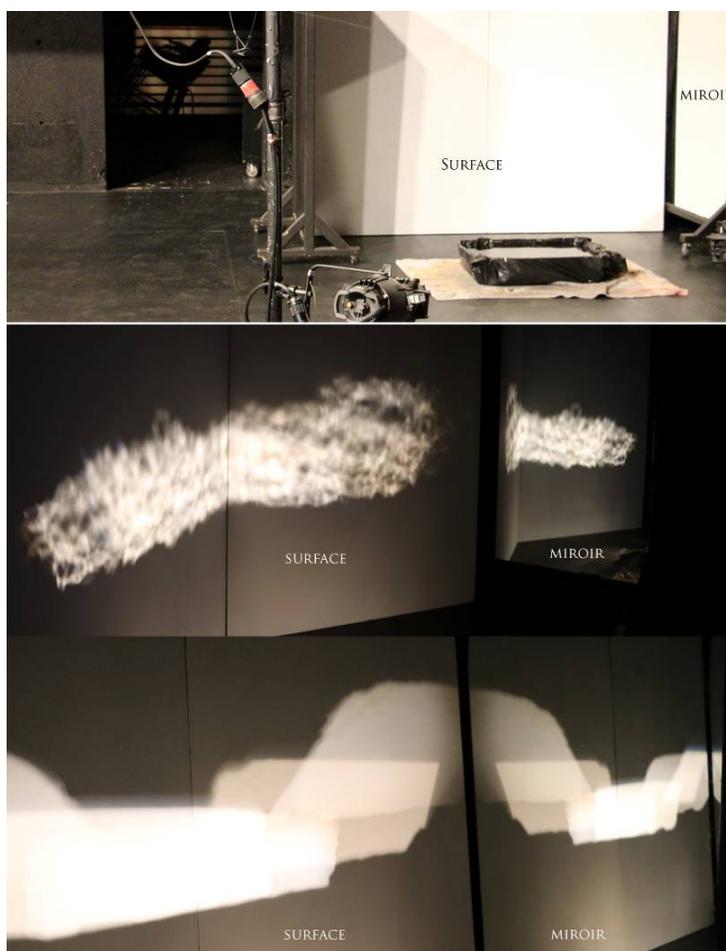
ANNEXE H

CORPS ET JEUX À L'INTÉRIEUR DU DISPOSITIF



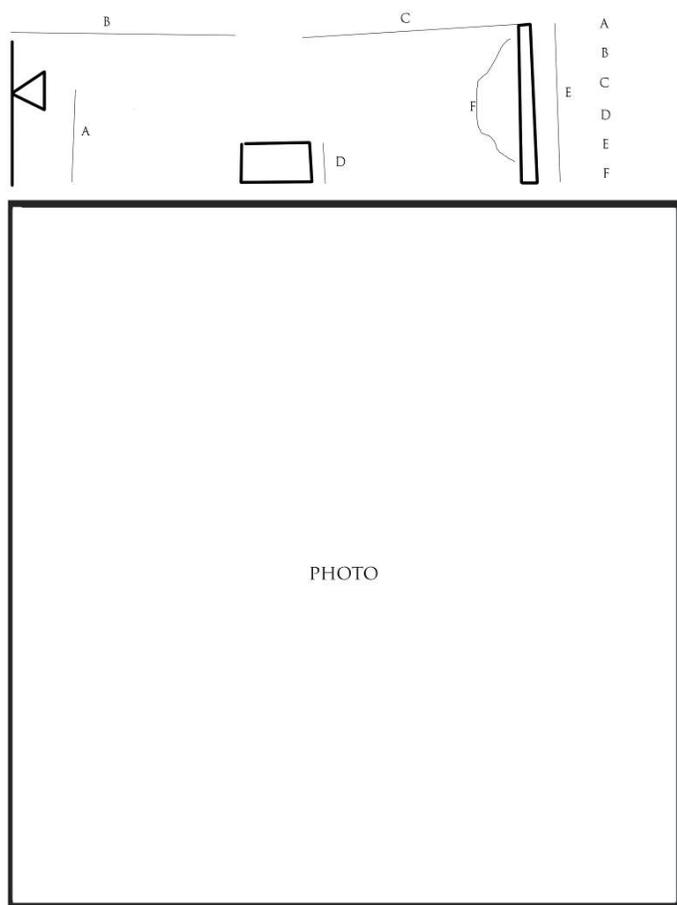
ANNEXE I

PREMIERS ESSAIS EN SALLE AVEC MIROIR



ANNEXE K

FEUILLE DE PRISE DE NOTES « B » POUR PREMIER LABORATOIRE 01



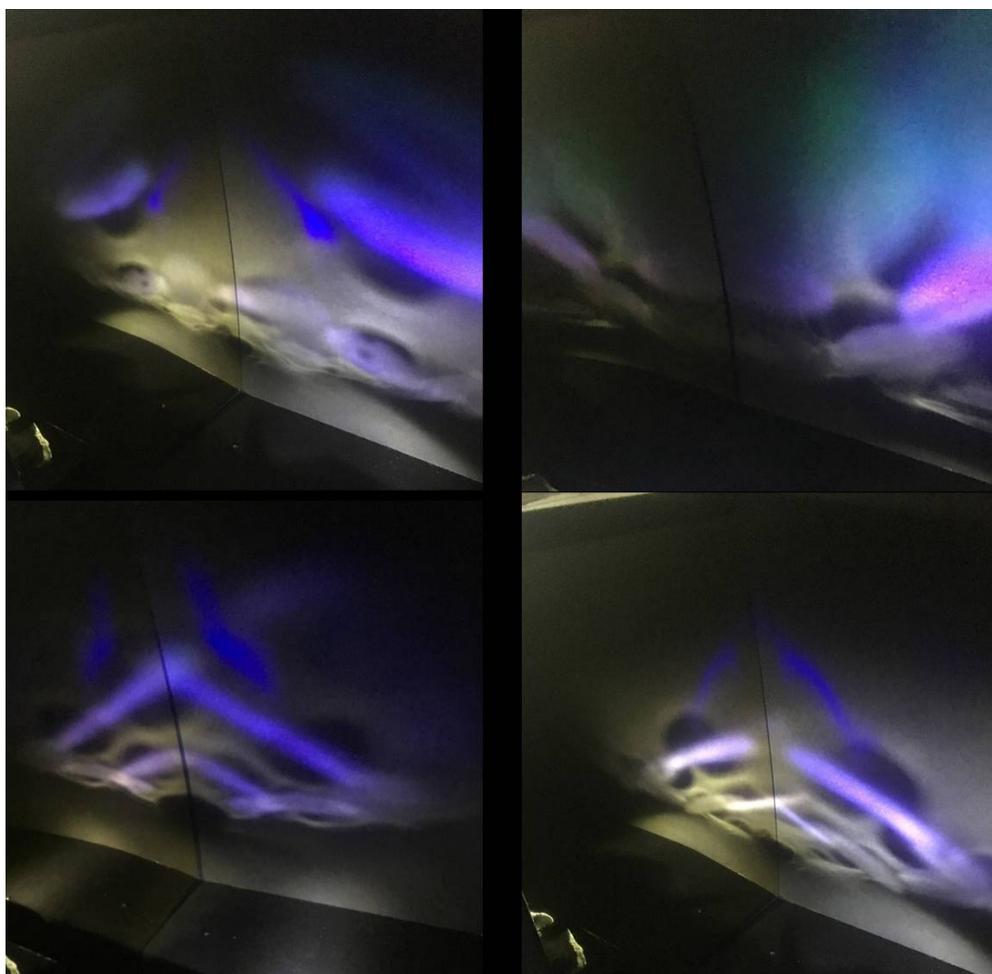
#LABO__

#EXPLORATION__

#PHOTO__

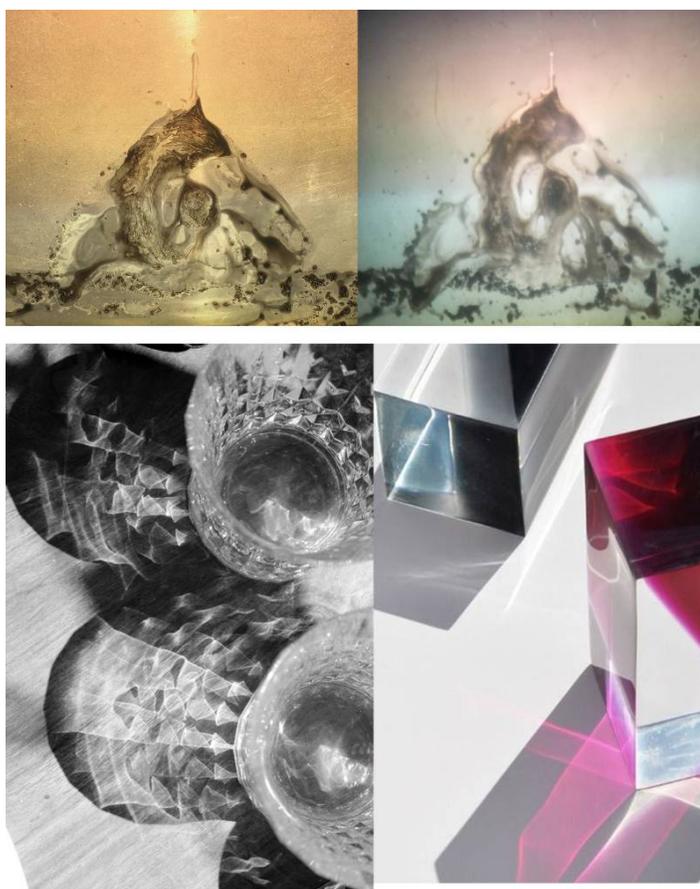
ANNEXE L

SCÉNARIMAGE MAQUETTE AVEC MIROIR



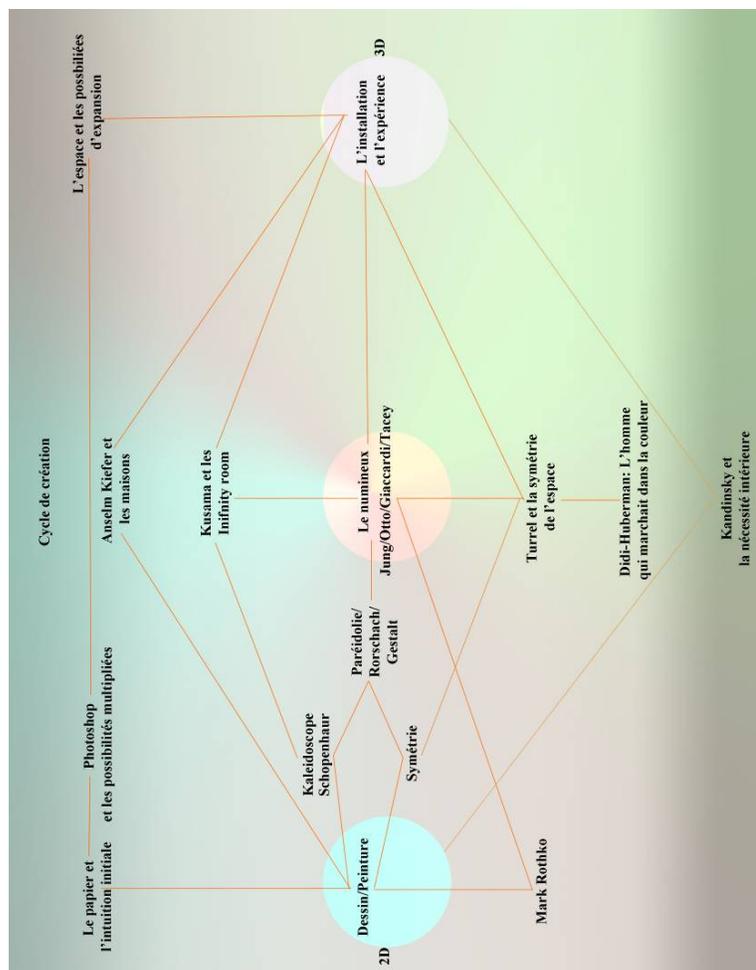
ANNEXE M

TRANSPOSITION DU BIDIMENSIONNELLE VERS LE
TRIDIMENSIONNELLE



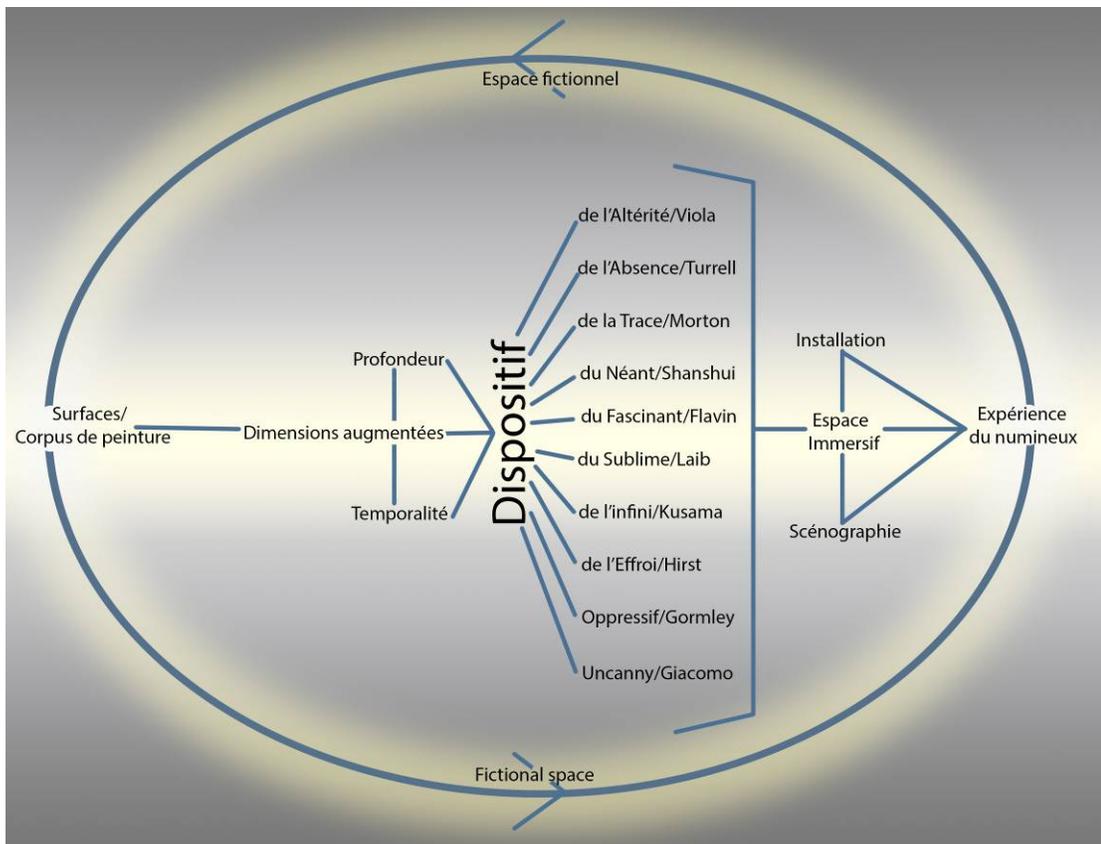
ANNEXE N

CARTE HEURISTIQUE 01

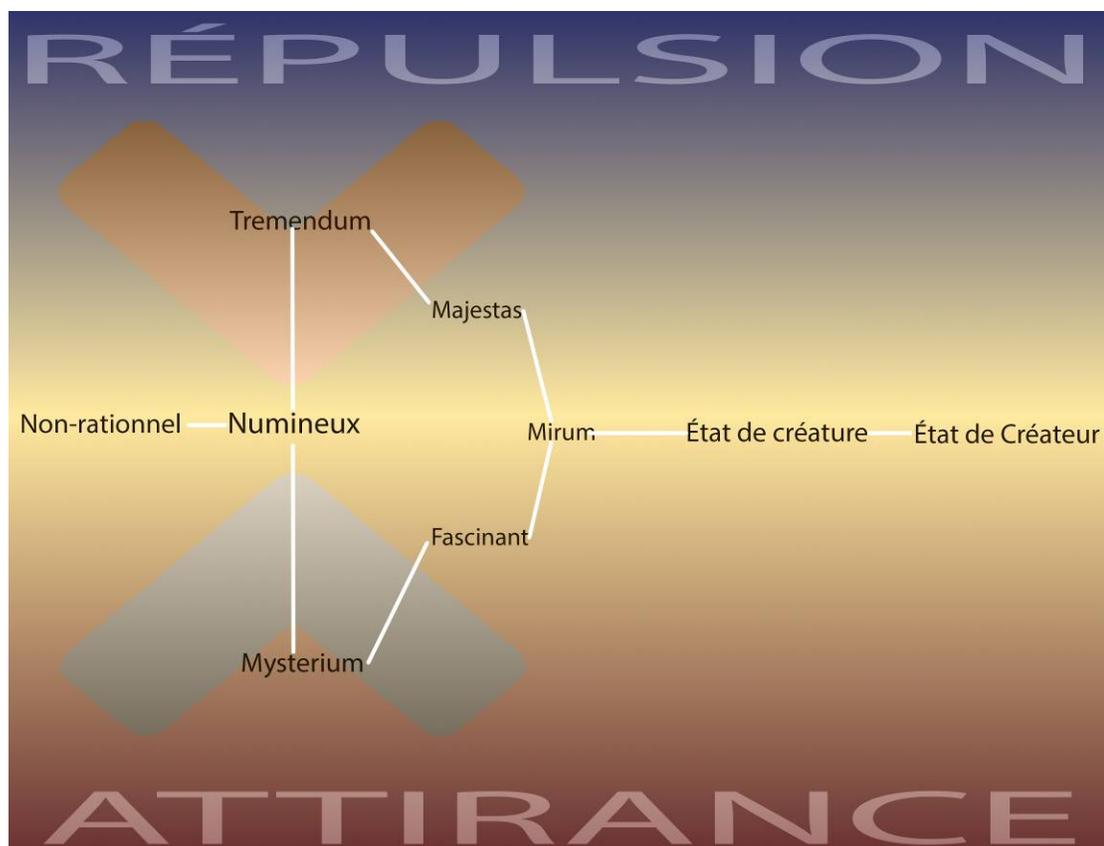


ANNEXE O

CARTE HEURISTIQUE 02



ANNEXE P

SCHÉMA *NUMINEUX*

ANNEXE Q

EXEMPLE D'ŒUVRES PICTURALES



ANNEXE R

TACHE D'ENCRE DE RORSCHACH



BIBLIOGRAPHIE

Arts et théâtre

- Bourriaud, N. (2018). *Esthétique relationnelle*. Dijon : les Presses du réel.
- Couchot, E. (2012). Percept VS concept, Une approche cognitive de l'art de l'esthétique. *Revue Proteus*, 4, la place de l'esthétique en philosophie de l'art, 4-12.
- Didi-Huberman, G. (2001). *L'homme qui marchait dans la couleur*. Paris : Éditions de Minuit.
- GARAGEMCA, 2011, *Exposition James Turrell au Garage Museum* [Ressource électronique] récupéré de https://www.youtube.com/watch?v=vyhwhdi_j-Q.
- Lehmann, H.-T. (2002). *Le théâtre postdramatique*. Paris : L'Arche.
- Sliwinska, B. (2012). *Social Transformation Through Infinite Multiplication* *Sculpture*, 31.
- Tible-Cadiot, S. (2010). *Mettre en scène les effets abstraits de la lumière : Portraits de quelques pionniers d'un théâtre plastique*. *Les cahiers de l'atelier arts-sciences*, 6, 16-18.

Espace

- Anderson, B. (2009). *Affective atmospheres. Emotion, space and society*, 2(2), 77-81. DOI: 10.1016/j.emospa.2009.08.005
- Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. *Thesis Eleven*, 36(1), 113-126. DOI: 10.1177/072551369303600107

- Dalphonde-Laporte, H. (2016). *Dispositif scénographique immersif : pour une réorganisation de l'espace théâtral à travers une dramaturgie spatiale* (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.
Récupéré de <http://archipel.uqam.ca/id/eprint/9227>
- Declerck, G. (2011). *Physique de l'espace et phénoménologie de l'espace. Philosophia Scientiæ, (15-3), 197-219.*
DOI: 10.4000/philosophiascientiae.694
- Mâle, É. (1998). *L'art religieux du XIIe siècle en France étude sur les origines de l'iconographie du Moyen Âge* (8e éd. augm. d'annexes, illustrée de 253 gravures). Paris : A. Colin.
- Petersen, A. R. (2015). *Installation art : between image and stage*. Copenhagen : Museum Tusulanum Press.
- Hann, R. (2018) *E1 | Beyond empty stages | Beyond Scenography*. [Ressource électronique] Récupéré de https://www.youtube.com/watch?v=wU1_UWcsGTM
- Hann, R. (2019). *Beyond Scenography*. Routledge. DOI: 10.4324/9780429489136

Dramaturgie

- Bouko, C. (2015). Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité. *Tangence, (108), 29-50.* doi: 10.7202/1036453ar
- Danan, J. (2010). *Qu'est-ce que la dramaturgie ?* : Arles : Actes sud.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Eco, U. (1979). *L'oeuvre ouverte*. Paris : Éditions du Seuil.

Guez, E. (2011). *Entretien 2 août 2011. Les cahiers de l'atelier arts-sciences*, 06, 12.
Récupéré de <https://www.atelier-arts-sciences.eu/Les-Cahiers-de-l-Atelier>

Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris : La Fabrique éditions.

Saint-Martin, F. (1990). *La théorie de la gestalt et l'art visuel : essai sur les fondements de la sémiotique visuelle*. Sillery Québec : Presses de l'Université du Québec.

Wackermann, J., Pütz, P. et Allefeld, C. (2008). *Ganzfeld-induced hallucinatory experience, its phenomenology and cerebral electrophysiology*. *Cortex*, 44(10), 1364-1378. DOI: 10.1016/j.cortex.2007.05.003

Méthodologie

Gosselin, P., Le Coguiec, É., ebrary, I. et Congrès de, l. A. (2006). *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec : presses de l'Université du Québec.

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil et l'esprit*. Paris : Gallimard.

Morton, T. (2013). *Hyperobjects : philosophy and ecology after the end of the world*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Morin, E. (1990). *Introduction à la pensée complexe*. Paris : ESF.

Moustakas, C. E. (1990). *Heuristic research design, methodology, and applications*. Newbury Park, Calif. Sage.

Varela, F. J., Bourguine, P. et Dumouchel, P. (1989). *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*. Paris : Editions du Seuil.

Nouveau matérialisme

- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: journal of women in culture & society*, 28(3), 801.
- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter : A political ecology of things*. Durham: Duke University Press.
- Jones, A. (2015). *Material Traces: Performativity, Artistic "Work," and New Concepts of Agency*. *TDR/The Drama Review*, 59(4), 18-35. doi: 10.1162/DRAM_a_00494
- Sanzo, K. (2018). New Materialism(s). Récupéré de <https://criticalposthumanism.net/new-materialisms/>
- Schneider, R. (2015). New Materialisms and Performance Studies. *TDR/The Drama Review*, 59(4), 7-17. DOI: 10.1162/DRAM_a_00493
- Spinoza, B. (2018). *Œuvres de Spinoza* (vol. III, É. Saisset, trad.). Paris : Charpentier.
- Numineux
- Giaccardi, G. (2008). *Les voies d'accès au numineux : l'apollinien et le dionysiaque* Cahiers jungiens de psychanalyse, 127(3), 77-93.
- Jung, C. G. (2004). *Psychologie et alchimie*. Paris : Buchet/Chastel.
- Mcewen, J. (2017) *C'est fou*, [Document radio] (Récupéré de <https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/c-est-fou/segments/entrevue/73728/numineux-mystere-terreur-rudolf-otto-le-sacre-jeremie-mcewen>)
- Otto, R. (1917). *Le sacré : l'élément non rationnel dans l'idée du divin et sa relation avec le rationnel*. Paris : Payot
- Siren, O. (1970). Chinese sculpture from the fifth to the fourteenth century. Over 900 specimens in stone, bronze, lacquer and wood, principally from Northern China with descriptions and an introductory essay, 2 (1-102). London : Ernest Benn.

Tacey, D. (2008). *Le rôle du numineux dans la réception de Jung*. Cahiers jungiens de psychanalyse, 127(3), 95-111.

Yoon, J. (2017). *Spirituality in Contemporary Art: The ideas of the Numinous*. Zidane, 2010.