Vestiges du sacré

Le souvenir du divin et du merveilleux à l'épreuve de l'art vidéo

Stéphanie ANTONA

Docteur en histoire de l'art. École pratique des Hautes Études (Paris)

DOI : https ://doi.org/10.17184/eac.9999

Résumé : Dans une société occidentale où les nouvelles technologies sont au cœur de toutes les attentions, la question de notre perception du monde mais aussi de la place de nos repères culturels et spirituels se pose. Ces derniers, constituant un patrimoine individuel, familial et collectif, semblent progressivement s'effacer de notre mémoire. Or, depuis le début des années 2000, il est possible d'observer dans la pratique de l'art vidéo, un réinvestissement des sujets liés au sacré touchant à la fois les croyances religieuses mais aussi des croyances en des puissances surnaturelles et invisibles, permettant de poser la question suivante : au XXIe siècle, quel(s) souvenir(s) avons-nous du divin et du merveilleux ? L'étude des œuvres *Magia* et *Passages* de Gérard Cairaschi et Clément Cogitore permettent d'observer un engagement de la part des artistes à plonger le spectateur dans les interstices de sa mémoire pour y retrouver, strate par strate, ses racines primitives, spirituelles et sacrées qui l'aideront, tels des outils de résilience, à redessiner et reconstruire les piliers de son existence. Le spectateur retrouve tel un atavisme, les vestiges du sacré aujourd'hui masqué, et non effacé, par les images du monde « vitrine » de nos écrans.

Mots-clés : art vidéo-religion-mémoire-merveilleux-divin-sacré

Abstract: In a Western society where new technologies are at the heart of everything, the question of how we perceive the world and the place of our cultural and spiritual references is being raised. These are part of our individual, family and collective heritage, but they seem to be gradually disappearing from our memory. However, since the early 2000s, video art has seen a reinvestment in subjects linked to the sacred, touching on both religious beliefs and beliefs in supernatural and invisible powers, raising the following question: in the 21st century, what memory(s) do we have of the divine and the marvellous? A study of the works *Magia* and *Passages* by Gérard Cairaschi and Clément Cogitore reveals a commitment on the part of the artists to plunging the viewer into the interstices of their memory, to find there, layer by layer, their primitive, spiritual and sacred roots, which will help them, like tools of resilience, to redraw and rebuild the pillars of their existence. Like an atavism, the spectator rediscovers the vestiges of the sacred today masked, but not erased, by the images of the 'window' world on our screens.

Keywords: video art-religion-memory-marvellous-divine-sacred

1 Introduction

Du 7 mai au 11 août 2008, le Centre Georges Pompidou à Paris avait présenté l'exposition *Traces du sacré* rassemblant des peintures, sculptures, installations et vidéos de 200 artistes. Les 350 œuvres devaient interroger la manière dont l'art continue d'être un témoignage « d'un au-delà de l'ordinaire des choses » (Alizart 2008) mais aussi le reflet d'un besoin, voire d'une nécessité d'élévation et ce, malgré ce que Max Weber nommait le « désenchantement du monde ». En effet, l'exposition rappelait les profondes modifications des relations entre l'art et le religieux mais aussi entre l'homme et le religieux en raison des différentes pensées qui ont été développées au cours des siècles, qu'elles soient théologiques, philosophiques, politiques ou scientifiques, menant l'homme à réinterroger cette relation au religieux. Le religieux, tel qu'il est évoqué ici, peut être associé à la notion de sacré. Il se distingue du religieux lié aux institutions religieuses et doit être davantage appréhendé comme une sphère plus large où se tissent les relations entre l'humain et l'invisible, incluant des croyances en un ou plusieurs dieux mais aussi des croyances métaphysiques (Wunenberger 2909 : 59) autour desquelles un questionnement a toujours gravité. Aussi, l'objectif de l'exposition était, d'une part, d'explorer les significations de la rémanence de ce questionnement pendant tout le XX^{e} siècle et, d'autre part, de démontrer que ce même questionnement participait à l'évolution des créations contemporaines. Par définition, la rémanence est quelque chose qui se maintient, qui persiste, qui dure. Cependant, si nous élargissons le spectre des définitions, il s'agit en physique de la « persistance partielle d'un phénomène après disparition de sa cause »[1] ; en psychologie, des « propriétés de certaines sensations de subsister après la disparition de l'excitation qui leur a donné naissance »[2]. Nous pouvons donc parler de traces.

Le présent article s'inscrit dans la continuité de cette démarche en partant du constat qu'au sein de la société contemporaine, les nouvelles technologies apparaissent aujourd'hui au cœur de toutes les attentions, remettant en question notre perception du monde mais aussi la place de nos repères culturels, cultuels et spirituels. Ces derniers, qui constituent un patrimoine à la fois individuel, familial et collectif, semblent progressivement s'effacer de notre mémoire. Or, depuis le début des années 2000, il est possible d'observer dans la pratique de l'art vidéo, un réinvestissement de sujets liés au sacré touchant à la fois les croyances religieuses mais aussi des croyances en des puissances surnaturelles et invisibles, permettant de poser la question suivante : au XXI^{e} siècle, quel(s) souvenir(s) avons-nous du divin et du merveilleux ?

Pour rappel, l'art vidéo prend sa source dans les années cinquante lorsque des artistes détournent le signal vidéo, base du système de la télévision, à des fins expérimentales. L'apparition de la première caméra portative, le Portapak Sony commercialisé en 1967, a amené les artistes à travailler en autonomie et à réaliser des films vidéos soit à dimension expérimentale, soit à dimension contestataire, notamment dans le but de dénoncer les dérives de la société de consommation. Les développements techniques et technologiques ont contribué à un développement de la pratique de la vidéo, tant sur le fond que sur la forme, jusqu'à faire de la vidéo une pratique artistique à part entière

[1] Larousse, « rémanence », *Dictionnaire en ligne*.

[2] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « rémanence », *Dictionnaire en ligne*, https://www.cnrtl.fr/definition/rémanence [consulté le 10 octobre 2023].

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

reconnue par les institutions muséales. Il est nécessaire de souligner l'importance de l'évolution de la vidéo car l'éventail, de plus en plus large, de ses possibilités techniques joue un rôle essentiel dans le traitement du sujet. Ici, dans l'approche du divin et du merveilleux mais surtout, dans la manière d'en retrouver les traces. L'étude de deux œuvres de Gérard Cairaschi et Clément Cogitore, respectivement intitulées *Magia* et *Passages*, démontrera que par l'intermédiaire du médium vidéo, les artistes cherchent à plonger dans les interstices de la mémoire du spectateur pour y retrouver, strate par strate, ses racines primitives, spirituelles et sacrées. Les souvenirs de figures religieuses mais aussi de rites et rituels qui appartenaient au quotidien d'hier se révèlent par la perception de l'image en mouvement, de la lumière et du son. Ainsi, le spectateur retrouve tel un atavisme, les vestiges du sacré aujourd'hui masqué, et non effacé, par les images du monde « vitrine » de nos écrans. Dans un premier temps, la présentation de la vidéo *Magia* permettra de comprendre comment, à partir de choix techniques et esthétiques, les souvenirs peuvent être retrouvés, stimulés et réanimés, tandis que la présentation de la vidéo *Passages* révélera davantage, dans un second temps, un procédé de plongée dans la mécanique de la mémoire, et ce, afin de démontrer, dans un dernier temps, que les trous de mémoire que sont les traces et les fissures se présentent comme des passages dans lesquels les vidéastes se frayent un chemin pour mener le spectateur vers un nouvel état de conscience.

2 *Magia* de Gérard Cairaschi : souvenirs retrouvés, stimulés et réanimés

L'art vidéo associe le travail du mouvement, de la lumière et du son pour offrir au spectateur une expérience à la fois visuelle et physique. Le corps entier est convoqué. Cependant, Gérard Cairaschi va plus loin dans l'intime. Par une technique qui lui est propre, il sonde la mémoire du spectateur pour y retrouver, stimuler et réanimer des souvenirs. Cairaschi est qualifié d'artiste plasticien multimédia, dans le sens où il travaille à la fois la photographie, la vidéo, les installations vidéo et les films. Né en 1956 à Brignoles, Cairaschi a réalisé ses premiers films expérimentaux au cours des années soixante-dix à l'école d'art d'Aix-en-Provence. Ces premiers travaux reflétaient déjà une volonté de lier le cinéma et les arts plastiques. En plus de quarante ans d'expériences à travers le cinéma et la vidéo, Cairaschi a constaté une évolution importante de son œuvre. Contrairement à ses installations qui étaient réfléchies, structurelles et conceptuelles, ses dernières œuvres ont été réalisées de manière plus intuitive avec une image ou un plan qui constitue « l'ancrage du projet » à partir duquel d'autres images se greffent progressivement. Le choix des images et des plans se fait parmi des heures de *rush* dont seules quelques minutes répondront aux exigences du projet. Le thème de départ peut donc évoluer, s'enrichir et se préciser au fur et à mesure de la réalisation. Ce ne sont pas les images prises distinctement qui ont un intérêt mais leur association car c'est le rapport qui se crée entre les images au fil de la création qui tisse l'œuvre finale.

Dans *Magia*, sur fond de bruit de pluie, Cairaschi présente une alternance d'images (Ill. 1). Tout d'abord, de la végétation, des fleurs, une plume, qui apparaissent, disparaissent et réapparaissent au rythme de la musique d'Erik Satie (*Gnossienne n° 1*).

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809



Fig. 1 : Gérard Cairaschi. *Magia.* Crédits : G. Cairasshi.

En respectant le même rythme d'alternance des images, le vidéaste intègre de nouveaux éléments : le visage d'un jeune garçon, puis son corps. Accroupi sur le rebord d'un rocher, il tend la main vers un plan d'eau provenant d'une cascade. En parallèle, les mains d'un homme travaillent de l'argile. Le gros plan permet de contempler les détails des gestes, la manière dont la terre se dépose sur la peau pour en révéler les plis et les lignes, mais aussi la manière dont les mains creusent la matière pour lui donner une forme : une barque, un crâne. En effet, les doigts glissent dans les cavités de chaque élément. Des trous se forment, des fissures se dessinent. En travaillant le clair-obscur, Cairaschi apporte également du relief à chaque élément filmé tout en les enveloppant d'un certain mystère car, ici, le noir n'est pas du vide mais de la matière qui mérite d'être explorée.

Gérard Cairaschi associe à ses œuvres la technique du « *flicker* », dont le principe repose sur une alternance de plans créant une stimulation du nerf optique. Cette technique permet d'offrir aux vidéos un « rythme unique », une pulsation à partir d'un répertoire d'images d'où surgissent, de manière subliminale, des références à l'art, aux mythes, à la religion, à la littérature ou au cinéma. En effet, les vidéos de Cairaschi

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

sont le fruit d'une recherche sur nos racines primitives, qui se présente sous la forme d'une association et d'une réinterprétation de rituels liés à la religion mais aussi à la magie voire à la mythologie. Lorsque le vidéaste parle de « rituel », il se réfère à « ce qui vient de loin » avec la volonté de créer un rapport au rêve, une connexion avec l'inconscient pour convier chacun à retrouver ses racines primitives[3]. C'est pourquoi le spectateur se retrouve face à de multiples symboles qui peuvent être interprétés de différentes manières. Aux yeux de Gérard Cairaschi, la religion est une création humaine qui répond à un besoin de merveilleux donnant naissance à des mythes et des histoires extraordinaires où les éléments qui tissent le décor acquièrent toute une dimension symbolique, notamment la nature qui possède une place prépondérante dans ses vidéos. Fleurs, rochers, rivière, cascade, terre sont autant d'éléments naturels qui habitent la vidéo *Magia*. Le jeune garçon, mis en scène au cœur d'une forêt où règne une atmosphère surnaturelle, peut rappeler les toiles des peintres romantiques. Influencés par les contes des frères Grimm et les récits du folklore germanique, les peintres romantiques faisaient de la forêt un lieu d'initiation où ceux qui s'y aventuraient, rencontraient le monde des esprits. Ici, au contact de la terre et de l'eau, le jeune homme vit un moment de passage que le spectateur est invité à emprunter.

Cette notion de passage est renforcée par la fabrication d'une petite barque en terre cuite. Dans la mesure où Cairaschi puise son inspiration dans différentes cultures, la barque ne peut pas être associée à une symbolique unique. Transport des morts en Océanie, symbole du passage vers l'Autre Monde en Irlande, symbole d'un retour à la matrice pour Gaston Bachelard, la barque apparaît souvent associée au voyage, à une traversée qui peut être accomplie soit par les vivants, soit par les morts. Dans la tradition chrétienne, la barque apparaît également comme le symbole de l'Église, un lieu à bord duquel les croyants peuvent prendre place pour braver les tempêtes (Chevalier ; Gheerbrant 1982 :124-125). Toutefois, la notion de passage d'un monde à un autre doit être privilégiée dans la vidéo *Magia* en raison de la fabrication en terre cuite d'un crâne, voûte céleste du corps humain, qui montre à son tour un passage, celui de la mort corporelle qui préfigure une renaissance plus spirituelle.

La fabrication de la barque et du crâne dans la glaise évoque ici l'idée d'un retour aux origines. La terre, liée au féminin, à la fonction maternelle, à la fécondité, est source de vie, la matière première de la Création. Or, dans les vidéos de Cairaschi, le corps vient à la rencontre de la terre. Celle-ci se dépose sur le corps, elle est manipulée. Face à ces images, le spectateur se détache de la dimension onirique de la vidéo pour venir à la rencontre de la matière, du corps et de la terre. Cette attention portée au corps est essentielle dans le travail de Cairaschi qui privilégie notamment des plans sur les mains, souvent saisies dans des mouvements de caresse. Le rythme musical atténue celui du « *flicker* », permettant ainsi de créer un équilibre et de favoriser la sensation que Gérard Cairaschi sonde le répertoire d'images de l'inconscient pour y retrouver nos racines.

[3]Gérard Cairaschi, Interview avec Stéphanie Antona. Interview personnelle. 17 juin 2015.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

3 *Passages* de Clément Cogitore : une plongée dans la mécanique de la mémoire

Cette promenade dans les souvenirs se retrouve dans l'œuvre *Passages* de Clément Cogitore, un artiste qui est parvenu, au sein de son travail, à balayer d'un revers de la main la distinction entre fiction et documentaire, cinéma et télévision. Né en 1983 à Colmar, Cogitore est issu d'une formation tout d'abord aux arts décoratifs de Strasbourg puis au Fresnoy, le studio national des arts contemporains de Tourcoing. Rapidement, il a réalisé un travail où se mêlent films, vidéos, installations et photographies, démontrant ainsi qu'il ne fait pas de distinction entre « les deux faces de son identité, artiste ET cinéaste » (Païni 2014 : 3). Entre fiction et documentaire, les œuvres de Cogitore captent le réel mais d'une manière singulière, illustrant cette capacité de la part de l'artiste/cinéaste à travailler l'entre-deux.

C'est en 2006 que Cogitore a réalisé cette vidéo intitulée *Passages* dans laquelle il convie le spectateur dans un espace sombre où des figures religieuses apparaissent enfermées et abandonnées derrière des barreaux (Ill. 2). Dans un mouvement de travelling, de grandes fenêtres apparaissent d'où jaillit une lumière blanche et vive, presque aveuglante, offrant un contraste fort avec l'obscurité de la pièce. La silhouette de quelques objets se dessine devant les baies tandis que l'on devine la présence d'un grillage et de barres métalliques devant la caméra nous laissant supposer que le lieu est fermé voire protégé. En revanche, les impacts et fissures sur les murs nous indiquent que ce lieu a contenu de la vie qui s'est aujourd'hui retirée. La poussière qui s'y est installée montre surtout que les lieux n'ont pas été visités depuis longtemps.

En fond sonore, un bruit métallique résonne. Il y a un léger écho, comme si nous étions dans un tunnel. Tandis que le bruit métallique continue de résonner, le chemin se poursuit, lent et bruyant. De pièce en pièce, la lumière est toujours vive mais le contraste diminue et nous permet de voir de multiples objets et statues qui remplissent l'espace. Ils sont toutefois difficilement identifiables en raison de l'effet de contre-jour mais le mouvement de travelling donne le sentiment que la lumière se déplace pour révéler qu'il s'agit de sculptures et d'éléments architecturaux provenant d'édifices religieux disposés sans ordre précis, figés dans un espace clos. Dans la dernière pièce, comme un écho au dernier repas du Christ, la Cène, une longue table apparaît autour de laquelle mangent une dizaine de personnes, des hommes et des femmes habillés de manière moderne qui ne parlent pas, ni se regardent. La table est remplie de plats, de verres, d'une carafe de vin et de bougies. Dans les dernières secondes de la vidéo, la « cène » disparaît à son tour pour confronter le spectateur à un nouvel écran noir avec toujours le bruit mécanique en fond sonore quand soudainement, un bruit d'ailes se fait entendre comme si un oiseau venait de s'envoler. Dans un dernier mouvement de travelling, nous revenons à l'image de départ. Une boucle vient de se fermer.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809



Fig. 2 : Clément Cogitore. *Passages.* Crédits : C. Cogitore.

Le montage de *Passages* permet au spectateur d'avoir le sentiment de visionner un plan séquence où des pièces se succèdent les unes après les autres. Les ouvertures rappellent celles d'une église avec les croisillons qui prennent des allures de croix christiques, offrant au lieu une apparence de tombeau où le silence est rompu par une « machine infernale qui sonorise le travelling » (Païni 2014 : 3). Ce bruit métallique et répétitif accentue la lourdeur de l'atmosphère où la vie semble être en suspens. Le mouvement de la caméra, lent et régulier, permet toutefois de donner vie de manière énigmatique et spectrale, par le jeu d'ombre et de lumière, aux multiples éléments figés dans un espace qui s'apparente à un site de conservation à l'abandon[4]. Les pièces apparaissent lentement et progressivement, les unes après les autres où le temps semble s'être arrêté.

À ce titre, dans cette vidéo, un parallèle peut être établi avec la pratique de l'urbex (Urban Exploration), c'est-à-dire l'exploration urbaine qui consiste à visiter des lieux construits et abandonnés par l'homme et inaccessibles au public. Les explorateurs urbains, parfois appelés *urbexeurs*, se rendent, sans autorisation, sur des lieux difficiles d'accès : des manoirs, des écoles, des entrepôts désaffectés, des hôpitaux, des sanatoriums. Les motivations peuvent être multiples mais certains explorateurs y voient un moyen de préserver l'histoire et la mémoire du site. Sur place, ils prennent des photographies ou réalisent des vidéos. Les lieux possèdent des traces, des marques

[4]La vidéo a été tournée à l'intérieur du barrage Vauban, un pont-écluse classé au titre des monuments historiques et situé à Strasbourg. Dans ce passage sont exposés des moulages en plâtre des statues de la cathédrale de Strasbourg.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

d'un passé, d'une vie qui s'est arrêtée. Une question se pose : que s'est-il passé ? Cette question se pose dans *Passages* face à ces lieux où le temps est comme suspendu avec cette poussière omniprésente mais où les traces, les fissures sur les murs et le rangement anarchique voire brutal des sculptures, révèlent que des événements ont animé les lieux. Clément Cogitore met son spectateur face à des figures, des personnages et des lieux énigmatiques autour desquels nous ne cessons de nous interroger sur leur identité, leur présence et leur passé. Cogitore montre le résultat, les conséquences d'un « trauma » qui, lui, n'est pas montré. Ce n'est pas le plus important, ni le plus utile, les traces de ce trauma sont suffisantes pour l'évoquer, pour faire part de sa présence. Dans un article dédié à Clément Cogitore, le journaliste, critique et historien du cinéma Jean-Michel Frodon écrivait :

> Quelque chose s'est produit [...] il n'importe pas tellement de savoir quoi. Il importe d'en observer les effets, et de chercher à trouver sa place face à eux. Le geste artistique de Clément Cogitore se tient là, dans l'association de ces deux questions : qu'est-ce qui se passe, à présent ? Où se tenir face à ce qui se passe ? » (Frodon 2014 : 5)

Finalement, la question n'est peut-être pas « que s'est-il passé ? » mais « que se passe-t-il maintenant face à ces images ? ». L'artiste vidéaste semble entrer dans notre mémoire. Au commencement, tout y est noir puis nous "descendons" peu à peu, accompagnés d'un bruit mécanique et répétitif, dans les tréfonds de nos souvenirs pour y retrouver des figures et des valeurs oubliées. Les sculptures apparaissent, disparaissent puis réapparaissent, plus nombreuses mais toujours conservées derrière des barreaux. La lumière, devenant plus douce, permet d'identifier plus aisément les sculptures, des figures religieuses qui ont été oubliées et rangées au fond de notre mémoire. D'un aspect tout d'abord spectral, elles semblent peu à peu se matérialiser comme un souvenir lointain devenant de plus en plus clair. Les statues laissent place à des personnages de chair et de sang qui donnent vie à nos souvenirs. Ces derniers qui, au départ, étaient plongés dans l'obscurité, sont remontés peu à peu à la surface de notre mémoire jusqu'à prendre vie.

4 Trous de mémoires, traces et fissures : des passages vers un nouvel état de conscience

Les œuvres de Gérard Cairaschi et Clément Cogitore illustrent un engagement de la part des artistes à se réapproprier des symboles dans le but d'apporter au public des repères culturels mais aussi spirituels, étrangers à la société de consommation. Une démarche similaire s'observe dans les œuvres *Storia* (2013) et *Ex-voto* (2009), respectivement créées par Cairaschi et Cogitore (Ill. 3 et Ill. 4). La culture chrétienne côtoie la culture populaire, qualifiée parfois de "traditionnelle" ou "folklorique", au sein de laquelle les vidéastes s'inspirent de rites, de rituels et de pratiques dévotionnelles où les mouvements corporels, les matériaux et les objets convoqués pour leur réalisation, possèdent une dimension symbolique importante, liée à l'idée de "passage" du matériel au spirituel, qui répond à une quête de sens et de communication avec le divin. À la différence des vidéastes qui se réapproprient l'iconographie et les symboles religieux

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

dans le but de mettre en lumière les comportements condamnables de l'humain, ceux qui s'inspirent des rites et de la dévotion populaire invitent le spectateur à se détourner du merveilleux artificiel et commercial du divertissement pour expérimenter un merveilleux plus intime et poétique qui le rapprocherait de ses racines culturelles.

André Malraux désignait le merveilleux comme le domaine mineur du sacré, appartenant au « Tout-Autre, à un monde parfois consolant et parfois terrible, mais d'abord différent du réel » (Malraux 1951 : 512). Cette définition reflète le spectre large d'une notion dont la simple mention peut évoquer des images et des univers bien différents mais qui ont toutefois en commun un caractère étrange et extraordinaire capable de provoquer l'étonnement[5]. Gérard Cairaschi et Clément Cogitore s'intéressent au merveilleux chrétien et non-chrétien qui peuvent être distingués de la manière suivante, tandis que le premier concerne la croyance en des objets "abstraits" (Dieu, l'âme, le salut, la Trinité), le second concerne la croyance en des objets ou des phénomènes qui se manifestent sous forme de "signes" sensibles (une apparition, une odeur, un bruit) (Renard 2011 : 29-30). Cette croyance au merveilleux attira l'attention de certains vidéastes (Chiara Mulas, Albertine Meunier, Diego Marcon) dont l'approche du rite et rituel privilégie une recherche du merveilleux avec l'objectif d'accompagner le spectateur dans sa quête de sens. Religieux ou païens, les rites restent une source d'inspiration pour les artistes qui y voient un moyen d'interroger le présent par l'intermédiaire du passé en plongeant dans leurs racines culturelles, cultuelles et spirituelles. Les rites collectifs ou individuels et les pratiques dévotionnelles inspirent aux vidéastes des comportements assimilables à ceux de la pratique d'une œuvre d'art, rompant avec le quotidien pour offrir au spectateur une expérience insolite voire extraordinaire qui conduit à un nouvel état de conscience. Les particularités techniques et esthétiques de l'art vidéo favorisent ce type d'expérience, notamment à partir d'un travail sur le mouvement, la lumière et le son.

Cogitore et Cairaschi proposent deux approches. Sur fond de bruit de pluie et de musique, Gérard Cairaschi installe le spectateur dans un environnement naturel où le bleu, le rouge, le vert des fleurs, des plantes et des rochers se mêlent à la couleur chaude de la glaise. La terre apparaît vivante car elle est manipulée, elle se dépose sur le corps, sur des mains en mouvement. La matière se creuse, prend forme et laisse des traces. À l'inverse, Clément Cogitore installe le spectateur dans un environnement clos, noir et blanc, sans musique. Le lieu prend des allures de crypte dans laquelle résonnent des bruits froids et métalliques renforçant l'atmosphère pesante, funèbre du lieu. Les corps en plâtre sont inertes, figés, recouverts de poussière. Il ne s'agit pas de la poussière de la terre manipulée mais de la poussière qui est synonyme d'abandon, d'oubli, de vétusté. Ici, les traces et les fissures ne se créent pas sous nos yeux, elles sont les marques d'un trauma, les témoins d'un passé.

[5] Voir notamment (Meslin 1984) ; (Renard 2011) ; (Vaillant 2015) ; ou le volume 170, n° 4, année 2015, de la revue *Romantisme* consacré au « merveilleux ».

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809



Fig. 3 : Gérard Cairaschi. *Magia*. Crédits :G. Cairaschi.



Fig. 4 : Clément Cogitore. *Ex-voto*. Crédits : C. Cogitore.

Magia et *Passages* sont deux vidéos que tout oppose, du moins, semble-t-il. Pourtant, les démarches de Gérard Cairaschi et Clément Cogitore sont similaires. Les trous, les traces et les fissures que nous contemplons dans les vidéos représentent les trous de notre mémoire. Ces trous de mémoire sont des passages dans lesquels les artistes se frayent, grâce aux possibilités techniques et esthétiques de la vidéo, un chemin pour aller chercher, au cœur de nos souvenirs, les traces du divin et du merveilleux. Cairaschi et Cogitore s'engagent dans leurs œuvres à retrouver, stimuler et réanimer ces vestiges du sacré ; le sacré qui implique une expérience sensible voire sensorielle, menant à une perception du monde où le matériel et l'invisible sont liés. Strate par strate, nos racines primitives et spirituelles passent de l'ombre à la lumière.

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809

Le merveilleux artificiel et commercial laisse place au merveilleux intime et poétique, le virtuel laisse place au spirituel dont la force a laissé une empreinte suffisamment profonde pour qu'il devienne aujourd'hui un outil de résilience capable de nous aider à redessiner et reconstruire les piliers de nos vies ébranlés par des doutes et des crises existentielles. L'expérience des œuvres de Cairaschi et Cogitore rejoint l'expérience du sacré elle-même, en ce sens où ces œuvres sont comme un médium, un vecteur de communication entre le matériel et l'invisible, l'humain et le divin ; elles sollicitent des émotions et créent un passage entre les comportements corporels et la pensée abstraite. Bien que les choix esthétiques soient différents, *Magia* et *Passages* ont l'objectif commun de provoquer l'étonnement, l'émerveillement et la contemplation afin d'offrir au spectateur, le temps de l'œuvre, le sentiment de passer « de l'autre côté du miroir ».

Bibliographie

Alizart, Mark (dir.) (2008), *Traces du sacré*, Paris, Centre Pompidou.

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

Frodon, Jean-Michel (2014) « Clément Cogitore : disponibilité augmentée » in : Pigeat, A. (dir.), *Clément Cogitore. Atelier*, Dijon, Presses du Réel, coll. « Art contemporain », p. 5-7.

Malraux, André (1951), *Les voix du silence*, Paris, Gallimard.

Meslin, Michel (dir.) (1984), *Le merveilleux imaginaire et les croyances en Occident*, Paris, Bordas.

Païni, Dominique (2014) « Le calme critique de Clément Cogitore », in : Pigeat, A (dir.), *Clément Cogitore. Atelier*, Dijon, Presses du Réel, coll. « Art contemporain », p. 3-4.

Pigeat, Anaël (dir.) (2014), *Clément Cogitore. Atelier*, Dijon, Presses du Réel, coll. « Art contemporain ».

Renard, Jean-Bruno (2011), *Le merveilleux*, Paris, CNRS éditions.

Vaillant, Alain (2015) « Le merveilleux en question », revue *Romantisme*, vol. 170, n° 4, Paris, Armand Colin, p. 5-10.

Wunenberger, Jean-Jacques (2009), *Le sacré*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? ».

Site Internet

Vaude, Johanna, Entretien avec Gérard Cairaschi, https://www.gerardcairaschi.com/about-1 [consulté le 27 janvier 2026]

Published in : FÖLLMI, Beat ; RECK, Isabelle (dir.), *Trou(s) de mémoire dans les arts : traces et fissures. Poésie, théâtre, arts visuels et musique aux XXe et XXIe siècles*, Editions des archives contemporaines, ISBN : 9782813005809, doi : 10.17184/eac.9782813005809