Visions eschatologiques dans l'art vidéo

Expériences immersives au cœur d'une humanité en déclin

Stéphanie ANTONA

Docteure en Histoire de l'art

DOI : https ://doi.org/10.17184/eac.9441

Résumé : Au cours des années 1960, des artistes se sont emparés d'un médium neuf au potentiel prometteur : la vidéo. Son évolution technique ouvrit progressivement le champ de création sur des thèmes peu explorés dans le domaine tels que des sujets liés au religieux qui permirent aux vidéastes d'interroger le devenir de l'humain au sein d'une société où les repères spirituels et culturels semblent s'être dissous. Face à ces interrogations, des artistes dévoilent une vision eschatologique dénonçant les dérives d'une humanité en déclin. Dans une société de l'omniprésence des images, à quels dispositifs les artistes vidéastes ont-ils recours pour créer un impact sur le public ? À partir d'œuvres de trois vidéastes français, il sera possible d'observer, d'une part, la manière dont ces artistes font appel à la mémoire collective en puisant dans un répertoire d'images issues d'un patrimoine culturel capable d'interpeller une large audience ; et, d'autre part, de constater qu'en travaillant à partir d'une technique convoquant l'image, le son, l'espace et le temps, les artistes immergent leur public dans une expérience synesthésique afin d'éveiller les consciences à partir des sens.

Mots-clés : art vidéo – religion – mémoire – immersion

Abstract: In the 1960s, artists seized on a new medium with promising potential: video. Its technical evolution gradually opened up the field of creation to themes little explored in the field, such as religious subjects, which enabled video artists to question the future of the human being in a society where spiritual and cultural reference points seem to have dissolved. Faced with these questions, artists are unveiling an eschatological vision denouncing the excesses of a humanity in decline. In a society of ubiquitous images, what devices do video artists use to create an impact on the public? Using works by three French video artists, we will look at the way in which these artists appeal to the collective memory by drawing on a repertoire of images from a cultural heritage capable of appealing to a wide audience. We will also see how, by working with a technique that brings together image, sound, space and time, the artists immerse their audience in a synaesthetic experience that awakens awareness through the senses.

Keywords: video art – religion – memory – immersion

1 Introduction

Du 5 octobre 2000 au 1er janvier 2001, le musée du Grand Palais à Paris présentait une exposition intitulée *Visions du futur : une histoire des peurs et des espoirs de l'humanité,* interrogeant la façon dont les hommes ont, à chaque époque, imaginé leur avenir. L'exposition présentait notamment les « rêves de la modernité » où les progrès scientifiques et techniques du XIXe siècle permettaient d'espérer un avenir meilleur pour l'homme. Or, à l'aube du XXIe siècle, l'évolution des progrès et des comportements individuels et collectifs n'ont pas été contemplés avec le même regard optimiste. En effet, les commissaires d'exposition Annie Caubet, Zeev Gourarier et Jean-Hubert Martin parlaient d'une appréhension face au nouveau millénaire, notamment en rappelant que le XXe siècle avait été marqué par de nombreux événements pouvant être associés au mythe de la fin du monde (les deux guerres mondiales, les génocides…) (Caubet/Gourarier/Martin 2000 : 13). Ils soulignaient également que le terme "apocalypse", issu du grec *apokálupsis* qui signifie "révélation" ou "dévoilement", est aujourd'hui associé à la destruction. La sphère scientifique l'a elle-même employé dans ce sens avec la création en 1947 de la *Doomsday Clock*, expression traduite par Horloge de l'Apocalypse, sur laquelle minuit représente la fin du monde. Au départ, cette horloge représentait les risques possibles d'une guerre nucléaire. Or, depuis 2007, de nouveaux paramètres ont été pris en compte : les perturbations dues au changement climatique, les problèmes liés aux hydrocarbures ou encore les risques liés aux nouvelles technologies. Cette création se présente comme une illustration du climat d'inquiétude et d'incertitude qui s'est installé au cours des dernières décennies, ouvrant la voie à des visions eschatologiques dans la sphère artistique, notamment dans l'art vidéo. Afin d'éclaircir notre propos, une brève présentation de cet art s'impose.

L'art vidéo prend sa source dans les années 1950 avec les premières expérimentations artistiques liées au système télévisuel. Au cours des années 1960, des chaînes de télévision proposèrent des programmes expérimentaux[1] mais, en raison d'une relation conflictuelle, les artistes se sont peu à peu éloignés des studios pour travailler de manière autonome. En 1967, la commercialisation du premier enregistreur vidéo portable nommé Portapack Sony offrit aux artistes une malléabilité avec la caméra et une liberté de création grâce auxquelles la vidéo devint progressivement une pratique artistique à part entière. Au fil des décennies, les importantes mutations de la technique vidéo ont permis d'ouvrir le champ de création sur des thèmes peu explorés dans le domaine. À ce titre, il est possible d'observer une réappropriation de sujets liés notamment au religieux, permettant aux artistes vidéastes d'interroger le devenir de l'humain au sein d'une société où les repères spirituels et culturels semblent s'être dissous[2]. Face à ces interrogations, certains artistes portent un regard sombre

[1] Allan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock et Aldo Tambellini ont créé des œuvres spécifiquement pour la télévision dans le cadre de l'émission *The Medium is the medium* pour WGBH-TV (Boston) en réponse à la phrase de Marshall McLuhan : « Le message, c'est le médium ».

[2] L'artiste américain Bill Viola demeure l'un des exemples majeurs de vidéastes qui s'inscrivent dans cette démarche. En réinvestissant des tableaux de maîtres anciens, liés notamment à des thématiques chrétiennes, l'artiste y trouve des repères et des symboles auxquels il donne une dimension contemporaine pour mettre en lumière des questions métaphysiques et existentielles. Nous pouvons citer *La Visitation* (1528-1529) de Pontormo revisitée dans la vidéo *The Greeting* en 1995 ou la prédelle du retable de sainte Catherine (1394-1398) d'Andrea di Bartolo réinvestie dans son œuvre *Catherine's room* (2001).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

sur l'avenir en dénonçant les dérives d'une humanité en déclin, s'engageant ainsi dans une démarche de dénonciation. Des artistes vidéastes tels que Tania Mouraud, Antony Jacob et Lydie Jean-Dit-Pannel s'inscrivent dans cette démarche. Cependant, dans une société de l'omniprésence des images, notamment avec la télévision et Internet, quels dispositifs les artistes vidéastes exploitent-ils pour créer un impact sur le public ?

Une arche de perdition, une Tour de Babel contemporaine, un destin apocalyptique pour une humanité mère d'une « science sans conscience », ces exemples permettront d'observer la manière dont les artistes font appel à la mémoire collective en réalisant une projection contemporaine de l'iconographie et des symboles religieux auxquels ils associent un répertoire d'images issues des cultures artistique, musicale, littéraire et cinématographique afin d'interpeller une large audience. Travaillant à partir d'une technique convoquant l'image, le son, l'espace et le temps, les artistes ont conscience de la possibilité de rendre le spectateur acteur de l'œuvre. Les exemples permettront également de constater qu'en associant l'expérience du lieu d'exposition à l'expérience de l'œuvre, mais aussi en immergeant le spectateur dans un environnement sonore, les artistes veillent à plonger leur public dans une expérience synesthésique avec l'ambition d'éveiller les consciences à partir des sens.

2 L'arche de perdition

Depuis les années 1960, l'artiste française Tania Mouraud se nourrit d'écrits littéraires, philosophiques, sociologiques et artistiques qui lui permettent de mûrir une réflexion sur différents sujets de société qu'elle expose à travers la peinture, des installations, la photographie, le son, la vidéo et la performance. Comme de nombreux artistes vidéastes, Tania Mouraud ne travaille pas exclusivement la vidéo. Cette dernière intervient souvent dans un long processus de création où se côtoient d'autres pratiques artistiques. En 2009, Mouraud avait été invitée dans le cadre de l'événement *Estuaire* présentant des œuvres d'art contemporain créées in situ à Nantes, Saint-Nazaire et sur les 60 km de l'estuaire de la Loire. La chapelle de l'Oratoire de Nantes, construite au XVII^{e} siècle par l'ordre des Oratoriens, avait accueilli l'installation vidéo de Mouraud intitulée *Ad Infinitum* (illustration 1).

En entrant dans la chapelle, le spectateur pénétrait dans un espace sombre mais sonore. Après s'être habitué à l'obscurité du lieu, il pouvait contempler une "chorégraphie" de baleines grises filmées à Ojo de Liebre, près de Guerrero Negro, dans la baie de Baja California au Mexique où, de janvier à mars, les baleineaux apprennent à nager à contre-courant afin d'acquérir suffisamment de force pour migrer vers l'Arctique. Ces images illuminaient les pierres de l'arrondi du chœur. Dans la nef, l'épave d'un petit bateau de pêche apparaissait. Le spectateur était ensuite invité à se laisser prendre par le rythme des baleines qui plongeaient puis revenaient à la surface de l'eau dans une chorégraphie infinie *(Ad Infinitum)* créée par la boucle vidéo avec, en fond sonore, la respiration des baleines et le bruit du moteur du bateau. Le choix des prises de vue en plongée donnait au spectateur le sentiment d'être « à la place de la caméra et [d'être] confronté à ce qui sort de l'eau, une masse informe et inconnue » (Chavanne/Domino/Fleury 2009 : 27).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

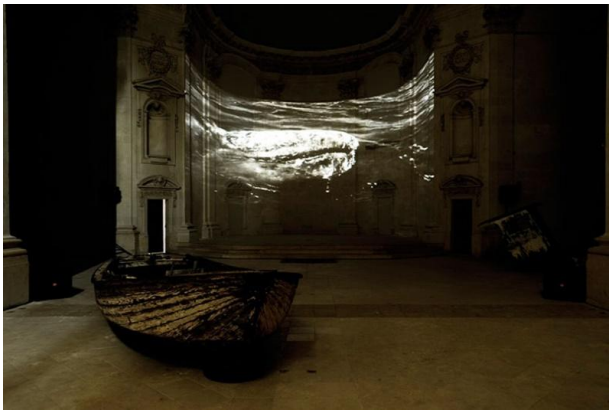


Fig. 1 : Tania Mouraud, *Ad Infinitum,* installation vidéo, 8'10", 2008.

Aussi, Mouraud nous propose-t-elle ici une œuvre ayant un parti-pris écologique ? À la suite de ses voyages en Inde, l'artiste avait eu une prise de conscience. Toutefois, bien qu'elle aborde incontestablement cette question écologique, son ambition créative est beaucoup plus large car l'artiste ne recherche pas à mettre en lumière la condition animale mais la condition humaine. Représenter la nature ou les animaux lui semble dénué d'intérêt. En revanche, ils sont au cœur de son travail en tant que symboles pour renvoyer le spectateur à sa propre condition. La figure animale était déjà présente dans les vidéos *La Curée* (2003-2004) et *Machines désirantes* (2001) montrant respectivement les chiens d'une meute se débattant pour partager un morceau de viande et un grouillement de poissons dans un lac de Californie. Dans les deux cas, Mouraud y voit une « métaphore de la condition humaine, […] la lutte impitoyable pour la survie. » (Chavanne/Domino/Fleury 2009 : 35). *Ad Infinitum* rejoint cette approche mais la baleine est présentée ici dans toute sa dimension mythique. En se rapprochant de l'Ancien Testament, Mouraud voit dans la baleine le mythe du Déluge et de la sauvegarde de l'humanité, lorsque Jonas est recueilli dans le ventre d'un poisson : « Alors le SEIGNEUR dépêcha un grand poisson pour engloutir Jonas. Et Jonas demeura dans les entrailles du poisson, trois jours et trois nuits. » (Jon 2,1, TOB). En se référant au dictionnaire des symboles : « l'entrée de Jonas dans la baleine, c'est l'entrée dans la période d'obscurité […]. Jonas dans le ventre de la baleine, c'est la mort initiatique. La sortie de Jonas, c'est la résurrection. » (Chevalier ; Gheerbrant 1982 : 117). Enfin, dans la religion hindoue, le dieu Vishnou apparaît comme un poisson (*Matsya*) sauvant le monde du déluge. Cette mythologie autour de la sauvegarde de l'humanité est assumée par l'artiste qui insiste en présentant *Ad Infinitum* comme une œuvre renvoyant à la condition humaine mais pour laquelle, selon Tania Mouraud, aucun salut n'est possible. Face aux images, le spectateur est confronté à un mouvement perpétuel d'immersion et d'émersion, sans aucun répit, sans aucune "respiration" visuelle traduisant l'absence d'un espoir de survie, de résurrection. Cette vision pessimiste peut paraître contradictoire avec le lieu qui accueille l'installation. Or, la chapelle des Oratoriens a été désacralisée dans les années 1980. Mouraud décrit la chapelle comme « immense mais sans présence divine », c'est pourquoi l'installation

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

devait faire ressentir une dimension terrestre, et non céleste, à laquelle le spectateur est ramené avec l'épave qui illustre que l'humanité ne peut être sauvée, « qu'il n'y a plus de radeau, plus d'arche de Noé. Juste le cycle de la vie et de la mort. » (Chavanne/Domino/Fleury 2009 : 29).

3 Tour de Babel contemporaine

Cette vision funeste de l'humanité s'illustre également à travers le travail de l'artiste française Lydie Jean-Dit-Pannel. L'œuvre entier de Jean-Dit-Pannel pourrait être présenté comme une vaste fresque artistique qui, à travers la vidéo, la photographie, l'installation, la performance et l'art corporel, dénonce, depuis vingt-cinq ans, l'impact de l'activité humaine sur la planète. En 1998, Jean-Dit-Pannel a réalisé la vidéo *Babel Z (Prologue)* (illustration 2) une œuvre introductive d'un *work in progress* intitulé *Le Panlogon* pour lequel l'artiste reçut en 2005 le prix SCAM de l'œuvre numérique.

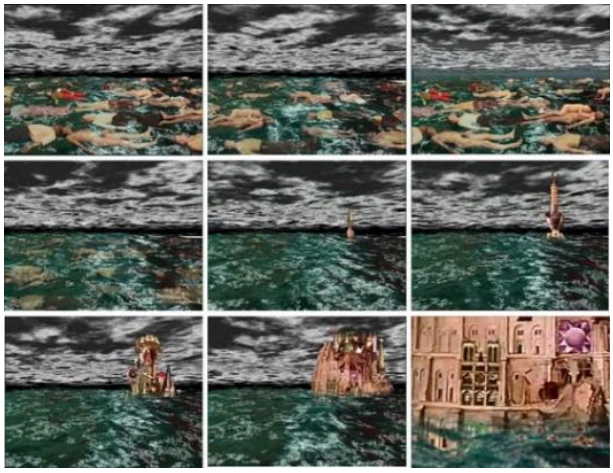


Fig. 2 : Lydie Jean-Dit-Pannel, *Babel Z (Prologue)*, vidéo 1', 1998.

Dans un lent mouvement de travelling, *Babel Z* montre les corps d'hommes, de femmes et d'enfants flottant à la surface de la mer sous un ciel orageux. Nus ou partiellement vêtus, seuls ou en couple, ces personnages voguent de manière inerte tels des cadavres. La musique sobre et sourde vient s'ajouter au grondement de l'orage, accentuant l'atmosphère lourde et dramatique de la scène. Puis, les corps s'estompent jusqu'à disparaître et le mouvement de caméra cesse. Pendant quelques secondes, la mer agitée semble devenir le miroir du ciel tourmenté. Soudainement, un éclair se dessine dans le ciel et un bruit sourd retentit. Un monument émerge de la surface de l'eau dans un bruit similaire à celui d'un départ de fusée. Son apparence est étrange, cet édifice semble être composé d'éléments disparates qui, assemblés les uns aux autres, représentent un monument érigé sur plan rond, coiffé d'une tour au sommet pointu. Dans un mouvement de travelling avant rapide, le plan d'ensemble se transforme en insert sur l'une des entrées de la tour. En fond sonore, un cri retentit comme s'il s'agissait d'une chute.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

Le choix du titre *Babel Z* indique que Jean-Dit-Pannel réinvestit l'épisode biblique de la Genèse dans lequel les descendants de Noé décident de construire une tour qui atteindrait le ciel. Afin de punir les hommes de leur orgueil, Dieu décide de leur faire parler des langues différentes et de les disperser sur la surface de la Terre[3]. Cet épisode a été illustré dans l'histoire de l'art à travers trois grands thèmes : la construction de la tour, sa destruction, puis la confusion des langues et la dispersion des hommes. Cependant, la chronologie des événements de la vidéo interroge. En effet, l'artiste vidéaste semble présenter les événements dans la chronologie inverse avec, en dernier lieu, cet insert sur l'une des entrées de la tour comme une invitation à pénétrer dans le lieu pour y comprendre ce qui a mené ces hommes et ces femmes vers ce tragique destin que nous contemplons. L'étonnante architecture de la tour apporte quelques indices. Elle présente tout d'abord une forte inspiration de la *Tour de Babel* de Pieter Bruegel l'Ancien, réalisée en 1563 et conservée au Musée d'Art et d'Histoire de Vienne (illustration 3).



Fig. 3 : Pieter Bruegel l'Ancien, *La Tour de Babel*, huile sur bois, 1563, 114 cm x 155 cm, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie 1026.

Cette huile sur bois constitue aujourd'hui l'une des références artistiques majeures consacrées au thème de la Tour de Babel. L'échelle des personnages face à l'édifice titanesque témoigne de l'audace du chantier mais les écrits dédiés à cette peinture mettent en lumière les incohérences intentionnelles de la construction qui révèlent l'impossibilité d'achèvement de la tour. Sarah Elliston Weiner y voyait, d'une part, l'allégorie biblique de l'orgueil et de la vanité humaine et, d'autre part, une illustration de la situation politique et religieuse de l'époque, notamment en s'appuyant sur une série de commentaires bibliques rédigés à l'époque de Bruegel dans lesquels est soulignée « la dimension pécheresse de l'entreprise : orgueil, vanité, témérité, futilité

[3] « Le SEIGNEUR descendit pour voir la ville et la tour que bâtissaient les fils d'Adam. "Eh, dit le SEIGNEUR, ils ne sont tous qu'un peuple et qu'une langue et c'est là leur première œuvre ! Maintenant, rien de ce qu'ils projetteront de faire ne leur sera inaccessible ! Allons, descendons et brouillons ici leur langue, qu'ils ne s'entendent plus les uns et les autres !" De là, le SEIGNEUR les dispersa sur toute la surface de la terre et ils cessèrent de bâtir la ville. Aussi lui donna-t-on le nom de Babel car c'est là que le SEIGNEUR brouilla la langue de toute la terre, et c'est de là que le SEIGNEUR dispersa les hommes sur toute la surface de la terre. » (Gn 11, 5-9), Traduction œcuménique de la Bible (TOB).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

de la grandeur et des richesses terrestres, ainsi que leurs conséquences, confusion et discorde » illustrant, selon l'auteur, « l'affection particulière que l'Église catholique [portait] à l'étalage des richesses et au cérémonial » (Marijnissen 1988 : 211) pouvant mener la papauté à sa perte.

Le caractère surprenant de l'édifice présentée par Lydie Jean-Dit-Pannel se poursuit, d'une part, avec l'intégration d'éléments architecturaux provenant de monuments célèbres tels que la façade de Notre-Dame de Paris, le dôme du Sacré-Cœur ou une des tours de la Sagrada Familia et, d'autre part, avec la juxtaposition d'objets issus principalement du domaine de l'armée (des balles, des têtes d'ogives et des obus) qui, par un agrandissement d'échelle, deviennent des éléments architecturaux à part entière. En effet, Jean-Dit-Pannel a posé les fondations de sa tour en se basant sur l'une des représentations les plus connues de la Tour de Babel mais elle a poursuivi la construction en remplaçant les pierres et les briques par des symboles spirituels (les édifices religieux) et militaires (les armes) qui constituent des socles importants de notre société. Toutefois, une hiérarchie s'établit. Les édifices religieux cités fusionnent avec l'architecture de la tour de Bruegel, ils constituent les premières fondations de la tour mais plus la construction s'élève, plus les éléments militaires s'imposent et dominent pour conquérir le ciel. Le sommet de la tour, exclusivement composé de balles, d'ogives et d'obus, passe au-delà des nuages. La conquête du ciel n'est plus spirituelle mais militaire, elle devient une conquête de pouvoir. Jean-Dit-Pannel renforce cette idée en associant à l'émersion de la tour un bruit évoquant le décollage d'une fusée. Or, l'exploration spatiale fut l'un des principaux terrains de tension durant la guerre froide lorsque les États-Unis et l'Union Soviétique menaient la Course à l'espace. Néanmoins, cette conquête de l'espace est traitée non sans humour par les choix graphiques qui rappellent *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès, notamment dans sa version colorisée (illustration 4). Par ailleurs, rappelons que ce film réalisé en 1902, avait été inspiré par le roman de Jules Verne *De la Terre à la Lune* paru en 1865, dans lequel l'écrivain fait un parallèle avec la Tour de Babel : « Tous les peuples de la terre y avaient des représentants ; tous les dialectes du monde s'y parlaient à la fois. On eût dit la confusion des langues, comme aux temps bibliques de la tour de Babel. » (Verne 2009 : 230).

Ces désirs d'ascension révèlent une quête de pouvoir qui s'est substituée à une quête spirituelle. La vision de l'humanité portée par Jean-Dit-Pannel apparaît sombre par une mise en lumière des changements de repères qui se sont opérés depuis le siècle dernier, menant inéluctablement l'humain à sa perte. Ce dernier ne s'est pas simplement détourné du religieux pour devenir un acteur d'une société de consommation, il a transposé les comportements, les rituels et le vocabulaire associés au religieux au monde profane[4]. À la quête de pouvoir, s'ajoute la quête de connaissance et du progrès qui, sans limite définie, pose également la question du devenir de l'humain.

[4] Cette question de l'emploi d'un vocabulaire à connotation religieuse dans les sphères séculières (icône, idole, culte, rituel, fidèle…) a fait l'objet d'études sociologiques et anthropologiques. Voir notamment Piette, Albert ; Rivière, Claude 1990.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793



Fig. 4 : Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (version colorisée), 1902, film, 15'36".

4 Apocalypse : destin d'une humanité mère d'une « science sans conscience »

Nombre d'artistes ont développé une réflexion autour des questions de la mort, du deuil et de la vanité dans le but d'interroger la condition humaine et sa finitude. Parmi ces artistes, Antony Jacob place au cœur de son travail de peintre, sculpteur, photographe et vidéaste, les dérives d'une société "consumée" par son orgueil. Dans son œuvre *Apocalypse* réalisée en 2012 (illustration 5), Jacob plonge le spectateur dans un univers illustrant la quête croissante du savoir, de l'espace mais aussi du prolongement de la vie qui constituent des ambitions scientifiques devenues progressivement des obsessions dévorantes susceptibles de mener l'individu à sa perte.

Sur un écran noir, le mot « Apocalypse » apparaît avec en fond sonore les mots suivants : « Les premiers cataclysmes », prononcés par une voix masculine puissante. Dans un fondu d'ouverture, un trou béant émerge, il s'apparente à un cratère. Un léger travelling avant et la phrase qui retentit, « Soleil noir, lune de sang. Les premiers cataclysmes », renforce l'impression d'être plongé dans le cosmos. Dans un fondu enchaîné, une sphère rouge et lumineuse, semblable à une supernova, apparaît sur un fond noir et rouge, sombre et opaque, créant un fort contraste lumineux. Une musique puissante aux sonorités métalliques éclate et la voix *off* récite le texte suivant :

> Soleil noir, lune de sang, les premiers cataclysmes… Je le vis rompre le sixième sceau et la terre trembla fortement. Le soleil devint noir comme sac de crin, la lune tout entière devint comme du sang et les étoiles du ciel tombèrent sur la terre comme des figues par grand vent. Le ciel se retira

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

comme un livre qu'on roule, chaque montagne et chaque île de son lieu fut arrachée et les rois de la terre, les puissants, les chefs de guerre, les riches, les plus forts, tout homme esclave ou libre se terrèrent dans les grottes, disant aux roches et aux pics : "Écroulez-vous, cachez-vous de la face de celui qui siège sur le trône et de la colère de l'Agneau car le grand jour de sa fureur est venu. Et qui subsistera ?"



Fig. 5 : Antony Jacob, *Apocalypse*, vidéo, 2'37", 2012.

Dans cette œuvre vidéo, Jacob présente des images qui se succèdent par des fondus enchaînés. Elles évoquent des surfaces de planètes, des roches, des écorces, des graviers. Sommes-nous face à l'infiniment grand ou à l'infiniment petit ? Sommes-nous au cœur du cosmos ou au plus près de la Terre ? Ces images confrontent le plein et le vide, la matière et le néant, le terrestre et l'aérien. Elles répondent au texte et à la musique qui forment une œuvre à part entière : *L'Apocalypse de Jean* composée par Pierre Henry en 1968. Après l'écoute de cette composition, Jacob avait visualisé différentes matières : de la rouille, de l'acier, du liquide, de la glace. Il est essentiel de rappeler que Jacob est avant tout un plasticien dont la curiosité l'a mené à s'intéresser à la vidéo, notamment pour appréhender et exploiter les effets picturaux d'une nouvelle manière. L'artiste avait notamment constaté qu'en isolant une petite partie de la matière, le détail se transformait en ensemble. Ainsi, la matière picturale devenait un univers où l'on observe une forme de déchirure et d'usure. L'œuvre de Pierre Henry a offert soudainement un univers sonore au constat d'Antony Jacob : « l'homme vit déjà dans une forme de chaos[5] ».

[5] Antony Jacob, Interview avec Stéphanie Antona. Interview personnelle, 18 mai 2017.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

Les écrits de l'urbaniste et philosophe Paul Virilio ont également alimenté cette vision eschatologique. En 1977, Virilio publia *Vitesse et politique,* un essai dans lequel l'auteur développe un concept qu'il nomme "dromologie", du grec *dromos*, la course et *logos*, la science. Ce néologisme désigne l'étude des effets de la vitesse sur la société. Face au progrès, Virilio citait la formule de Hannah Arendt : « Progrès et catastrophe sont l'avers et le revers d'une même médaille ». Pour le père de la dromologie, le progrès est aujourd'hui associé à la vitesse et Virilio en étudie les conséquences qu'il nomme « accidents » et non catastrophes. Parmi eux, l'accident des connaissances se révèle comme le plus inquiétant, c'est-à-dire le développement, selon la formule de Rabelais, d'une « science sans conscience[6] », dépassée par ses propres découvertes et capable de franchir des limites qui mèneraient le monde au chaos. Selon l'auteur, conquérir l'espace dans l'espoir de trouver de nouveaux territoires habitables se présente comme un rejet de notre terre jugée trop étroite. Or, Virilio croit à la découverte d'un autre monde mais « ici-bas, pas d'une exo-planète lointaine. […] Nous ne sommes pas les enfants des étoiles, mais de la terre » (Sarthou-Lajus 2009 : 206-207). Antony Jacob l'illustre en travaillant sur la matière pour en dévoiler les univers cachés ou simplement ignorés par l'individu du progrès. En jouant sur la confusion entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, l'artiste crée un rapprochement entre le ciel et la terre où les matières sont multiples, elles se rencontrent et se superposent dans un moment de chaos pendant une minute. Soudain, le feu apparaît et commence à consumer la matière. L'image donne une impression de chair brûlée qui disparaît dans les flammes. Au moment où l'ultime phrase résonne, « Et qui subsistera ? », la musique s'arrête, il ne reste que le feu et son crépitement. Jacob fait disparaître, dans les flammes, l'humain dépassé par son désir inassouvi de connaissance, d'exploration des frontières et victime de son orgueil, tel Icare se brûlant les ailes en volant trop près du soleil[7].

Tania Mouraud, Lydie Jean-Dit-Pannel et Antony Jacob confrontent le spectateur à des images qui sont la projection de son destin, des conséquences de ses comportements mêlant orgueil, violence et excès. Les œuvres présentées ici révèlent une volonté de créer un impact visuel en veillant à faire appel à la mémoire collective. Cependant, est-ce suffisant pour que le spectateur ait une véritable prise de conscience de son déclin ? Pour atteindre cet objectif, les artistes proposent par l'intermédiaire de leurs œuvres, une expérience synesthésique où l'éveil des sens mène à un éveil des consciences.

5 Expérience du lieu, expérience de l'œuvre

Certaines vidéos exposées sont désignées à tort comme installation alors que le spectateur ne fait que visionner la vidéo en position statique. Or, il est important de rappeler qu'une installation vidéo requiert la mise en place de plusieurs éléments invitant le spectateur à évoluer dans un espace. Pour rappel, ce rapport à l'espace s'est notamment développé grâce à l'invention et à la commercialisation du vidéo-projecteur qui a permis à l'image vidéo de quitter le moniteur pour être projetée sur des surfaces

[6] « Science sans conscience, n'est que ruine de l'âme ». Citation de la lettre de Gargantua adressée à son fils Pantagruel (Rabelais François (1532), *Pantagruel*, chap. VIII).

[7] Antony Jacob avait également mis en parallèle la quête perpétuelle de la connaissance avec le mythe d'Icare dans la vidéo *Élévation* réalisée en 2012.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

de dimensions variables[8]. Avec plus de souplesse et de mobilité, l'image vidéo offrait de nouvelles possibilités de création mais, surtout, elle présentait des facultés d'adaptation aux lieux d'exposition. Il va de soi que la projection vidéo ne consiste pas uniquement à projeter une image sur une surface plane neutre. Au contraire, elle possède cette faculté de pouvoir mettre en valeur, voire de transfigurer, un élément en trois dimensions qu'il soit architectural ou sculptural[9]. Cette technique contribue à faire pénétrer le spectateur dans un espace vivant qu'il est invité à parcourir et expérimenter afin de stimuler ses sens et éveiller des émotions enfouies. Contrairement à la diffusion d'une image *via* un écran, la projection vidéo nécessite que la pièce soit plongée dans l'obscurité, elle implique une projection lumineuse dans l'espace, contribuant ainsi à immerger le spectateur dans l'expérience du lieu et de l'œuvre.

Dans l'installation *Ad Infinitum* de Tania Mouraud, entre espace réel et espace projeté, le spectateur s'interroge sur ce qu'il perçoit. Présentée à la chapelle de l'Oratoire de Nantes, l'œuvre conduit à prendre conscience que la dimension spirituelle et sacrée n'habite plus les lieux. En quelque sorte, *Ad Infinitum* prend le spectateur au piège en l'invitant à pénétrer dans un espace sombre d'où surgissent des formes en noir et blanc difficilement identifiables, passant peu à peu de l'abstraction au figuratif et créant davantage un effet de submersion que d'immersion. Durant ce temps de contemplation, le spectateur se fige dans l'espace en accueillant le son des cris de baleines résonnant dans le chœur. Aucune issue n'est proposée car lorsque le spectateur tente de détourner le regard des images, ses yeux rencontrent l'épave de bateau jonchant le sol du chœur de la chapelle, confirmant l'absence du divin, du céleste et du sacré. Pris dans le « piège » de l'installation, il n'a pas d'autre choix que d'être confronté à lui-même, à sa propre condition[10].

Mouraud use du même procédé que dans son œuvre *Sightseeing* réalisée en 2002 où un paysage est filmé de l'intérieur d'une voiture à travers des vitres embuées dans un mouvement de travelling. L'artiste entraîne son spectateur dans une promenade à travers une campagne enneigée ; un son de clarinette accompagne le mouvement. Les vitres embuées de la voiture apportent une dimension onirique à ce voyage jusqu'à l'arrêt de l'image devant un camp. Le spectateur découvre, dans la dernière image, qu'il s'agit du camp de concentration de Natzweiler-Struthof en Alsace. Séduit par l'esthétique picturale ou poétique des images de *Sightseeing* ou *Ad Infinitum*, le spectateur contemple et prend le temps de regarder les vidéos sans se douter que Mouraud va le confronter à une réalité brutale de laquelle il ne pourra pas détourner le regard. « Derrière la beauté du paysage : l'horreur » affirmait Tania Mouraud en présentant

[8] Au cours des années 1960 et 1970, l'une des différences notables entre la vidéo et le cinéma était le dispositif de diffusion de l'image. Tandis que le visionnage vidéo se faisait par moniteur, créant une frontalité entre l'image et le spectateur, l'image cinématographique était projetée sur un écran produisant, entre le projecteur et l'écran, un espace dans lequel le spectateur s'installait. En 1973, l'installation *Line describing a cone* d'Anthony McCall rendit cet espace tangible par l'intermédiaire d'un faisceau lumineux dessinant un cône de lumière visible par l'emploi de fumigènes. Ce dispositif incitait le spectateur à détourner le regard de l'écran pour le diriger vers l'espace central de la pièce. Le vidéoprojecteur apporta à l'art vidéo une évolution notable dans la construction d'un espace praticable pour le spectateur.

[9] À ce titre, nous pouvons citer la technique du *mapping video* dont le procédé repose sur la projection vidéo d'images en mouvement sur des bâtiments ou des sculptures.

[10] La projection des images des baleines sur les murs de la chapelle désacralisée est un écho à l'apparition du chat Pluton dans la nouvelle fantastique *Le Chat Noir* d'Edgar Poe (1843). Après avoir torturé et tué son chat, le maître voit l'animal apparaître sur les murs en ruine de sa maison.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

Sightseeing. Tel est le procédé de l'artiste, saisir le spectateur dans la beauté des images pour l'amener vers une réalité saisissante et brutale qui désigne les comportements les plus vils de l'humain à travers l'histoire ou dans la société. L'immersion du spectateur est l'une des caractéristiques majeures du dispositif de l'installation vidéo où le mariage du son, de l'image et de l'espace sollicite l'attention et les sens du spectateur invité par cette expérience psychosensorielle à franchir un « passage » pour atteindre un nouvel état de conscience.

Toutefois, bien que la projection favorise indubitablement l'immersion du spectateur dans l'œuvre, il est important de souligner que la diffusion d'une vidéo *via* un écran implique également, mais à moindre échelle, cette notion d'immersion car elle crée un halo de lumière baignant le spectateur. Dans les deux cas de figure, l'œuvre crée un espace lumineux dans lequel le spectateur est invité à pénétrer et ce, dans un temps donné car, contrairement à une peinture, sculpture ou photographie, une œuvre vidéo impose par sa durée, un temps de contemplation. Durant ce temps de contemplation, le spectateur accueille des images mais aussi des sons qui favorisent l'effet d'immersion. En effet, l'intervention du son joue un rôle essentiel pour atteindre cet objectif car il enveloppe le spectateur dans un espace sonique pouvant provoquer des vibrations corporelles.

6 Immersion sonore

Afin de créer un environnement sonore qui favorise l'immersion du spectateur, la manière dont est diffusé le son apparaît essentielle et une question peut être soulevée : l'impact du son sur le spectateur diffère-t-il si les sources d'émission sont visibles ou non, autrement dit, si les enceintes sont accessibles ou non au regard ? En dissimulant les sources sonores, ce choix donne l'illusion que le son entendu provient du lieu même où le visiteur se déplace et il permet donc de créer un environnement où sont mis en relation le lieu et les sons. Cette réflexion s'illustre à travers l'installation *Ad Infinitum* dans laquelle les sons des cris des baleines résonnent dans le lieu de manière à parvenir au spectateur comme une enveloppe sonore anxiogène dont il ne peut s'échapper. Le son a été travaillé, sculpté comme une matière où se mêlent des sons originaux et artificiels. La respiration des baleines rencontre le bruit de moteur du bateau, elle devient une pulsation lourde et angoissante, « symbole de la destruction de la planète » (Renaud-Chamska 2008 : 38), devant saisir le spectateur. L'importance que Tania Mouraud accorde au son est liée à l'un de ses premiers souvenirs :

> Quel est mon premier souvenir dans la vie ? C'est le son d'une sirène, la peur de l'adulte qui me prend dans ses bras dans une couverture… Quand je vous en parle, je la vois, je la ressens, cette peur de l'adulte. C'est la guerre… Mais j'étais très jeune, je n'ai pas de souvenirs, seulement le son, la sirène et la peur de l'adulte. Cette peur palpable de l'adulte, et cette peur primordiale que j'ai vécue. Il faut dire que jusqu'à l'âge de trente ans, toutes les nuits, je rêvais que les SS venaient me prendre. Dans mes vidéos, il y a ça, cette angoisse… (Grenier 2010 : 65).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

Au cours des années 1990, Mouraud s'est emparée de la vidéo pour travailler le registre de l'émotion, en donnant au son une place dominante dans son travail. L'écoute des plages sonores guide le spectateur dans un « changement d'état de conscience » (Guenin/Stroecken 2015 : 6) pour le mener vers un cheminement intérieur. Mouraud revendique une approche du son provenant de la musique *bruitiste* (Luigi Russolo, Arseny Avraamov, Edgar Varèse, Merzbow) où le hasard s'invite dans les compositions. Or, la musique *bruitiste* a donné naissance à des formes musicales voisines, comme la musique concrète qui s'invite dans le travail d'Antony Jacob. La musique concrète permet d'appréhender les bruits qui nous entourent comme des matières modelables pour créer une atmosphère particulière et la vidéo *Apocalypse* d'Antony Jacob en est également une illustration. Le son « matière » de l'*Apocalypse selon saint Jean* de Pierre Henry y répond aux différentes textures plastiques présentées dans la vidéo. L'environnement visuel et sonore permet d'immerger le spectateur dans une atmosphère granuleuse, forte et terrestre. Le son devient une matière, une pâte, une texture, il acquiert une plasticité qui permet de créer de nouvelles conceptions et de se diriger vers une « musique figurative ».

De manière générale, les œuvres vidéos pourraient être présentées comme des expériences à vivre où domine la notion de contemplation liée au visuel et à la durée de la vidéo. Or, la notion d'écoute apparaît tout aussi importante. L'emploi du son dans l'art contemporain n'est pas chose rare. Utilisé de manière récurrente ou ponctuelle par les artistes, le son s'est en effet introduit dans certains dispositifs jusqu'à devenir un matériau à part entière. Les expérimentations menées entre autres par les Futuristes, Erik Satie, John Cage, Pierre Schaeffer ou Pierre Henry contribuèrent à gommer la frontière séparant le bruit, le silence et la musique, nécessitant de la part du public de pratiquer un nouvel art de l'écoute (Castant 2017 : 9). À partir du son, une correspondance entre les arts se dessine. En effet, la figuration de la musique a été observée dans les œuvres de Vassily Kandinsky et de Paul Klee, et le cri a trouvé une expression picturale à travers les toiles d'Edvard Munch, Pablo Picasso ou Francis Bacon, illustrant la manière dont le rapprochement avec le son a permis aux artistes de libérer les formes, de s'éloigner de la mimesis pour se rapprocher de l'abstraction et appréhender différemment l'espace. Le terme « son » peut sembler vague tant il renferme des notions nombreuses et variées. À ce titre, dans le cadre de ses recherches, le compositeur et réalisateur Michel Chion avait souhaité répertorier les mots de la langue française se rapportant au « son ». Cet exercice l'avait amené à rassembler environ quatre cents mots pour lesquels il lui apparaissait important d'accorder une attention particulière afin de nous encourager à nommer les sensations et leurs nuances, souvent accueillies mais rarement décrites (Adjiman 2005 : 26) alors que la richesse, l'élasticité et la plasticité du son ont la capacité de générer des images mentales et des effets d'immersion dont l'impact est essentiel dans certaines œuvres vidéos. En effet, le son évoque à la fois l'émission, la diffusion et la réception. Or, dans ce triangle sonore, le corps y joue un rôle essentiel. Désigné sous le nom d'*objet sonore* par Pierre Schaeffer dans le *Traité des objets musicaux* publié en 1966, le corps peut être à la fois *diffuseur* et *capteur* (Castant 2017 : 41) de sons et de vibrations. Aussi, le son s'installe dans l'espace du corps et l'espace du lieu, il prend place et crée un environnement dans lequel le spectateur évolue. Toutefois, le choix du bruit, de la

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

musique ou du silence ne doit pas être considéré comme une simple réponse sonore à une image. Appréhendé comme une matière modelable, le son acquiert une autonomie qui permet aux vidéastes de l'inclure comme un élément clef venant renforcer le sens de l'œuvre. En effet, de manière générale, dans l'art vidéo, la musique, la voix, les éléments naturels ou le silence, constituent des choix précis pour immerger le spectateur au sein d'environnements sonores capables de déclencher des images mentales et de provoquer un sentiment de tension ou à l'inverse une sensation de relâchement. Les vidéastes créent des œuvres « passages » à travers lesquelles le spectateur-acteur est invité à vivre une « expérience intérieure », à éprouver des sensations comparables à une expérience spirituelle. Le terme "spirituel" mérite ici une attention particulière car le spirituel ne doit pas être relié à ce que représente une œuvre d'art mais aux émotions qu'elle provoque, créant un lien avec quelque chose de supérieur, d'indicible et d'invisible. Ce sont des œuvres « religieuses » au sens étymologique du terme – *religare*, à savoir qu'elle relie le spectateur à ce qui le dépasse.

7 Conclusion

En s'appropriant des thématiques religieuses, les artistes vidéastes y ont vu l'opportunité de mettre en lumière leurs inquiétudes vis-à-vis de la condition humaine. En puisant dans le répertoire religieux, les artistes font appel à des images et des symboles forts appartenant à la mémoire collective, capables d'interpeller une large audience. Les artistes cités ici ont porté leur choix sur une vision eschatologique en y associant des références artistiques, littéraires, musicales et cinématographiques qui renforcent cette volonté de capter l'attention du plus grand nombre. Les œuvres présentées démontrent également que la vidéo propose un éventail de possibilités techniques capables de créer des effets esthétiques variés qui répondent aux choix de la thématique, qui renforcent le sens de l'œuvre mais aussi son impact sur le public.

Cet impact visuel capte le regard du spectateur mais il est parfois insuffisant pour faire de l'œuvre une expérience sensorielle unique. Une attention est donc portée au son et à sa diffusion dans l'espace, impliquant une prise en considération du lieu dans lequel la vidéo est présentée. Lorsque la vidéo se présente sous forme d'installation, l'espace fait automatiquement partie du processus créatif. Cependant, les vidéos diffusées sur écran ne bénéficient pas toujours des meilleures conditions de visionnage, c'est pourquoi les vidéastes s'accordent à privilégier la diffusion de leurs vidéos dans des espaces individuels et sombres. L'espace doit favoriser l'immersion du spectateur dans l'image et dans l'environnement sonore de l'œuvre afin de vivre une expérience sensorielle capable de plonger le spectateur dans un état que l'on peut qualifier de « méditatif » qui ne l'éloigne pas du réel mais, au contraire, qui le plonge dans un état de conscience aiguë lui permettant de porter un regard neuf et éclairé sur des sujets liés à des questions existentielles et sociétales mises en lumière ici par le choix du religieux. Le corps entier du spectateur est sollicité pour le sortir d'un état purement contemplatif. Avec la télévision et Internet, visionner des vidéos est devenu un acte quotidien des plus banals. Aussi, l'œuvre vidéo doit être capable de marquer sa différence et d'offrir au spectateur une expérience qui ne se limite pas à la contemplation d'images. L'art vidéo est un art de l'image, du son, de l'espace et du temps dont les œuvres convient chaque spectateur à franchir un "passage" pour atteindre un nouvel état de conscience.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793

Mais pour vivre cette expérience, il faut prendre le temps de vivre l'œuvre. L'art vidéo est un art de la patience. Tania Mouraud le démontre parfaitement lorsqu'elle affirme qu'elle exécute chacune de ses œuvres en pensant à la phrase du peintre Agnès Martin : « Je peins pour ceux qui ont le temps de s'asseoir sur un rocher et de contempler la mer. » (Grenier 2010 : 63).

Bibliographie

Adjiman, Rémi (2005), « Entretien avec Michel Chion : de la recherche sur le son au cinéma aux pratiques de réalisation audiovisuelle », in : Adjiman, Rémi ; Cailler, Bruno (dir.), *Une architecture du son*, Paris, l'Harmattan, coll. « Champs Visuels », p. 15-46.

Castant, Alexandre (2017), *Les arts sonores : son & art contemporain*, Bourges, Transonic/La Box – École nationale supérieure d'art de Bourges.

Caubet, Annie ; Gourarier, Zeev ; Martin, Jean-Hubert (dir.) (2000), *Visions du futur : une histoire des peurs et des espoirs de l'humanité*, Paris, Réunion des musées nationaux.

Chavanne, Blandine ; Domino, Christophe ; Fleury, Alice (2009), *Tania Mouraud : Ad Infinitum*, Lyon, Fage ; Nantes, Musée des Beaux-Arts.

Chevalier, Jean ; Gheerbrant, Alain (1982), *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins ».

Grenier, Catherine (2010), « Entretien avec Tania Mouraud / Catherine Grenier », in : *At the core. Tania Mouraud,* Montpellier, ESBAMA.

Guenin, Hélène ; Stroecken, Élodie (2015), *Tania Mouraud*, Metz, Centre Pompidou-Metz.

Marijnissen, Roger H. (dir.) (1988), *Bruegel : tout l'œuvre peint et dessiné*, Paris, Albin Michel ; Anvers, Fonds Mercator.

Piette, Albert ; Rivière, Claude (dir.) (1990). *Nouvelles idoles, nouveaux cultes, dérives de la sacralité,* Paris, L'Harmattan.

Renaud-Chamska, Isabelle (2008), *Marie-Madeleine en tous ses états : typologie d'une figure dans les arts et la littérature, IV^e^-XXI^e^ siècle,* Paris, Cerf.

Sarthou-Lajus, Nathalie (2009), « L'ère de la vitesse et des grandes migrations. Entretien avec Paul Virilio », *Études*, Tome 410, p. 199-207.

Verne, Jules (2009), *De la Terre à la lune*, Paris, Gallimard, coll. « Folio » (1ère édition : 1865).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Le(s) sens de l'engagement dans les arts au XXIe siècle. Poésie, théâtre, arts visuels et musique*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005793, doi : 10.17184/eac.9782813005793