

116627.
.A.
CL

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PRODUCTION D'INSTALLATIONS À PARTIR DE LA NOTION DE TABLEAU
VIVANT OÙ LE RÉCEPTEUR DEVIENT ACTEUR DE L'OEUVRE

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
JEANNE BOURGOIN CASTONGUAY

SEPTEMBRE 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse 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.01-2006). 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

D'abord, je tiens à remercier mon directeur, Alain Paiement, pour sa générosité et son appui lors de la rédaction du mémoire et de la confection du projet.

J'aimerai aussi remercier mes parents. Leur ouverture quant au devenir de leurs enfants, leur confiance et leur amour de la beauté sont des valeurs importantes que j'ai toujours près de moi.

Finalement, je souhaite adresser un grand merci à mon frère, mon copain, mes collègues et amis-es qui m'ont accompagné lors de ce parcours.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	V
RÉSUMÉ	VI
INTRODUCTION: LE CORPS IMAGE	1
CHAPITRE 1 :	
LE DISPOSITIF AXIAL ET LE TABLEAU, LE DISPOSITIF IMMERSIF ET LE POSTE	
1.1 Dispositif axial et dispositif immersif	5
1.1.1 Dispositif axial	6
1.1.1.1 Les installations de Peter Campus.....	7
1.2 Hors-champ habité	9
1.2.1 David Spriggs et le hors-champ habité	10
1.3 Dispositif immersif	12
1.3.1 Richard Serra	13
1.4 Transparence et immersion	14
CHAPITRE 2 : L'IMAGE COMME LIEU, LE LIEU COMME IMAGE	
2.1 Maquette	17
2.2 Dan Graham, <i>Cinema</i>	17
2.3 Le poste et le tableau	19
2.4 Mimésis	20
2.5 Visiteur	21
2.6 L'image photographié	23
2.7 La métareprésentation	25
2.8 Le tableau et le visiteur-spectateur	27
2.9 Le poste et le visiteur-acteur	27
CHAPITRE 3: PERCEPTION ET SENSATION, ET CONCEPTION	
3.1 La conception et la sensation	29
3.2 La perception et la sensation	29
CONCLUSION	32
ANNEXE	
4.1 Mise en espace du projet <i>Chambres</i> dans la galerie du CDEx	34
4.2 L'étrangeté de l'image photographiée	37
BIBLIOGRAPHIE	39

LISTE DES FIGURES

Figure 0.1	<i>Le naufrage</i> , Jeanne Bourgoin, 35 x 22 pouces, 2006	1
Figure 1.1	<i>Las Meninas</i> , Vélasquez, 1656	4
Figure 1.2	<i>Schéma ; maquette préliminaire ; poste / tableau</i> , 2010	5
Figure 1.3	<i>Schéma dispositif axial</i> , 2010	6
Figure 1.4	<i>Interface</i> , Peter Campus, 1972	7
Figure 1.5	<i>Interface</i> , Peter Campus, 1972	8
Figure 1.6	<i>Hors-champ habité</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	10
Figure 1.7	<i>Détail Stratachrome</i> , David Spriggs, 2010	11
Figure 1.8	<i>Stratachrome</i> , David Spriggs, 2010	12
Figure 1.9	<i>The Matter of Time</i> , Serra Richard, 2005.....	13
Figure 1.10	<i>Schéma ; maquette préliminaire ; dispositif immersif</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	14
Figure 1.11	<i>Fun House for Münster</i> , Dan Graham, 1997	15
Figure 2.1	<i>Maquette préliminaire_02, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	16
Figure 2.2	<i>Cinema</i> , Dan Graham, 1981	18
Figure 2.3	<i>Cinema, floorplan theater</i> , Dan Graham, 1981	19
Figure 2.4	<i>Schéma #5, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	20
Figure 2.5	<i>Maquette préliminaire_03, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	22
Figure 2.6	<i>Maquette préliminaire_02, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	23
Figure 2.7	<i>Maquette préliminaire_01, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	24
Figure 2.8	<i>She Seemed To Stare...</i> , John Hilliard, 1977	26
Figure 3.1	<i>Maquette préliminaire_04, Chambres</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	28
Figure 4.1	<i>Schéma modification dispositif</i> , Jeanne Bourgoin, 2010	35
Figure 4.2	<i>Documentation exposition_04</i> , Jeanne Bourgoin, 2011	35
Figure 4.3	<i>Plan de l'exposition</i> , Jeanne Bourgoin, 2011	36
Figure 4.4	<i>Documentation exposition_03</i> , Jeanne Bourgoin, 2011	37

RÉSUMÉ

L'expérience de l'installation photographique varie autant en fonction des déplacements du spectateur que des conditions spécifiques du dispositif construit par l'auteur. Dans l'œuvre présentée en fin de maîtrise, *Chambres*, le positionnement du visiteur est déterminant. Ce texte en réfléchit les implications. Cette installation est composée d'une succession de cinq plans photographiques imprimés sur un support transparent, et projetés sur un écran translucide au moyen d'une source lumineuse unique. L'ensemble représente l'intérieur d'une chambre à coucher.

Chambres articule deux types de dispositifs : *axial* et *immersif*. L'alignement des plans et l'axe de projection sont basés sur une configuration axiale dont la logique est de produire une image sur un écran situé à l'extrémité de cet axe. Le récepteur peut se déplacer entre les images imprimées sur ces plans et par la présence de son corps, produire une ombre sur *le tableau* projeté. Dans la mesure où il peut se situer devant, autour ou à l'intérieur de ce dispositif - au point de finalement pouvoir se situer au centre de l'œuvre, et que sa présence puisse non seulement modifier le tableau en question, mais surtout, sa perception de l'espace représenté, alors ce dispositif implique une dimension immersive.

Quelles conséquences peut avoir la participation du visiteur **dans** l'œuvre ?
Produit-elle chez lui des sensations qui en modifient la compréhension ?
Que signifie représenter ?

Ce texte discute des notions de phénoménologie et de perception. Il situe *Chambres* en regard d'autres œuvres impliquant des dispositifs à la fois *axiaux* et *immersifs*, en réfléchissant l'expérience particulière qu'elles impliquent et en éclairant conséquemment les enjeux de l'installation *Chambres*.

Cette installation est constituée d'un modèle réduit à demi échelle de la chambre qu'elle représente, et d'une projection d'une vidéo captée à l'intérieur de ce modèle. Ce dispositif pose des questions spécifiques quant à la perception et la conception de l'espace de représentation.

Mots clés : dispositif, installation, multi-couches, perception, photographie, projection, superposition, tableau, transparence.

INTRODUCTION: LE CORPS IMAGE

Avant d'entreprendre ce projet, ma pratique de la photographie était axée principalement sur l'expérience de mon corps (ou de celui de mon modèle), dans un espace domestique. Par mes travaux, je cherchais à capter l'attention du spectateur en misant sur l'incongru de la situation photographiée.



Fig. 0.1 *Le naufrage*

À travers la mise en scène, j'ai réalisé que mes travaux suscitaient l'attention par leur aspect poétique. Toutefois, cet aspect n'était pas représentatif de l'énergie vécue par le performeur dans l'image, qui était pour sa part soumis à une expérience physique. La performance nous conduit à nous interroger sur notre corps et sur l'image qu'il produit. Après m'être questionné sur ce qui advenait de l'intensité de mes actes une fois imprimés sur papier, je me suis demandé s'il était possible de reproduire cet état particulier avec un visiteur dans une installation photographique.

La recherche en maîtrise avait pour but d'étudier des moyens permettant de modifier la condition de *l'artiste-performeur* devenu image, pour tenter dorénavant de prendre le spectateur à parti dans un dispositif qui l'incorporera dans mes œuvres, afin que ce dernier prenne, en quelque sorte, le rôle que j'occupais auparavant dans mes photographies. Cette recherche donne lieu à des installations qui induisent pour le spectateur une expérience participative de ce que l'on pourrait nommer la « scène ». Il devient alors un *spectateur-acteur*, dont la présence génère une image pour les autres spectateurs.

Dans l'œuvre de fin de maîtrise, la « scène » est constituée de photographies d'une chambre à coucher prises à partir d'un seul point de vue. Chaque plan dans l'espace est représenté par une image distincte. On obtient ainsi le plan des rideaux, celui du lit, celui de la commode, et ainsi de suite jusqu'au mur du fond. Ces différents plans fragmentent l'espace. Ils sont imprimés sur des films transparents et placés parallèlement l'un à la suite de l'autre dans la galerie. Le dispositif restitue ainsi le volume de la chambre. Il propose en fait une équivalence entre le volume de la chambre représentée et le volume de la construction photographique. Une lumière blanche traverse l'espace et projette les photographies sur un écran, *le tableau*. La projection de ces plans additionnés par transparence sur l'écran fonctionne comme si celui-ci était le dépoli d'une chambre technique.

Nous verrons lors du premier chapitre que *Chambres* conjugue construction et déconstruction de l'image photographique et que l'installation implique à la fois un dispositif axial et un dispositif immersif. On peut parler de la scène de théâtre traditionnel comme d'un dispositif axial construit en fonction d'un point de vue frontal : l'audience. Dans cette première section, nous aborderons des œuvres d'artistes qui ont travaillé à déconstruire ce type de dispositif et d'autres œuvres qui permettent une expérience immersive.

Dans le deuxième chapitre, il sera question de la place du spectateur dans l'œuvre, dont la présence contribue à modifier l'image produite par l'installation. Sans nécessairement modifier la configuration de l'ensemble. Sa perception est influencée par son ombre et les reflets produits par ses déplacements entre les plans-films. Il habite et comprend ainsi l'image. Dans ce chapitre nous verrons aussi que *Chambres* sera présenté dans un format

réduit à demi-échelle dans le Centre de diffusion et d'expérimentation (CDEx) de la maîtrise de l'EAVM.

Je cherche à produire un espace qui génère des impressions qui varient en fonction du sujet photographié et de la qualité de la lumière dans l'espace de l'installation. C'est pourquoi le troisième chapitre présente quelques hypothèses d'interrelations entre le visiteur et l'œuvre.

Mes recherches m'ont conduit à aborder des domaines connexes au champ de l'art, soit en psychologie, en phénoménologie de la perception, en théâtre et en littérature. Celles-ci reviendront à quelque reprise dans le mémoire afin de mieux saisir les enjeux de mon travail.

CHAPITRE 1 :

LE DISPOSITIF AXIAL ET LE TABLEAU

LE DISPOSITIF IMMERSIF ET LE POSTE

«Qu'y a-t-il enfin en ce lieu parfaitement inaccessible puisqu'il est extérieur au tableau, mais prescrit par toutes les lignes de sa composition? Quel est ce spectacle, qui sont ces visages qui se reflètent d'abord au fond des prunelles de l'infante, puis des courtisans et du peintre, et finalement dans la clarté lointaine du miroir? Mais la question aussitôt se dédouble : le visage que réfléchit le miroir, c'est également celui qui le contemple; ce que regardent tous les personnages du tableau, ce sont aussi bien les personnages aux yeux de qui ils sont offerts comme une scène à contempler. Le tableau en son entier regarde une scène pour qui il est à son tour une scène.»¹

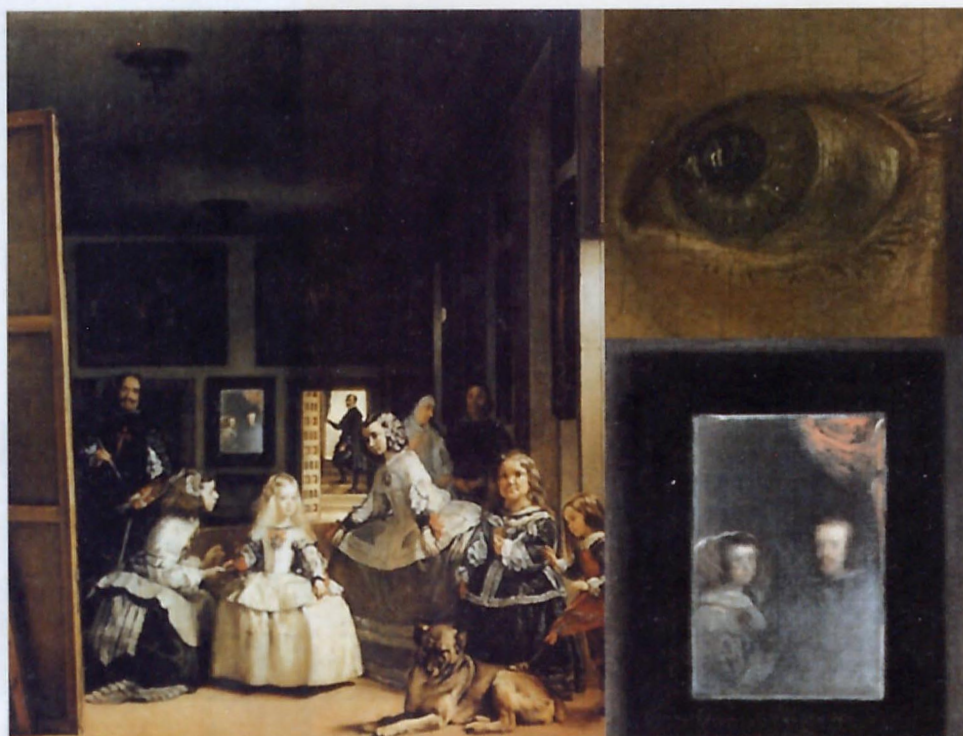


Fig. 1.1 *Las Meninas*, Velasquez

¹ Michel Foucault, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966, p.29

(Dans son analyse du fonctionnement du tableau de Velasquez, intitulé *Las meninas*, Michel Foucault expose la structure spéculaire de l'œuvre en interrogeant la position du regardeur. Cette réflexion introduit bien les enjeux du projet et sa filiation avec l'histoire de la peinture.)

1.1 Dispositif axial et dispositif immersif

L'installation *Chambres* est conçue pour restituer une chambre à l'échelle réelle. Elle combine deux types de dispositifs. Le premier, que je nomme *dispositif axial*, est formé d'un projecteur qui diffuse de la lumière blanche au travers de cinq photographies imprimées sur films transparents, et projette ces images sur un écran que l'on nomme *tableau*. L'autre dispositif est de l'ordre de l'immersion. Plus précisément, il s'agit ici d'une condition de réception, soit l'expérience de se situer à l'intérieur de la structure axiale. Le *dispositif immersif* est constitué de l'espace de la galerie, de l'espace entre les photographies, des photographies elles-mêmes et d'un spectateur dont la circulation modifie l'image résultant de la projection. Sa présence en fait un acteur autant qu'un spectateur.

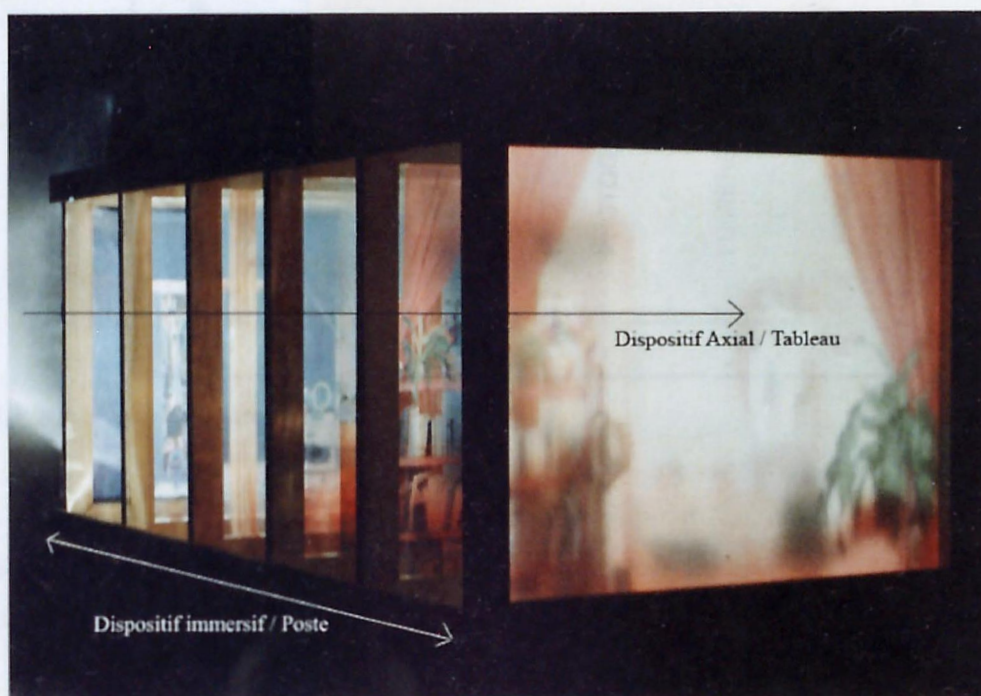


Fig. 1.2 Schéma ; maquette préliminaire ; poste / tableau

Des œuvres de Peter Campus, Richard Serra, David Spriggs et de Dan Graham seront étudiées afin d'expliquer les deux types de dispositif ci-mentionnés et, ensuite, aborder l'installation présentée par ce mémoire.

Le regard ne peut constituer, ordonner la représentation qu'en maintenant ses distances à l'égard de la scène. Le visible ne peut surgir que dans l'écart. La question n'est plus que l'image peut sembler vraie à partir d'un seul point mais qu'il n'y a qu'une zone étroite où l'image puisse se former/s'appréhender.²

1.1.1 Dispositif axial

Le *dispositif axial* est composé d'un ensemble d'éléments structurés par un axe qui oriente la relation spatiale entre le spectateur et l'œuvre. Le visiteur de l'installation est situé à une extrémité; il observe, se déplace ou interagit. Le dispositif est créé afin de permettre une interaction entre l'œuvre et le spectateur.



Fig. 1.3 Schéma dispositif axial

Dans l'œuvre en cours, l'axe provient du projecteur, le « point A », qui diffuse de la lumière blanche au travers de cinq photographies imprimées sur support transparent. Les photographies sont placées en parallèle, les plans se succédant l'un à la suite de l'autre. À la suite des cinq images on retrouve un écran translucide « point B », sur lequel elles sont projetées. Leur addition a pour effet de recréer l'image d'une chambre. À la différence des projections diapositives habituelles, les images sont déjà agrandies, sans passer par une optique. Ce système produit une profondeur de champ limitée : plus les images imprimées sont éloignées de l'écran, plus elles sont floues. Lorsque le visiteur pénètre dans la galerie,

² Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Paris, Jacqueline Chambon, 2002, p. 34

cet écran est le premier élément qu'il rencontre. Lorsqu'il est situé devant, il vient compléter l'axe du dispositif et en devient le « point C ». (voir figure 1.2) Ce type de structure est travaillé par plusieurs artistes, dont Peter Campus. Ses œuvres sont généralement basées sur des dispositifs axiaux.

Les schémas de Peter Campus sont commentés en termes de plan tangentiel, angles, réflexions, intersections, point d'alignements, axe, addition, soustraction, rotation, etc. Le moindre dérèglement étant fatal à la manifestation des disjonctions représentatives qui sont l'objet même de l'expérience, la précision extrême, mathématique, de l'agencement est alors déterminante.³

1.1.1.1 Les installations de Peter Campus

Les installations de Campus produisent des possibilités d'expériences privées où le visiteur se retrouve seul avec lui-même. Les structures sont épurées, sans objet ni architecture, si ce n'est celle du lieu de l'installation, que l'artiste utilise spécifiquement en fonction de chaque projet. Le visiteur interagit avec le dispositif électronique (caméra, moniteur, vidéo-projecteur), avec la lumière et avec une surface de projection. L'espace est défini en fonction du positionnement de ces éléments. Le visiteur devient en quelque sorte le centre énergétique du dispositif créé. Lorsqu'il entre dans la salle, tout semble inerte, voire éteint. Une fois que le visiteur pénètre à l'intérieur du dispositif, l'œuvre s'anime. Les œuvres de Peter Campus sont expérimentales et découlent d'une investigation de la géométrie optique.



Fig. 1.4 *Interface*, Peter Campus

³ Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Collection «Critique d'art», 2002, p.94

Créée en 1972, *Interface* est la deuxième installation de l'artiste basée sur la transmission vidéo en circuit fermé. L'élément principal de l'œuvre est une paroi de verre faisant office d'écran, installée dans le fond d'une pièce peu éclairée. Une caméra vidéo est placée derrière le verre et dirigée vers nous. Situé devant elle de l'autre côté de la salle se trouve le vidéo-projecteur relié à la caméra. (voir figure 1.4) Il retransmet en temps réel ce que capte la caméra.

Le visiteur est l'élément constitutif de l'œuvre et il est invité à circuler dans l'espace situé devant l'écran de verre. La caméra et le projecteur sont placés obliquement l'un par rapport à l'autre. Le rôle de la surface de verre dans le dispositif est double : elle reflète l'image du spectateur, comme un miroir, et d'autre part, elle sert d'écran. Ce qui permet au visiteur de regarder son image captée par la caméra. Ainsi, il est confronté à deux images de lui-même : celle de son reflet et celle, horizontalement inversée, de la projection vidéo, qui renvoie une image nette, en couleur, tandis que la projection est en noir et blanc et semble plus floue.

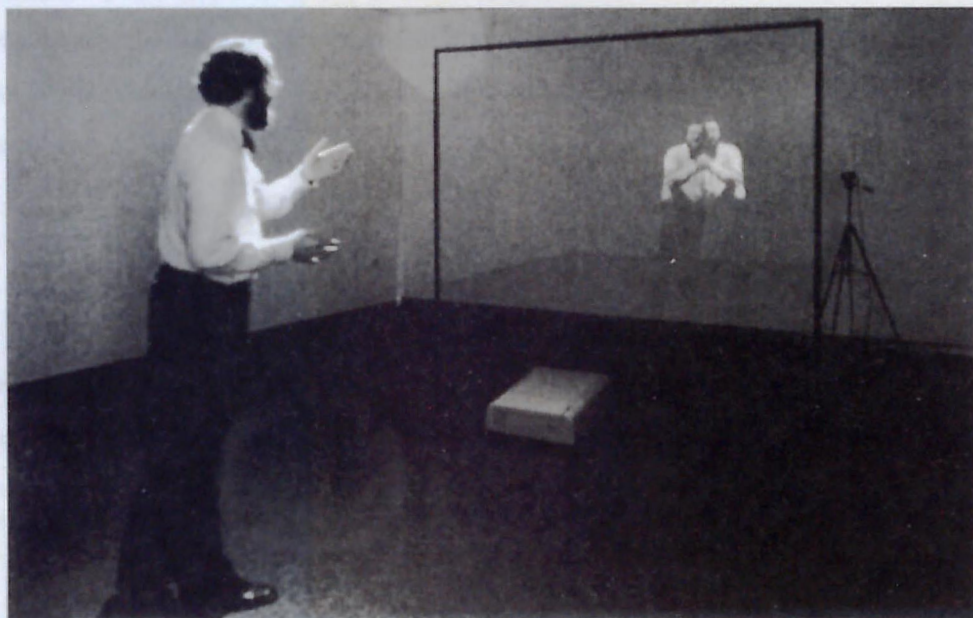


Fig. 1.5 *Interface*, Peter Campus

Dans *Interface*, lorsque le visiteur circule dans l'espace, il est amené à déterminer l'emplacement exact à partir duquel ses deux images se chevauchent. (voir figure 1.5) Lorsqu'il arrive à un point précis dans l'espace, il peut, à partir de cet emplacement, visualiser le dédoublement de son image. L'œuvre est accomplie lorsque que cette double représentation converge à partir d'un point de vue précis. Cette apparition nous rappelle la résolution d'une anamorphose à partir du point de vue unique, que ce soit en peinture ou dans une situation tridimensionnelle.⁴

Lorsque le visiteur observe son reflet sur la projection en circuit fermé, il y a une contradiction entre l'information livrée par les sens (le visiteur est en face de lui-même) et les idées produites par la raison (c'est-à-dire l'impossibilité qu'il puisse se retrouver ainsi en face de lui-même). Après l'exploration de la zone de projection, le visiteur parvient, par la compréhension de l'œuvre, à briser cette incompréhension.

Dans *Interface*, le visiteur peut se déplacer à l'extérieur de l'axe et observe l'ensemble de l'installation, pour la comprendre autrement, par différents points de vue et d'observer d'autres potentiels visiteurs expérimenter l'œuvre. Cet espace est variable, il est à la fois distinct et indissociable de l'installation. Il constitue en quelque sorte le hors-champ du *dispositif axial*.

1.2 Hors-champ habité

L'installation *Chambres* étant structurée sur un axe, à l'instar de l'œuvre de Campus, dès que l'on se déplace dans l'espace de la galerie, notre observation à partir de ces autres angles de vue modifie notre perspective de la chambre représentée.

⁴ Jurgis Baltrusaitis, *Anamorphoses*, Olivier Perrin, 1969, p. 5. « ... une projection des formes hors d'elles-mêmes et leur dislocation de manière qu'elles se redressent lorsqu'elles sont vues d'un point déterminé »

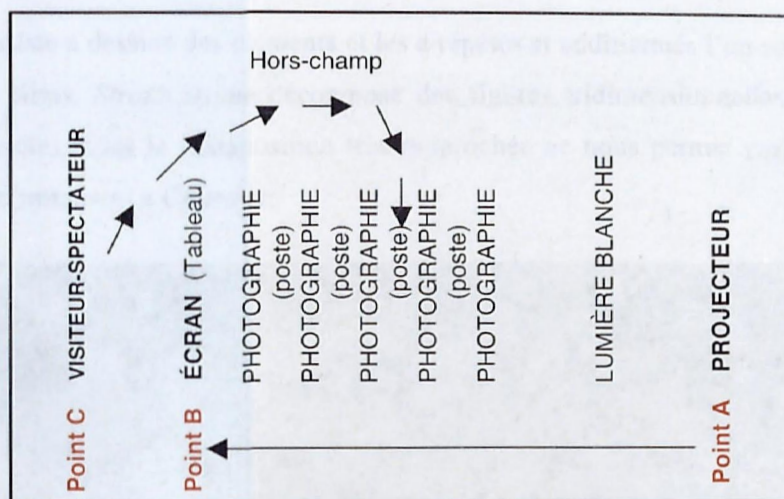


Fig. 1.6 *Hors-champ habité*

La dimension sculpturale de l'œuvre nous incite à se déplacer dans la galerie. Dans le hors-champ, on est ni devant, ni derrière, ni dans le dispositif en question. Pourtant, cette périphérie fait partie du tout de l'installation. Dans cette *zone* indéfinie, aussi variable que puisse être notre position dans la galerie, le désaxement permet une vue d'ensemble du dispositif. Cette distance permet de percevoir autrement les liens qui unissent les photographies et surtout, elle permet d'observer d'autres visiteurs situés à l'intérieur. *Chambres* sera présentée au Cdex dans une taille réduite, soit une maquette à demi-échelle, mesurant approximativement 122 x 122 x 244 centimètres. Nous aborderons la question du modèle au chapitre suivant. Mais avant, je propose de revoir certains aspects de l'installation *Stratachrome*, une œuvre de l'artiste montréalais David Spriggs, qui présente une certaine parenté formelle avec mon projet quant à la disposition successive de plans translucides par lesquels des figures se voient décomposées, mais qui toutefois ne travaille aucunement le *dispositif axial* et photographique tel que nous l'avons décrit jusqu'à présent.

1.2.1 David Spriggs et le hors-champ habité

Lors d'une résidence dans la galerie de l'UQAM, David Spriggs a conçu une œuvre spécifique pour cet espace. L'installation est constituée de couches transparentes sur

lesquelles l'artiste a dessiné des éléments et les a répétés et additionnés l'un sur l'autre et ce, sur plusieurs films. *Stratachrome* décompose des figures tridimensionnelles sur plusieurs couches distinctes, mais la juxtaposition très rapprochée ne nous permet pas de pénétrer à l'intérieur contrairement à *Chambres*.

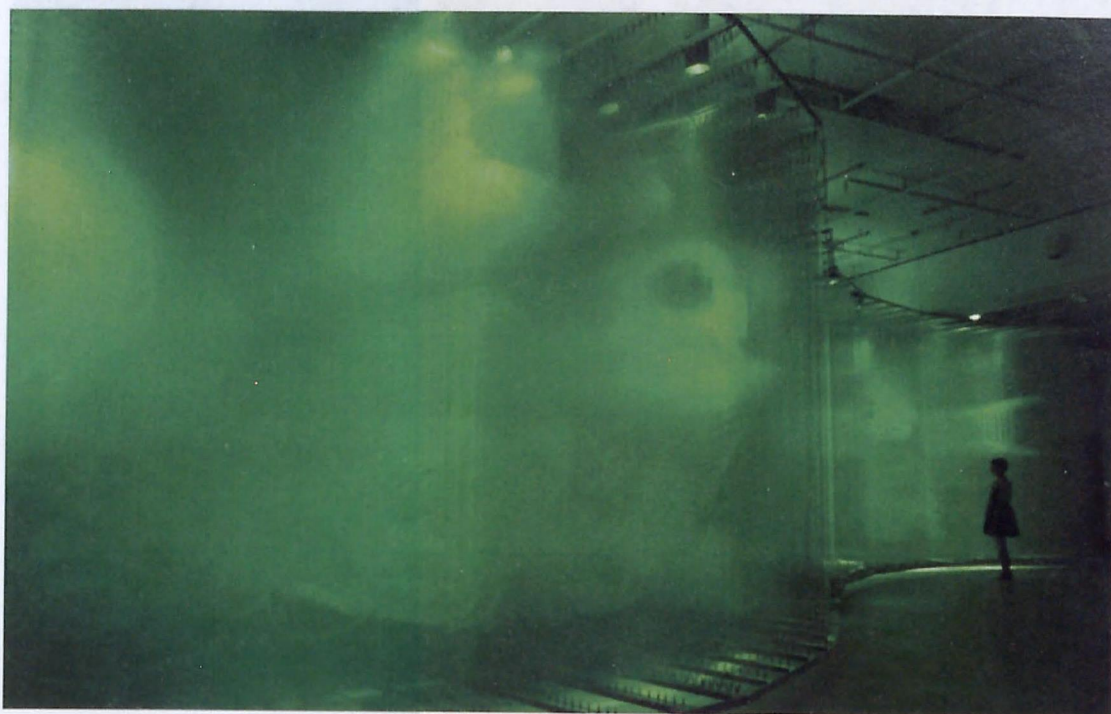


Fig. 1.7 Détail *Stratachrome*, David Spriggs

L'installation parcourt la salle d'une extrémité à l'autre. Le visiteur est invité à en faire le tour, ou encore, à la regarder avec une certaine distance. Bien que la distance offre un certain recul, elle ne permet pas de voir l'œuvre dans sa totalité. Le spectateur n'est ainsi jamais réellement devant l'œuvre ni dedans. Dû à son ampleur, un déplacement autour de celle-ci est nécessaire pour en observer la totalité.

L'installation et la *zone* qu'elle définit permet, tout comme dans *Chambres*, d'observer les autres visiteurs au travers de la structure translucide. De plus, il est important de préciser qu'une caractéristique importante de cette œuvre est la dimension immersive produite par l'éclairage.



Fig. 1.8 *Stratachrome*, David Spriggs

Bien que nous ne soyons jamais à l'intérieur de la structure multicouches, la lumière verte englobe tout l'espace de la galerie. Cette couleur est appliquée sur les films et elle est aussi présente dans l'éclairage. L'imprégnation de la lumière est immersive. Nous retiendrons de *Stratachrome* la relativité du hors-champ, entre un espace indéfini a priori hors du champ de vision, confondu par la dimension immersive générée par la lumière de l'installation.

1.3 Dispositif immersif

Le *dispositif immersif* est destiné à être investi corporellement par celui qui l'expérimente. Il produit une sensation d'être entièrement plongé dans un environnement et de pouvoir parfois interagir avec les objets qui s'y trouvent. S'il y a interaction, elle est de l'ordre d'un échange d'informations, d'affects ou d'énergie, qui suppose un contact entre le visiteur et l'œuvre.

Le spectateur devient conscient de lui-même. En bougeant la sculpture change. La contraction et l'expansion de la sculpture résultent du mouvement. Pas à pas, la perception non seulement de la sculpture mais de l'environnement tout entier change.⁵

1.3.1 Richard Serra

Les œuvres de Richard Serra proposent une mise en espace de formes aux dimensions souvent démesurées. Ces formes sont basées sur des géométries relativement simples, qui se voient complexifiées par leur intégration dans le contexte architectural, et par l'expérience du spectateur, qui ne permet pas d'en avoir une vue d'ensemble. Ellipses, courbes, torsions, formes verticales. Le visiteur circule entre les plaques d'acier et il transforme ainsi son rapport à l'espace.



Fig. 1.9 *The Matter of Time*, Serra Richard

Ces installations plongent le visiteur dans un déplacement multidimensionnel. Il ne se contente pas d'observer ces environnements, il les habite. L'installation n'est donc pas connue

⁵ Richard Serra à propos de *Tilted arc*.

de l'extérieur, comme quelque chose qui se déroule devant lui, mais de l'intérieur, comme quelque chose se déroule avec lui. Dans cette immersion, les formes ne sont pas seulement vues et comprises, mais avant tout, elles sont ressenties. Nous reviendrons plus loin sur la notion de sensible.

1.4 Transparence et immersion

Dans *Chambres*, le visiteur entre dans le dispositif et habiterait l'œuvre comme il pourrait occuper l'espace domestique qu'elle représente.⁶ Il observe les éléments de la mise en scène avec une approche semblable à celle de son quotidien, puisque les objets sont imprimés d'un format réel. Mais une instabilité se produit en observant la scène. Tout d'abord, il n'y a pas de profondeur de champ, ou plutôt, la profondeur n'existe que par la superposition des couches transparentes et par la distance entre celles-ci. Ce qui fait que la profondeur n'est compréhensible que de l'extérieur. De plus, toutes les photographies imprimées semblent êtres produit d'un même point vue. Mais ici, le point de vue ne peut pas être observé de l'intérieur de l'installation puisque la distance entre les couches ne permet pas le recul nécessaire. Cette perte de repère, est un des moyens de faire sentir l'œuvre par le corps.



Fig. 1.10 Schéma ; maquette préliminaire ; dispositif immersif

⁶ (La réduction à demi-échelle oblige ce visiteur à concevoir cet espace à l'échelle réelle. Il doit le projeter.)

Lorsque l'on circule entre les photographies, on peut apercevoir notre reflet sur les films. On produit aussi une ombre sur le *tableau*, puisque l'on bloque par notre corps la lumière et l'on devient un écran où les images s'impriment.

Ces effets produits par la transparence peuvent nous faire penser aux pavillons de verre de Dan Graham. Des œuvres installatives composées principalement de surfaces réfléchissantes, soit des miroirs, simples ou *bi-faces*, et des surfaces de verre, clair ou sans tain, qui déroutent le visiteur, le laissent perplexe, par des effets optiques parfois irrésolubles.



Fig. 1.11 Dan Graham, *Fun House for Münster*

CHAPITRE 2

L'IMAGE COMME LIEU, LE LIEU COMME IMAGE

Je vise et je perçois un monde. Si je disais avec le sensualisme qu'il n'y a que des «états de conscience» et si je cherchais à distinguer mes perceptions de mes rêves par des «critères», je manquerais le phénomène du monde. Car si je peux parler de «rêve» et de «réalité», m'interroger sur la distinction de l'imaginaire et du réel, et mettre en doute le «réel», c'est que cette distinction est déjà faite par moi avant l'analyse, c'est que j'ai déjà une expérience du réel comme de l'imaginaire⁷

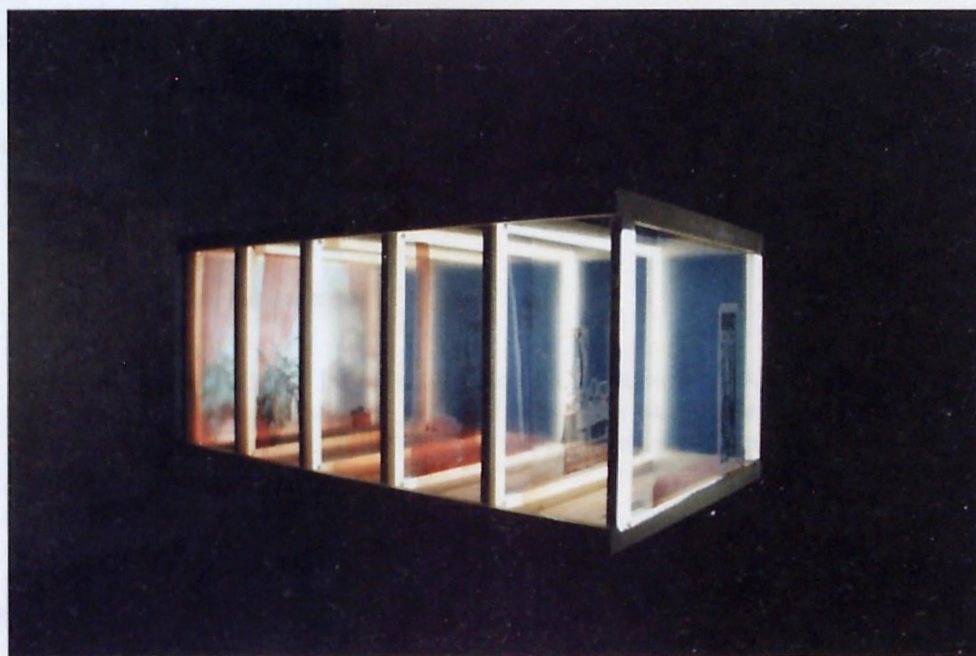


Fig. 2.1 Maquette préliminaire_02, Chambres

⁷ Merleau-Ponty, avant-propos, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1976, p.XI

2.1 Maquette

Il est important de préciser ici que l'œuvre était d'abord prévue pour être produite à l'échelle réelle de la chambre représentée, mais qu'elle est finalement produite sous forme de maquette à demi-échelle. À cette étape de ma recherche, l'intérêt premier de cette maquette, c'est d'observer comment elle est abordée par les visiteurs et ensuite de voir s'ils peuvent comprendre la dimension immersive qu'elle suppose. Ces informations devraient me permettre par la suite de modifier la forme finale, si nécessaire, ou encore d'évaluer s'il est pertinent de réaliser l'installation à grande échelle.

Ce modèle pour une installation à venir est en fait devenue une œuvre installative en soi. Davantage qu'une maquette autonome dans la galerie, sa mise en espace comprenant le projecteur et son imbrication dans le contexte en font une proposition spécifique qui soulève de nouvelles questions quant à la notion de projection.

2.2 Dan Graham, *Cinema*

Mon travail est fondé sur les jeux de perception, les miroirs et les reflets qui brouillent votre sensation de l'espace. L'idée de se voir à travers les autres. Depuis que j'ai lu Sartre, qui explique que le regard de l'autre façonne ma conscience d'être moi, je n'ai cessé d'explorer cette idée⁸

Avec son projet intitulé, *Cinema*, Dan Graham interroge les relations entre l'espace privé et l'espace public en modifiant les conditions habituelles de perception de l'image cinématographique, et conséquemment, la place du spectateur dans l'art et dans la société. La structure particulière de l'œuvre démontre de façon exemplaire comment peuvent coexister un *dispositif axial* et un *dispositif immersif*.

L'œuvre est un projet. Elle n'existe que sous forme de modèle architectural. Conçue pour être perçue à la fois de l'extérieur, au niveau de la rue, et de l'intérieur, elle est basée sur les

⁸ Dan Graham, En ligne:

http://www.culture.fr/fr/sections/regions/poitou_charentes/articles/kaleidoscope-doubled-dan

variations spéculaires entre diverses audiences. Il s'agit d'une salle de cinéma intégrée à l'angle d'un édifice à bureaux typique, au rez-de-chaussée. Cette salle a la forme d'un quart de cercle, tel un amphithéâtre grec à l'intérieur duquel les points de vues des spectateurs seraient disposés sur des gradins courbes. L'écran est translucide. Étant courbé lui aussi, les spectateurs verraient le film avec une compensation ou une correction de la distorsion habituelle que l'on perçoit lorsque nous sommes positionnés latéralement dans une salle de cinéma. Cette particularité est relativement comparable aux écrans courbes des cinémas *Imax*.

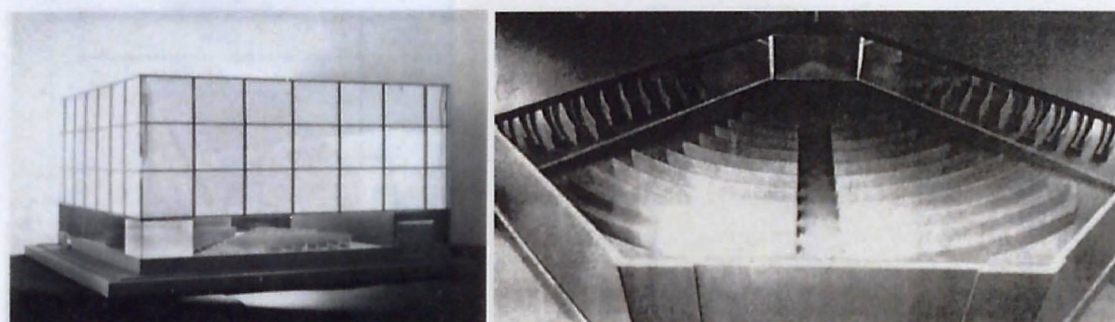


Fig. 2.2 Dan Graham, *Cinema*

Le passant dans la rue peut voir le film, inversé et sans son, et, en fonction de la luminosité du film, peut regarder l'audience au travers de la surface de projection. En revanche, les parois latérales en verre (miroir sans tain) ne permettent pas aux passants de voir l'intérieur lors de la projection d'un film, car les rues sont généralement plus fortement éclairées que l'intérieur d'un cinéma peut l'être par la projection du film, de sorte que la façade en verre devient un miroir de l'extérieur. Avant et après chaque projection de film, cependant, le public à l'intérieur peut être vu alors qu'il se disperse ou s'assemble à nouveau.⁹ Dans cet espace à la fois familier et inquiétant, nous sommes pris dans un jeu infini de réflexions. De l'intérieur, les surfaces miroitantes ont pour effet de nous situer au centre d'un espace circulaire. Entre l'intérieur et l'extérieur, nous devenons voyeurs de la relation film/spectateur.

⁹ D'après une description de Gregor Stemmrich, article «Art and Cinematography», «Dan Graham's «cinema» and film theory» dans *Media/Art/Net*

En ligne: http://www.medienkunstnetz.de/themes/art_and_cinematography/graham/1/

2.3 Le poste et le tableau

L'installation *Chambres* est constituée d'un espace d'observation et d'activation, que je nomme le *poste*, qui conditionne notre perception de l'espace, et le résultat de ce qui se produit à l'intérieur du *poste*, que je nomme le *tableau*.

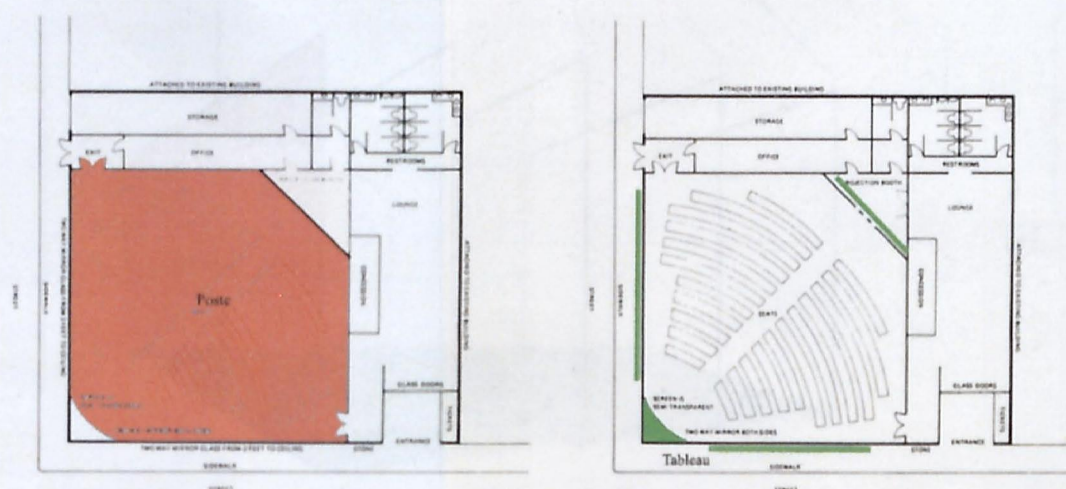


Fig. 2.3 Dan Graham, *Cinema, floorplan theater*

Par exemple, si on transposait ces deux termes dans ce plan du cinéma de Dan Graham, la salle et la projection du film seraient le *poste*, ce qu'on retrouve en rouge, et ce qui se trouve à l'extérieur, soit les vitres sans tain seraient le *tableau*, ce qui est illustré en vert.

Dans l'installation *Chambres*, le *poste*, illustré en vert (voir, figure 2.4), est un espace diaphane, constitué des photographies imprimées sur film. Une lumière les traverse et les projette sur le *tableau*, elles se voient fusionnées, créant alors une image additive qui est ici illustrée en rouge. (voir, figure 2.4) Cet écran est visible de l'extérieur et de l'intérieur de l'installation. Par contre, les visiteurs étant conviés à se promener entre les couches d'images, ils peuvent ainsi revisiter individuellement chaque fragment de l'image perçu précédemment sur le *tableau*. L'ombre de leur corps serait par le fait même aussi projeté sur l'écran.

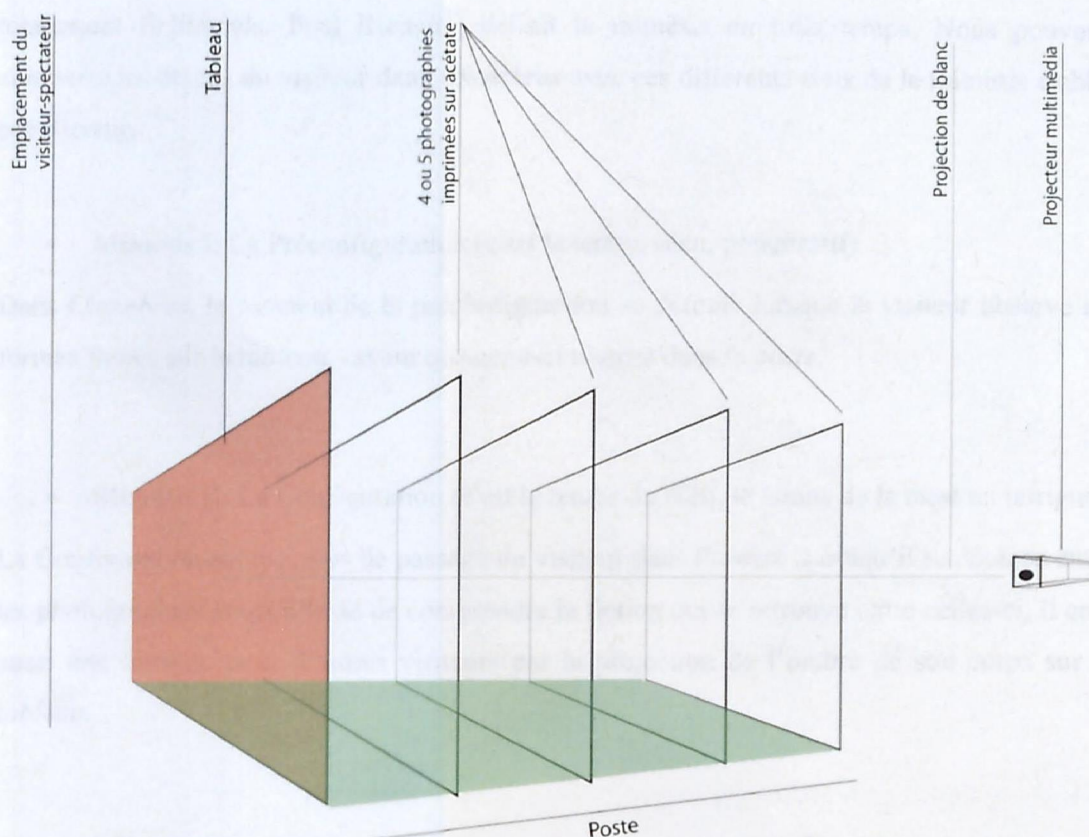


Fig. 2.4 Schéma #5, Chambres

2.4 Mimésis

La mimésis est l'imitation d'une représentation du réel à l'aide de moyens picturaux. Aristote distinguait mimésis de diégésis, réservant ce dernier terme au récit « à la représentation indirecte », alors que la mimésis, de son côté, serait la **représentation directe** : théâtre, tableau. Par la suite, la mimésis est devenu un terme général pour **toute représentation du réel**, pas nécessairement l'apparence vraisemblable, puisque la mimésis peut aussi bien représenter un monde invraisemblable. Un roman de Science-fiction serait-il encore de la mimésis, au sens où des actions s'y déploient, des personnages y vivent, et que les structures sont bel et bien des configurations du réel, mais que les événements sont quant eux

totalement fictionnels. Paul Ricœur¹⁰ définit la mimésis en trois temps. Nous pouvons comparer les étapes du visiteur dans *Chambres* avec ces différents états de la mimesis établis par Ricœur.

- Mimesis I: La Préconfiguration (c'est le temps vécu, prénarratif)

Dans *Chambres*, le moment de la préconfiguration se déroule lorsque le visiteur observe les formes floues sur le *tableau* - avant que celui-ci n'entre dans le *poste*.

- Mimesis II: La Configuration (c'est le temps du récit, le temps de la mise en intrigue)

La Configuration est le temps de passage du visiteur dans l'œuvre. Lorsqu'il se déplace entre les photographies et qu'il tente de comprendre la fiction qui se retrouve entre celles-ci. Il crée aussi une intrigue pour d'autres visiteurs par la projection de l'ombre de son corps sur le *tableau*.

- Mimesis III: La Reconfiguration (c'est le temps de la reconstruction)

La mimésis trois se déroule lorsque le visiteur sort du *poste* et qu'il observe une deuxième fois le *tableau* et arrive maintenant à en discerner les formes. Cette reconfiguration se produit seulement lorsque les deux étapes précédentes ont eu lieu.

2.5 Visiteurs

Un point essentiel de ces recherches est qu'au même moment, l'installation est vue par des *visiteurs-spectateurs* et en quelque sorte activée par des *visiteur-acteurs*, séparés les uns des autres. L'essentiel de leurs activités, ce pourquoi ils ont été mis dans un même ensemble, c'est pour que certains agissent en un lieu qui est pour les autres, le lieu du regard.

¹⁰ François-Xavier Amherdt, *L'herméneutique philosophique de Paul Ricœur*, Paris, Du Cerf, 2004, p.172



Fig. 2.5 Maquette préliminaire_03, Chambres

L'installation est donc constituée de deux scènes à observer : celle que le *visiteur-acteur* perçoit à l'intérieur du *poste*, ainsi que celle sur laquelle l'ombre de son corps se projette, le *tableau* qui est observable par autrui, un *visiteur-spectateur*. Le visiteur se voit ainsi devant le choix de deux participations différentes : face à l'œuvre ou dans l'œuvre, (voir figure 2.5) deux explorations deviennent possibles : en tant que témoin, ou en tant que composante.

On pourrait comparer cette structure à un théâtre, puisque comme au théâtre, son existence demande la présence de spectateurs. Certaines formes de théâtre moderne ont cherché à modifier les modalités du regard, en obligeant le spectateur à une déambulation. Par exemple, dans la pièce *Faust*, *Goethe* de Klaus Michael Gruber¹¹, le spectateur doit parcourir un itinéraire architectural. Il est ainsi contraint à une activité physique, obligé de comprendre non pas comme consommateur, mais comme participant : ainsi prend-il justement conscience de sa place dans le spectacle, de sa présence non pas comme regard passif, mais comme investi d'une charge active.

¹¹ *Faust - 1e Partie* d'après Goethe, Freie Volksbühne - Berlin Odéon-Théâtre de l'Europe dans le cadre du Festival d'Automne à Paris, 1982

2.6 L'image photographiée

Le *poste* est un espace qui se définit par son point d'exclusion avec ce qui n'est pas lui. Même s'il est ici matériellement transparent, les limites de son espace sont tranchées. Il est construit de photographies pouvant évoquer, avec une relative précision, un lieu existant.

Ce lieu est ici, celui d'un environnement intime, qui est fragmenté, et dont les éléments qui le constituent sont isolés les uns des autres. On pourrait se demander si ces éléments ont déjà été situés dans une même pièce ou encore, s'ils proviennent de la même pièce. La seule chose qui est certaine, c'est qu'ils cohabitent logiquement ensemble.

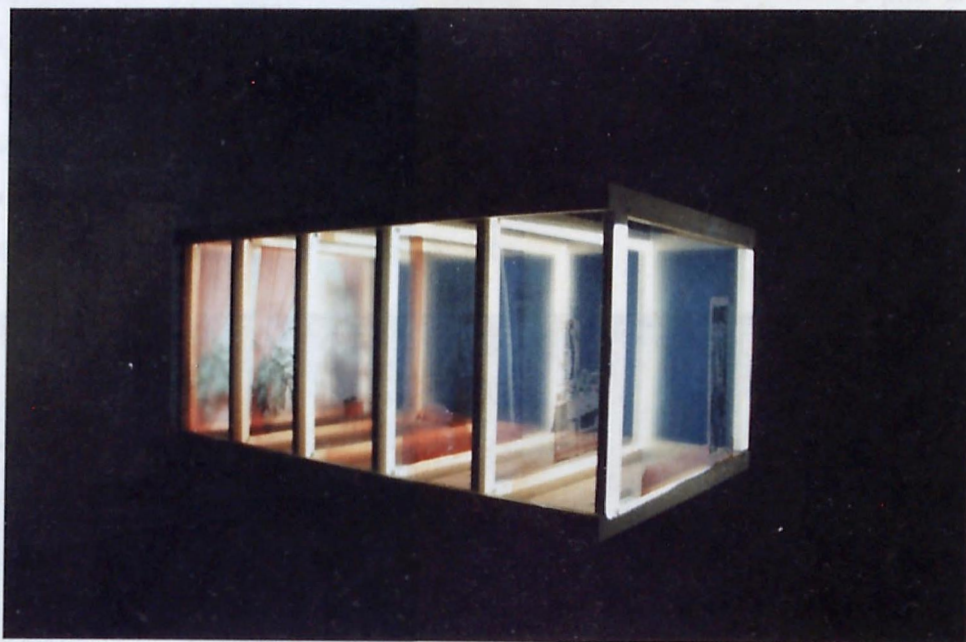


Fig. 2.6 Maquette préliminaire_02, Chambres

Pour accéder au *poste*, le visiteur doit outrepasser cet écran qui dévoile déjà des fragments d'image, mais qu'il pourra percevoir plus nettement une fois entré dans le dispositif. À l'intérieur de celui-ci, il se retrouve dans un lieu composé, une chambre.

Sur la première image, on perçoit le cadre d'une fenêtre et les reflets de celle-ci. Un reflet extérieur, qui montre des arbres, des édifices résidentiels et le photographe. Au travers de ce

reflet, en transparence, on aperçoit l'intérieur. Cet intérieur, décomposé sur les quatre photographies suivantes, est le motif central de l'installation. Sur la deuxième image, en premier plan, deux rideaux rouges viennent cadrer la scène. Ces rideaux rappellent le cadre de la fenêtre aperçue sur la photographie précédente. Ils peuvent aussi évoquer le rideau de scène et rappellent l'utilisation de rideaux délimitant l'avant-plan dans plusieurs compositions picturales depuis la Renaissance. L'on y retrouve aussi une plante, une effigie d'oiseau et une porte fermée. Cette porte sera répétée sur les trois autres photographies et ce, toujours au même endroit. Sur la troisième image, on voit un lit, un rideau rouge et la porte qui dévoile cette fois un corridor dans lequel un miroir est accroché au mur. Dans ce miroir, on perçoit une commode sur laquelle certains objets sont déposés. Sur la quatrième image, une distorsion de la perspective du lieu semble être produite. La porte n'a plus la même forme. À l'intérieur on entrevoit une nouvelle pièce recouverte de papier-peint et un petit tapis. Le rideau rouge est encore une fois présent dans l'image. Sur la dernière image, on peut observer de nouveau la commode; cette fois-ci y sont placés d'autres objets. Sur cette commode, un miroir reflète l'image du photographe qui se trouve à l'extérieur. La porte est encore ouverte, mais elle contient une garde-robe.



Fig. 2.7 Maquette préliminaire_01, Chambres

Entre indices et signes construits, cette suite d'images confond preuve d'existence et existence de preuves. L'opération se replie sur elle-même lors de la quatrième photographie et s'annule presque pour replacer le visiteur devant les indices truqués par la prise de vue. Les reflets du photographe et la suite de plans supposent une prise de vue effectuée à partir d'un même endroit, de l'extérieur de la chambre, par la fenêtre. Mais cette quatrième image nous fait présumer que le photographe est cette fois-ci à l'intérieur de l'appartement. Pourtant, l'on peut observer dans la galerie une photographie où l'on voit le reflet du photographe à l'extérieur de la chambre. Est-ce que la scène est photographiée de l'extérieur de l'appartement ou de l'intérieur même de la pièce? Et cette image que l'on regarde, nous situe-t-elle derrière la vitre ou dans la scène? Le site composé de *Chambres* cherche à mettre le spectateur devant la reproduction comme s'il était devant l'objet réel.

2.7 La métareprésentation

La métareprésentation est la représentation de la représentation. Elle ne fait pas totalement l'économie de la mimésis, parce qu'elle passe par la représentation pour nommer la représentation : ce serait par exemple un tableau d'un peintre peignant un tableau, comme le tableau des Ménines de Vélasquez. En littérature, ce serait un roman de Nabokov, qui malgré une *mise en intrigue* d'une histoire « rationnelle » exprime en réalité le principe de création de l'auteur lui-même : un roman miroir. Tout ce qui relève du préfixe méta : signifie au-delà. On pourrait dire qu'une métareprésentation exprime la représentation elle-même, en acte...

Dans *Chambres*, la déconstruction photographique a pour effet d'évoquer la *camera obscura*, la projection diapositive et le flou photographique causé par une profondeur de champ limitée. Par ailleurs, la *camera obscura* primitive employée depuis le début du quinzième siècle en peinture est devenue à peine plus complexe au vingtième siècle, sous la désignation de *chambre technique*, et de *view camera*, en anglais. D'une certaine façon, ces deux termes suggèrent ensemble l'enjeu de mon projet, soit la corrélation entre une construction restituant un volume architectural – la chambre à coucher, et une construction optique – l'appareil

photographique, restituant l'espace capté à partir d'un point de vue unique. *Chambres* interroge surtout la complexité du principe de représentation.

Une série photographique de John Hilliard nous fournit ici un exemple dans lequel l'ensemble du dispositif et du système optique deviennent le sujet de l'image. Par son intitulé, elle renvoie spécifiquement au tableau *Vénus au miroir* (1649-1651) de Vélasquez. La caméra suggère fortement l'idée du voyeurisme. Par une simple modification de la mise au point, elle « dramatise » l'image photographique. En trois temps, nous voyons d'abord le reflet du photographe, puis, le sujet photographié – le tableau d'une femme, et ensuite, le reflet d'un couple en arrière-plan, dans le musée, réfléchit sur le verre protégeant le tableau photographié. La Vénus ne devient le sujet principal de l'œuvre que dans la deuxième photographie, lorsqu'elle est au foyer. L'œuvre donne autant de place au photographe et au reflet de l'espace du musée – là où s'embrasse le couple et éventuellement, d'où le visiteur regarde le triptyque d'Hilliard.



Fig. 2.8 John Hilliard, *She Seemed To Stare...*

2.8 Le tableau et le visiteur-spectateur

Dans l'installation, l'absence de son et de netteté de l'image a pour effet d'attirer notre attention principalement sur le mouvement des ombres sur le *tableau*. Le spectateur comprend et analyse la relation entre la forme de l'espace et le mouvement qu'il peut y accomplir en tant qu'« acteur ». S'il y a mouvement de son corps sur l'écran, ce mouvement peut figurer et raconter. Il revête un potentiel fictionnel. Quel est le rôle de cet espace diaphane à cet égard?

2.9 Le poste et le visiteur-acteur

Dans l'installation, sans en avoir totalement conscience, le *visiteur-acteur* est au croisement physique de la fiction et de la performance ; il est *co-producteur* de la fiction photographique. Lorsque celui-ci se promène entre les couches de l'installation, il produit du mouvement sur l'image ; les acétates bougent, la lumière, ainsi que son ombre et son reflet, tout ce qui était de la fixité de la photographie devient ici, plus symptomatique, si on veut, de la vidéo. L'installation génère un espace diaphane, certes par les photographies imprimées sur acétate, mais aussi par l'espace qui se trouve entre elles. Le vide. Le vide dans le lieu est très important, pour deux raisons. La première est que la lumière le traverse et révèle les particules de l'air qui l'habite. Le visiteur a ainsi conscience à la fois de l'espace représenté en photographie et de l'espace même de l'installation. De plus, ce vide, crée pour celui qui traverse l'espace une distorsion de la perspective du lieu qui propose comme nous l'avons vu plus haut une profondeur illusoire. Cette profondeur est le fruit d'un assemblage de couches qui en somme spatialisent les images et sculptent la lumière. Cette perspective permet à celui qui la vit, de voir les éléments qui se trouvent sur les autres couches, et de créer par le fait même des liens entre les objets qui y sont présentés. Par la déconstruction de l'espace, par les effets optiques incongrus et par la projection de son corps, le *visiteur-acteur* éprouverait physiquement l'image.

CHAPITRE 3

PERCEPTION ET SENSATION

«La mémoire ne filme pas, la mémoire photographie.»¹²

L'activité perceptive n'a rien d'une «inspection de l'esprit» ou «d'un acte de l'entendement». Elle n'est pas l'affaire d'une subjectivité pensante décryptant un objet de pensée. Il s'agit d'un processus dont le déroulement s'effectue au niveau de la sensation.¹³



Fig. 3.1 Maquette préliminaire_04, Chambres, 2010

¹² Milan Kundera, *L'immortalité*, Paris, Gallimard, 2002, p.15

¹³ Collectif d'artistes, *Esthétique et philosophie de l'art*, Bruxelles, De Boeck, 2002 p.165

3.1 La conception et la sensation

Dans *Chambres*, les relations entre le manque de précision du *tableau* (flou optique) est compensé par la lisibilité des éléments à l'intérieur du *poste*. Cette corrélation particulière entre ce qui relève de la sensation colorée et lumineuse sur le *tableau* (haptique) et la dimension descriptive de la précision photographique (acuité) produit une relation entre le détail et l'effet. Il se crée ainsi un aller-retour entre les deux espaces puisque l'un informe l'autre. Je pense que la sensation prend forme dans mon projet principalement par des **sensations rétinienne**s et par les **données de l'esprit**, de sorte que l'œuvre procède entre autres par ces deux notions.

3.2 La perception et la sensation

Chambres propose au visiteur de contribuer par son corps à la configuration visuelle de l'installation dans l'intention qu'il habite et qu'il éprouve l'image. Ce travail cherche le point d'émergence d'un espace sensible, qui varie selon le choix des photographies placées à l'intérieur de cet espace. Les expérimentations, les risques effectués lors de mes testes d'installation et les théories de Maurice Merleau-Ponty sur la sensation appuie les recherches effectuées autour des images placées à l'intérieur de l'installation.

Le phénoménologue questionne le rapport du visiteur avec les images, les objets et les traces qu'il y retrouve, qu'il transforme par la suite par les « associations » et les « projections de ses propres souvenirs ». La projection des souvenirs restitue selon lui, un sens à l'objet et c'est à ce moment qu'intervient la notion de sensation. Le *visiteur-acteur* doit ainsi construire sa relation avec le réel, par son expérience.

Percevoir, ce n'est pas attribuer intellectuellement une forme à une matière sensible qui en serait dépourvue, c'est assister à un ordre qui se fait jour à *même le flux sensationnel*¹⁴. On

¹⁴ Collectif d'artistes, *Esthétique et philosophie de l'art*, Bruxelles, De Boeck, 2002, p.165

possède notre propre code interne d'organisation. Avant même que l'on juge un objet, dans le dessein de l'identifier, il est déjà observable, comme déjà là. Puisque l'on conçoit, dans l'attention, un éclaircissement de l'objet, il faut que l'objet perçu renferme déjà la structure compréhensible qu'elle dégage. Si la conscience trouve le rectangle géométrique dans la fenêtre, c'est qu'elle l'y avait déjà mis. Le sens émerge de la sensation, notre contact sensible, si on veut, avec les choses, est dû à un contact de co-appartenance. « *Toute conscience est conscience perceptive* »¹⁵

Maurice Merleau-Ponty dont le travail se penche sur ces notions, en particulier dans l'ouvrage *Phénoménologie de la perception* et *La structure du comportement* est encouragé par les avancées de la psychologie de la forme. (Wolfgang Kohler) Celles-ci soutiennent de la même façon que le monde sensoriel apparaît totalement imprégné de signification pour l'humain : *avec la pénétration graduelle dans le champ sensoriel de notre cerveau, la signification suit des lignes tracées par l'organisation naturelle que nous avons établie.*¹⁶

Les objets que constituent la pièce sont un moyen de produire des réactions chez le spectateur. Lorsque l'on se retrouve devant un objet, celui-ci évoque par sa forme, sa couleur ou encore par son histoire, une image. Cette image est un fragment de souvenir. Si l'on admet que les projections ou les associations produites par l'objet sont fondées sur le caractère propre de celui-ci. Celui qui perçoit s'éloigne un instant du moment présent pour se rapprocher de l'action passée et des sentiments. Cet état de fragilité est quelque chose qui a été exploré dans le projet en cours en rejoignant cet état par la manière de disposer les objets dans la pièce. (Trucage de la perspective, répétition, effets optique, croisement entre les images) Koffka dira d'ailleurs à ce sujet qu'un objet apparaît attrayant ou repoussant, avant d'apparaître noir ou bleu, circulaire ou carré¹⁷

Le projet tente ainsi d'évoquer des souvenirs tout en créant certains problèmes de perspective qui produisent un décalage sur l'objet. Merleau-Ponty dans l'ouvrage *phénoménologie de la perception* questionne cette possibilité.

¹⁵ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1976, p.130

¹⁶ Maurice Merleau-Ponty, Idem.

¹⁷ Kurt Koffka, *The Growth of the Mind*, London, Routledge & Kegan Paul, 1980, p. 320

Le miracle de la conscience est de faire apparaître par l'attention des phénomènes qui rétablissent l'unité de l'objet dans une dimension nouvelle au moment où ils la brisent. Ainsi l'attention n'est ni une association d'images, ni le retour à soi d'une pensée déjà maîtresse de ses objets, mais la constitution active d'un objet nouveau qui explicite et thématise ce qui n'était offert jusque-là qu'à titre d'horizon indéterminé¹⁸

Si l'on regarde un objet qui est modifié, notre premier réflexe est de tenter de le reconfigurer dans sa forme réelle. Si la scène ne permet pas de comprendre instantanément la position dans laquelle se trouve l'objet, un trouble se produira probablement chez le visiteur. Probablement, puisque dire que l'on peut prédéterminer la perception des visiteurs dans l'espace est faux, la perception est un acte qui se produit sur le coup et qui est changeante de personne en personne. Mais il est possible d'amener l'œuvre dans un état qui lui permet de se rapprocher de cette possibilité et de l'atteindre d'une manière plus régulière.

La distance d'un objet ou encore son relief ne sont pas des propriétés d'un même ordre que sa couleur ou son poids. Ce sont des caractéristiques qui lui sont propres dans la configuration de l'espace dans lequel il est disposé. Il faut donc créer une constellation d'objets, de données qui ont un sens entre eux dans l'espace. L'on pourrait se questionner à savoir si l'ensemble de l'espace que constitue le *poste* est donc moins l'image d'un espace réel que celle d'un lieu imaginaire...

¹⁸ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1976, p.39

CONCLUSION

Nous avons vu par les œuvres d'artistes qui ont travaillé à déconstruire le *dispositif axial* (Campus) et d'autres œuvres qui permettent l'expérience du *dispositif immersif* (Serra) que *Chambres* conjugue construction et déconstruction de l'image photographique et que l'installation implique les deux dispositifs mentionnés. Nous avons souligné dans le mémoire que l'installation restitue le volume de la chambre et qu'il propose en fait une équivalence entre le volume de la chambre représentée et le volume de la construction photographique.

Il a aussi été question de la place du spectateur dans le travail, à l'intérieur du *poste* ou situé devant le *tableau*. Nous avons vu que sa présence contribue à modifier l'image produite par l'installation et que sa perception est influencée par son ombre et les reflets produits par ses déplacements entre les plans-films.

Ayant travaillé sur les sensations et les hypothèses d'interrelations entre le visiteur et l'œuvre, je m'interroge présentement sur d'éventuels difficultés scientifiques générées par la structure de *Chambres*. J'ai présenté mon projet d'installation à des spécialistes de physique optique, afin de mesurer les facteurs pour produire *Chambres* à l'échelle réelle. Plusieurs variantes techniques font en sorte que les calculs qui pourraient me permettre de confirmer précisément quelle quantité de lumière le projecteur doit diffuser pour que toutes les images s'impriment sur le *tableau* sont empirique. Il y a beaucoup de données diverses ; les pertes lumineuses produites par la lumière ambiante de la pièce (la projection lumineuse, les réflexions de la lumière sur les films transparents), la densité des photographies, la quantité de films transparents superposés qui font en sorte que ce calcul peut être qu'approximatif. Mais si je possède les données exactes de chaque variante (force lumineuse du projecteur, perte de lumière par chaque film transparent, production de lumière par les réflexions, grandeur de la salle d'exposition) ce calcul peut devenir plus précis.

L'échelle du modèle qui sera proposé permettra-t-elle de faire comprendre la dimension immersive de l'installation? Si oui, ce modèle peut-il faire en sorte que la réalisation à l'échelle réelle ne soit pas nécessaire?

dans la réalisation de projet d'habitat, il est essentiel d'apporter de nouvelles solutions de médiation et d'accompagnement, dans le processus global de développement des projets, entre le projet de projet d'habitat, et la réalisation de projet dans la réalité du terrain. Le projet d'habitat, en tant que projet, est une réalité qui se construit dans la durée.

4.1. Mise en œuvre du projet d'habitat dans la réalité du terrain

Au cours d'un processus d'habitat, les acteurs du projet ont des rôles et des responsabilités distinctes, et les acteurs du projet ont des rôles et des responsabilités distinctes. Les acteurs du projet ont des rôles et des responsabilités distinctes, et les acteurs du projet ont des rôles et des responsabilités distinctes.

Tout d'abord, il est essentiel d'apporter de nouvelles solutions de médiation et d'accompagnement, dans le processus global de développement des projets, entre le projet de projet d'habitat, et la réalisation de projet dans la réalité du terrain. Le projet d'habitat, en tant que projet, est une réalité qui se construit dans la durée.

ANNEXE

Suite à l'exposition du projet *Chambres*, il me semble important de rajouter une annexe au mémoire où il sera question, dans la première partie, des changements qui se sont déroulés entre le dépôt du texte d'accompagnement, en décembre 2010, et la présentation du projet dans la galerie du CDEx, en mars 2011. Dans la deuxième partie, je vais aborder la question de la féminité dans le projet.

4.1 Mise en espace du projet *Chambres* dans la galerie du CDEx

Au cours d'une période d'expérimentation précédant le montage de l'exposition j'ai effectué des changements quand au positionnement des éléments dans l'espace, puis j'ai finalement modifié des éléments dans la composition de l'installation. Deux pièces qui n'étaient pas prévues lors du dépôt du mémoire ont été ajoutées.

Tout d'abord, le projet était conçu pour qu'il y ait cinq photographies imprimées sur matériel transparent et placées parallèlement l'une à la suite de l'autre. Lors de mes expérimentations, certaines difficultés sont survenues. L'encre utilisée pour les impressions finales sur plastique était beaucoup plus opaque que l'encre utilisée pour faire des tests sur acétate. J'ai ainsi réalisé que l'une des photographies ne pouvait pas être placée dans la série d'image, puisqu'elle était trop opaque pour laisser passer la lumière et permettre ainsi sa projection diapositive sur le tableau.

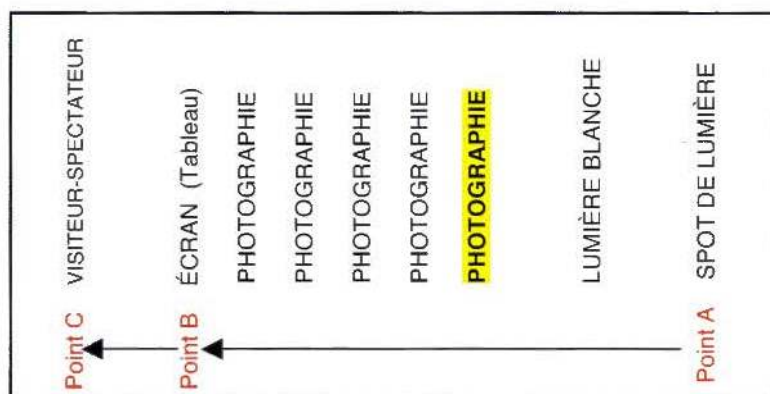


Fig. 4.1 Schéma modification dispositif

Cette photographie devait être située en premier plan, près de la lumière projetée, dans l'axe des cinq images. Elle représentait le photographe derrière la fenêtre de la chambre à coucher. J'ai décidé de garder cette photographie parce qu'elle donnait un discours fictionnel essentiel au reste de la scène.



Fig. 4.2 Documentation exposition_04

Mystérieuse par sa composition lumineuse et son sujet, elle fut placée sous une feuille de papier translucide, suspendue à quatre pouces du mur. Dans l'espace qui la séparait du mur, une ampoule électrique fut glissée, afin de transformer l'ensemble en boîte lumineuse. L'ampoule était située à la même hauteur que l'appareil photographique, que l'on retrouvait dans l'image. Ce nouvel objet fut placé dans le même axe que son ancienne structure, mais situé derrière celle-ci, près d'un mur dans la galerie.

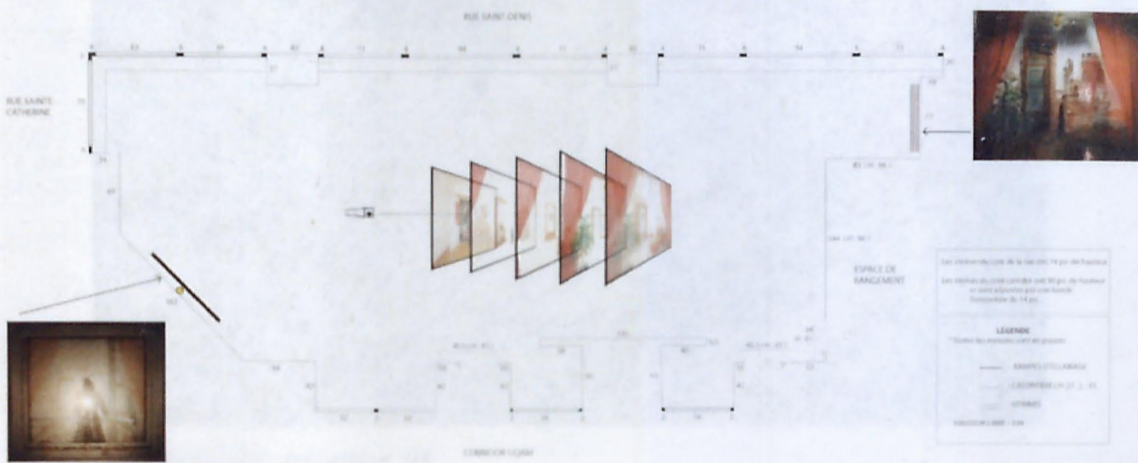


Fig. 4.3 Plan de l'exposition

Un autre changement eu lieu lors de la mise en espace, puisque j'ai eu l'opportunité de faire imprimer mes photographies en deux exemplaires. Un tableau venait ainsi de prendre forme, rassemblant les quatre photographies avec une distance plus petite entre chacune d'entre elle. (1 pouce et demi) Ceci avait comme objectif de produire un effet de plan tridimensionnel et de permettre une compréhension renouvelée de la chambre représentée. Ce nouvel objet complétait la lecture de l'installation. Dans la première structure au travers de laquelle on déambulait, l'espace entre les images et l'utilisation de l'éclairage ne permettaient pas de voir l'addition de l'ensemble des photographies. Avec cette autre pièce, le lecteur obtient en quelque sorte un point de vue synthétique des couches recomposant la chambre.



Fig. 4.4 *Documentation exposition_03*

4.2 L'étrangeté de l'image photographiée

J'ai finalement réalisé que le rapport qu'entretient un homme avec mes photographies est différent que celui d'une femme, puisque l'univers représenté est essentiellement féminin. Une certaine gêne peut ainsi se produire, puisque ses vêtements sont affichés, volontairement placés dans un ordre défini, dévoilant l'intimité de celle qui l'habite. Ce rangement est mis en scène. Nous y voyons donc divers accessoires, des sous-vêtements et des souliers à talons hauts, qui connotent la scène. La porte de la garde-robe est ouverte, laissant voir son contenu partiellement. Les tiroirs sont aussi ouverts, quelques vêtements y sont accrochés. La suite des photographies permet de comprendre, par la logique que l'on retrouve entre les images, que la pièce n'est pas abandonnée, ou fréquemment placée dans cet ordre précis, mais plutôt, que l'auteur a délibérément construit l'univers de cette femme. L'ensemble de ces signes

nous font connaître l'identité de celle qui l'habite. À y regarder plus attentivement, on constate la présence du photographe dans certaines images. On saisit qu'il s'agit d'une femme. De plus, une note, accrochée au miroir, dévoile son nom. On peut y lire : « Salut Jeanne, l'on ne se croise presque jamais, est ce que tu voudrais venir prendre une bière chez nous, un de ces quatre ? - ton voisin, Nico. » Le visiteur peut ainsi en conclure que l'artiste et le photographe représenté sont une seule et même personne et que ce lieu est probablement sa demeure.

Ce projet renferme des notions d'autoreprésentation, mais aussi de méta représentation, puisque l'image du photographe et de son appareil montre le procédé photographique. L'œuvre dans son ensemble évoque le principe et le fonctionnement de la *camera obscura*, la projection diapositive et le flou photographique. Si l'on convient habituellement que la chambre à coucher traduit la psyché de son occupant, on peut aussi déduire que cet espace mental et cet espace du désir se voient emboîtés par le système photographique, et conséquemment, que la chambre à voir (la *camera obscura*) et la chambre à coucher – chambre à rêver, chambre à aimer - sont devenues indissociables dans ce projet. *Chambres* interroge la complexité du principe de représentation et son dispositif pose des questions spécifiques quant à la perception et la conception de l'espace de représentation.

BIBLIOGRAPHIE

- Amherdt, François-Xavier. 2004. L'herméneutique philosophique de Paul Ricœur. Paris: Du Cerf, 876 p.
- Antonin, Artaud. 1938. Le théâtre et son double. Paris: Flammarion, 251 p.
- Baltrusaitis, Jurgis. 1955. Anamorphoses. Paris: Flammarion, 313 p.
- Campeau, Sylvain. 1995. Chambres Obscures. Québec: Trois, 275 p.
- Collectif, d'artiste. 2002. Esthétique et philosophie de l'art. Bruxelles: De Boeck, 207 p.
- Deleuze, Gilles. 1991. Qu'est ce que la philosophie? Paris: De Minuit, 206 p.
- Duguet, Anne-Marie. 2002. Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques. Paris: Jacqueline Chambon, 221 p.
- Foisy, Suzanne, Thérien Claude, Trépanier Josette. 2009. L'expérience esthétique en question. Paris: L'Harmattan, 205 p.
- Foucault, Michel. 1966. Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines. Paris: Gallimard, 405 p.
- Koffka, Kurt. 1980. The Growth of the Mind. London: Routledge & Kegan Paul, 383 p.
- Kölher, Wolfgang, 1964. La psychologie de la forme. Paris: Gallimard, 383 p.
- Kundera, Milan. 2002. L'Immortalité. Paris: Gallimard, 533 p.
- Malebranche, Nicolas. 1674. De L'imagination (De la recherche de la vérité Livre II). Paris: Éllipse, 256 p.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1979. Le visible et l'invisible. Paris: Gallimard, 360 p.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1985. L'œil et l'esprit. Paris: Gallimard, 92 p.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1976. Phénoménologie de la perception. Paris: Gallimard, 531 p.
- Rouillé, André. 2005. La photographie. Paris: Gallimard, 128 p.

Séguin, Guylaine. 2010. Le lieu-image / l'image-lieu : La mise en abyme comme stratégie de mise à l'épreuve de l'image dans une pratique in situ de la photo et de la video. Mémoire de maîtrise, 56 p.

Ubersfelt, Anne. 1981. L'école du spectateur. Paris: Sociales, 318 p.