



LYCÉE DES GLIÈRES
2A avenue de Verdun
BP 527
74107 ANNEMASSE CEDEX

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

Vernissage le jeudi 27 novembre 2008 à 17 heures

Exposition du 28 novembre 2008 au 3 avril 2009

Dans le cadre du Réseau-Galeries de l'IAC* de Villeurbanne
quatre oeuvres de la Collection Rhône-Alpes sont présentées :

- _ Anthony Mac Call, *Doubling Back*, 2003/2007**
- _ Dan Graham, *Two Cubes, One Cube Rotated 45°*, 1985**
- _ Laurent Grasso, *Echelon*, 2007**
- _ Ann Veronica Janssens, *Corps noir*, 1995**

* L'Institut d'art contemporain, association loi 1901 relevant du réseau national des structures d'art contemporain du ministère de la Culture en partenariat avec la Région Rhône-Alpes, développe une mission de Centre d'art à Villeurbanne/Lyon et une mission de Fonds Régional d'Art Contemporain sur l'ensemble du territoire de Rhône-Alpes. Cette deuxième mission consiste à élaborer et à conserver la Collection Rhône-Alpes avec des œuvres d'envergure nationale et internationale et à la diffuser sur les huit départements de la Région afin de sensibiliser le plus large public possible à l'art contemporain.

Le Réseau-Galeries est un dispositif de décroisement Education & Culture qui permet de monter des projets d'exposition dans des établissements scolaires.

OPTIQUES et TOPIQUES

Deux notions, en forme d'anagramme, pour un intitulé qui mime un jeu de reflets ou du moins de renvois et ouvre à des significations diverses que vient souligner l'emploi du pluriel.

Si **OPTIQUE** appartient à différents domaines assez connus allant du langage parlé au langage scientifique, il n'en est pas de même de **TOPIQUE** qui est une notion de psychanalyse formalisée par S. Freud. Dans ce second cas, le pluriel correspond à deux niveaux théoriques dans les écrits qui tentent de décrire le fonctionnement du cerveau humain ; la première topique décrit des systèmes psychiques et la seconde topique des instances psychiques et toutes deux sont des outils de cartographie de l'appareil psychique.

Cette image du fonctionnement du cerveau, expliqué en ayant recours à une image d'ordre spatial, traduit les corrélations étroites entre nos actes de perception et nos capacités de compréhension de ce qui nous entoure.

La rencontre avec les oeuvres d'art privilégie le senti, le perçu, le vu dans un premier temps en livrant une approche globale émotive, sur laquelle viendront se greffer ensuite des lectures à visée plus rationalisante permettant de les relier aux démarches artistiques qui les structurent.

La lumière, élément central dans ces oeuvres, est tour à tour **matériau et vecteur**, condition première et **symbole**. Toutes se l'approprient selon des procédés différents et par là-même la désigne comme **instrument de la visibilité**, mais elles jouent aussi avec sa plasticité.

Selon des modes différents, les oeuvres choisies pour "Optiques & Topiques" offrent des **expériences de perception inhabituelles** : alors qu'elles mobilisent le spectateur et le sollicitent par le biais des divers **effets optiques et a fortiori psychologiques** engendrés par les **illusions d'espace** qu'elles aménagent, elles le tiennent aussi à distance en gardant une dimension impénétrable.

Elles ont en commun de baliser un espace qui se saisit visuellement mais dont les frontières échappent partiellement à notre entendement. Elles intriguent, attirent autant qu'elles désorientent le regardeur, lui rappelant que **le vertige** peut être tout autant physique que psychologique et intellectuel.

Elles assignent le regardeur à un lieu – ici & maintenant - et lui offrent les conditions propres à un ressenti tout en désignant ce qui est expérimenté comme un **leurre** : la nature même de l'oeuvre et de l'art.

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

optique

Relatif à la vision

Qui est fondé sur les lois de l'optique

Axe optique : direction suivant laquelle on n'observe pas de double

réfraction dans un cristal

Cône optique : ensemble des rayons menés de l'oeil de l'observateur aux différents points de contour de l'objet observé.

Transmission de l'image rétinienne au cortex visuel. Acheminement des impressions visuelles de la rétine au cortex occipital.

optique

de la Partie de la physique qui traite des lois de la lumière et des phénomènes vision.

Ce qui concerne la vue et les instruments d'optique.

combinaisons. Partie d'un appareil formé de lentilles, de miroirs ou de leurs

Point de vue, angle sous lequel on envisage quelque chose.

Au XVIIIème siècle, boîte munie d'un miroir incliné et d'une lentille grossissante dans laquelle on plaçait des estampes d'architecture qui y gagnaient une suggestion accrue de perspective.

Illusion d'optique : perception de données visuelles qui fournit des conclusions non conformes à la réalité objective en matière de forme, de distance, de dimension, de couleur, d'orientation.

empirique L'optique géométrique se développe dès l'Antiquité et de nombreux dispositifs optiques (chambres obscures) sont réalisés de façon jusqu'à la fin du XVIIème siècle.

topique

Qui se rapporte directement au sujet dont on parle.

un Mode théorique de représentation du fonctionnement psychique comme appareil ayant une disposition spatiale.

se Première topique de S. Freud distingue trois systèmes - inconscient, préconscient, conscient – et permet de définir entre quels systèmes peut situer un acte psychique quelconque.

réalité. Deuxième topique de S. Freud introduit le ça, le surmoi et le moi et la Ces deux représentations de l'appareil psychique ne se recouvrent pas.

Definitions extraites du Grand Larousse Universel

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » - LYCEE DES GLIERES

EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

_ Anthony Mac Call, *Doubling Back*, 2003/2007

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » - LYCEE DES GLIERES

EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

_ Dan Graham,

Two Cubes, One Cube Rotated 45°, 1985

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » - LYCEE DES GLIERES

EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

_ Laurent Grasso, *Echelon*, 2007

GALERIE « L'AIR DU TEMPS » - LYCEE DES GLIERES

EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

_ Ann Veronica Janssens, *Corps noir*, 1995



LYCÉE DES GLIÈRES
2A avenue de Verdun
BP 527
74107 ANNEMASSE CEDEX

EXPOSITION 2008 2009

OPTIQUES & TOPIQUES

PRESENTATION DU DOSSIER PEDAGOGIQUE :

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et spécifiques à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

VOCABULAIRE GENERAL

Le vocabulaire ouvre sur des champs de réflexion plus transversaux. Ainsi, certaines fiches de vocabulaire ont été rédigées en regard de la thématique de l'exposition portant sur le temps.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

S'ajoutent aux données précédentes – lexiques et fiches de vocabulaire - une documentation regroupant :

- Des extraits d'écrits en français, en anglais, en allemand.
- Des extraits de textes critiques.
- Des textes sur l'art contemporain et sa réception.
- Des adresses de sites Internet pour faire des recherches complémentaires (galeries, musées, institutions, site personnel de l'artiste...)

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

Les oeuvres présentées s'inscrivent toutes dans des démarches relevant, plus ou moins directement, de l'art conceptuel.

_ Art conceptuel : toutes les oeuvres de cette exposition s'inscrivent dans le courant de l'art conceptuel. A des degrés divers, elles s'intéressent à la psychophysiologie de la perception en mettant en oeuvre des dispositifs de vision et de représentation d'espace qui interrogent la place et le rôle du regardeur. Par delà, elles empruntent également les chemins de la phénoménologie en proposant des expériences au regardeur portant sur des questions comme celles de la « présence » et l' « ici, maintenant »...

Pour précaution : ces oeuvres produisent chez le regardeur une réponse optique physiologique et peuvent par leurs propriétés être affiliées au courant l'**Op Art** – optical art – courant artistique des années 60. L'Op Art ou art optique représenté par Agam, Julio Le Parc, Carlos Cruz-Diez, Vasarely... rassemblait des oeuvres qui créaient des effets de mouvement optiques sans impliquer directement le déplacement du spectateur.

_ Op Art : bien que ces oeuvres ne relèvent aucunement de l'Op Art au sens historique de cette classification, elles revêtent des dimensions optiques qui jouent avec la perception rétinienne à l'instar des oeuvres de ce courant. Elles jouent avec le déplacement physique du regardeur en lui faisant endosser un rôle actif central, mais la grande différence réside dans l'importance de la dimension ludique qui, bien qu'elle leur soit constitutive, reste périphérique. Elles se caractérisent par l'impact psychologique et interprétatif qu'elles induisent.

Les notions communes aux quatre oeuvres exposées sont déclinées dans le lexique artistique général consacré à chacun d'elles : **dispositif, expérience, représentation, sculpture, temps ...** Cette méthode induit une lecture en aller-retour, en renvoi d'un lexique à l'autre afin de mieux saisir les distinctions dans les diverses mises en oeuvre de ces notions.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

_ Anthony Mac Call, *Doubling Back*, 2003/2007

_ Artefact : du latin *artifacta* qui veut dire les effets de l'art. Le dictionnaire Larousse mentionne qu'en anthropologie l'artefact est un produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

_ Cinéma : le cinéma inventé au début du XXème siècle par les frères Lumière ouvre l'ère des images en mouvement. Le dispositif du cinéma est celui d'une salle obscure avec un écran blanc de très grand format sur lequel sont projetées les images enregistrées sur des bobines de films. (cabine de projection) Les artistes des arts plastiques ont repris à leur compte le médium en le faisant passer de la salle de projection à la salle d'exposition.

_ Dessin : si le dessin demeure encore souvent le geste instaurateur d'une démarche artistique, sa nature se modifie considérablement ; il devient, notamment, le résultat du savoir-faire du dessinateur de l'ère informatique.

_ Dispositif : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée.

_ Environnement : la notion d'environnement apparaît dans les années 50/60 lorsque les artistes conçoivent des pièces qui investissent l'espace d'exposition, totalement ou partiellement. Le regardeur expérimente une nouvelle situation : il est désormais dans l'œuvre et peut s'y déplacer.

_ Expérience : notion inhérente aux créations artistiques contemporaines qui laissent une part de la production ouverte à l'échange, au hasard et s'intéressent autant à la question du temps qu'à celle de l'espace.

_ Fantasmagorie : dans les salles obscures avant l'invention du cinématographe présentaient des spectacles de fantasmagorie grâce à des jeux d'illusion d'optique. Par extension, la fantasmagorie peut être décrite comme la capacité de chacun à projeter des figures imaginaires dans la réalité. Chez Anthony Mac Call le dispositif technique a des similitudes avec la « lanterne magique » mais les figures produites – projetées - sont de nature essentiellement géométrique.

_ Sculpture : est sculpture toute forme tridimensionnelle obtenue par modelage ou travail de la matière – bois, marbre, métal, verre...- ou autres procédures techniques permettant de produire un volume – assemblage, moulage...- et qui appartient à une démarche artistique. Chez Anthony Mac Call la matière sculptée est la lumière prise dans un environnement de fumée qui la rend visible et quasiment tangible.

_ Temps : Avec le cinéma est introduite et sera explorée la notion de temps - séquence, montage, ralenti, flash-back...- mais aussi, temps de la projection – durée différente avec le long métrage et le court métrage – qui est celui de la réception. Dans le cas des œuvres d'Anthony Mac Call, le dispositif technique cinématographique est employé à des fins détournées puisque la projection ne fait plus apparaître des images mobiles sur un écran mais est exploitée pour sa nature même de rayon lumineux.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

_ Dan Graham, *Two Cubes, One Cube Rotated 45°*, 1985

_ Architecture : le champ de l'architecture est celui du bâti et du construit ; l'acte de création architecturale peut être entendu comme la gestion conjointe d'un objet fermé - enveloppe architecturale avec un vocabulaire formel et un style – et d'un espace intérieur à vivre. Ce rapport est sous-tendu par des questions culturelles, sociales et politiques que les architectes traitent par la mise en œuvre des formes qu'ils conçoivent.(pensée architecturale)

_ Dispositif : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée. Le dispositif ici de type architectural s'avère être également un dispositif de vision (écran, paroi, transparence, reflet, perte de repère...)

_ Expérience : notion inhérente aux créations artistiques contemporaines qui laissent une part de la production ouverte à l'échange, au hasard et privilégient la question du temps à celle de l'espace. Chez Dan Graham, les œuvres sont conçues comme des expériences de vie, prenant en compte le corps du visiteur qui explorent la nature des relations que chaque individu entretient à l'espace, au temps et à l'Autre.

_ Maquette : la maquette est une préfiguration à une échelle réduite du volume architectural définitif. Elle transpose et permet une vérification d'ordre spatial et perceptif du projet existant jusque-là sous forme de croquis. Elle est à la fois objet et projection au sens de représentation.

_ Minimal : le répertoire formel est emprunté au vocabulaire de l'art minimal utilisé à des fins architecturales, que ce soit la conception d'un objet construit (exemple des pavillons) ou celle d'un espace clos inclus dans une architecture existante (celle du musée) est proposé comme un espace de perception à expérimenter.

_ Représentation : manière de faire apparaître certaines choses qui existent dans la réalité ou appartiennent au domaine de l'imagination, de les reproduire, de les figurer, en deux ou trois dimensions. La représentation est donc aussi mentale et concerne alors des données abstraites et des domaines de pensée. L'œuvre de Dan Graham se tient à la jonction entre les représentations ayant trait aux domaines de la sculpture, de l'architecture, de l'urbain...

_ Sculpture : est sculpture toute forme tridimensionnelle obtenue par modelage ou travail de la matière – bois, marbre, métal, verre...- ou autres procédures techniques permettant de produire un volume – assemblage, moulage...- et qui appartient à une démarche artistique.

Chez Dan Graham la maquette du pavillon de verre est suffisamment épuré plastiquement pour apparaître également comme une sculpture en soi et cette impression est doublée par son statut d'objet présenté dans un espace dévolu aux arts plastiques.

_ Temps : les espaces de Dan Graham sont des espaces-temps dans la mesure où ils requièrent la présence d'un regardeur-visiteur qui les arpente, les explore ; ce sont des espaces voués à des expériences de perception non exclusivement optique.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

_ Laurent Grasso, *Echelon*, 2007

_ Dispositif : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée. Le dispositif ici de type architectural et technique s'avère être également un dispositif de vision (écran, paroi, boîte noire, transparence, reflet...)

_ Expérience : notion inhérente aux créations artistiques contemporaines qui laissent une part de la production ouverte à l'échange, au hasard et privilégient la question du temps à celle de l'espace. L'œuvre propose une expérience de vision au travers d'un écran sombre celui d'une grande boîte noire où est présentée une maquette.

_ Fantasmagorie : les salles obscures avant l'invention du cinématographe présentaient des spectacles de fantasmagorie avec des fantômes grâce à des jeux d'illusion d'optique. Par extension, la fantasmagorie peut être décrite comme la capacité de chacun à projeter des figures imaginaires dans la réalité. Chez L. Grasso la présentation de la maquette dans une boîte noire reprend le dispositif de la chambre noire à une échelle réduite et crée une atmosphère énigmatique.

_ Maquette : la maquette est une préfiguration à une échelle réduite du volume architectural définitif. Elle transpose et permet une vérification d'ordre spatial et perceptif du projet existant jusque-là sous forme de croquis. Elle est à la fois objet et projection au sens de représentation.

_ Minimal : le répertoire formel est emprunté au vocabulaire des formes issues de la recherche scientifique (outil de capture des ondes sonores, sphère géodésique) et rappelle implicitement celui de l'art minimal : volume simple de type géométrique. La présentation dans une grande boîte noire redouble la référence à l'art minimal.

_ Représentation : manière de faire apparaître certaines choses qui existent dans la réalité ou appartiennent au domaine de l'imagination, de les reproduire, de les figurer, en deux ou trois dimensions. La représentation est donc aussi mentale et concerne ainsi des données abstraites et des domaines de pensée.

_ Sculpture : est sculpture toute forme tridimensionnelle obtenue par modelage ou travail de la matière – bois, marbre, métal, verre...- ou autres procédures techniques permettant de produire un volume – assemblage, moulage...- et qui appartient à une démarche artistique. La conception de la maquette sous forme d'un espace de vision clos similaire à une chambre noire de visionnement lui donne un aspect monolithique : sculpture de couleur sombre et de forme géométrique posée sur un volume sombre identique faisant office de socle.

_ Temps : les œuvres de Laurent Grasso sont conçues comme des espaces-temps ; ce sont des espaces et des volumes plastiques voués à des expériences de perception non exclusivement optique.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

_ Ann Veronica Janssens, *Corps noir*, 1995

_ Artefact : du latin *artifactor* qui veut dire les effets de l'art. Le dictionnaire Larousse mentionne qu'en anthropologie l'artefact est un produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

_ Dispositif : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée. Avec la pièce d'Ann Veronica Janssens le dispositif proposé s'apparente à celui d'un miroir de sorcière mais ne saurait être réduit à cette seule référence.

_ Expérience : notion inhérente aux créations artistiques contemporaines qui laissent une part de la production ouverte à l'échange, au hasard et privilégient la question du temps à celle de l'espace. L'expérience de vision proposée par l'œuvre modifie la perception de l'espace -déformation- et le point de vue/vision – image du regardeur dans l'œuvre.

_ Représentation : manière de faire apparaître certaines choses qui existent dans la réalité ou appartiennent au domaine de l'imagination, de les reproduire, de les figurer, en deux ou trois dimensions. Avec la pièce d'Ann Veronica Janssens la représentation relève du principe premier de la création d'une image, le reflet (Narcisse) auquel elle fait subir des distorsions. La particularité de la représentation spatiale obtenue met en scène tout un univers de représentations mentales elles-mêmes liées à la diversité des supports des représentations de l'espace.

_ Sculpture : est sculpture toute forme tridimensionnelle obtenue par modelage ou travail de la matière – bois, marbre, métal, verre...- ou autres procédures techniques permettant de produire un volume – assemblage, moulage...- et qui appartient à une démarche artistique. L'œuvre d'Ann Veronica Janssens a un statut ambigu puisqu'elle reprend le principe de l'accrochage au mur du miroir et du tableau, en garde les apparences mais, de par ses qualités plastiques, est également perçue comme une pièce tridimensionnelle et a fortiori sculpturale.

_ Simulacre : ce qui n'a pas l'apparence de ce qu'il prétend être (def. Larousse)

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

_ Anthony Mac Call, *Doubling Back*, 2003/2007

_ Cinétique, cinématique, cinématographique : née de la projection (propagation) lumineuse au travers d'une pellicule, grâce à un dispositif de type cinématographique qui crée habituellement des images mobiles – en mouvement - l'œuvre conjugue les trois domaines cités, puisqu'elle se donne à voir - on pourrait dire, paradoxalement - comme une volume stable et fixe et qu'elle varie, également, selon les points de vue d'où elle est saisie.

_ Espace réel et espace perçu : l'œuvre **immatérielle** s'invite dans l'espace réel du visiteur ; elle s'y intègre, mais reste comme suspendue entre sa présence validée au travers de l'expérience sensible et perceptive vécue par le spectateur et l'artificialité radicale de sa condition d'existence : le noir absolu de la salle de projection.

_ Illusion d'optique : l'œuvre s'apparente à une illusion d'optique puisque sa pseudo consistance et sa pseudo matérialité sont des effets lumineux donc strictement visuels ; sa présence est **spectrale**. Plus que jamais l'œuvre est appartenant au monde des leurres !

_ Lumière solide : le principe technique alliant projection lumineuse et fumée permet de créer des formes géométriques en volume, très nettes dans le noir, donnant l'impression d'un volume de lumière solide au point que l'expérience de traverser physiquement le faisceau lumineux s'apparente à un jeu de recherche des frontières entre réel et immatériel, entre **réel et fiction**.

_ Perception : l'œuvre offre une expérience de perception rétinienne, sensible et spatiale qui sort de l'ordinaire : la vision binoculaire identifie un volume que les fonctions kinesthésiques, elles, n'appréhendent pas : s'expérimente ainsi une forme de décrochement dans la corrélation usuelle entre les impressions et les habitudes perceptives de repérage spatial.

_ Point de vue : la sculpture lumineuse produite peut être regardée selon divers points de vue à l'instar de tout volume qui se tient dans l'espace réel mais étant **sans frontière** matérielle elle peut être vue, sans rupture, aussi bien de dehors que de dedans.

_ Projection sans écran : à la différence de la technique du cinéma qu'elle utilise et qui nécessite le dispositif frontal d'un écran, l'œuvre d'Anthony Mac Call est dans l'espace même de la projection ; le regardeur peut donc s'y tenir, l'arpenter, la traverser. **Espace de projection et espace de l'œuvre se confondent.**

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

_ Dan Graham, *Two Cubes, One Cube Rotated 45°*, 1985

_ Ambivalence / ambiguïté : entre maquette et sculpture, entre sculpture et architecture, entre projet ex-nihilo et implantation dans un site précis, entre plein et vide, entre extérieur et intérieur, la série des Pavillons de verre brouille les seuils entre art et architecture et échappe aux classifications, autorisant une remise en question des présupposés et des représentations.

_ Espace réel et espace d'illusion : entre les lieux perçus et les espaces à arpenter, un écart se creuse par le fait des jeux de reflet qui dématérialisent les limites physiques de la construction et **perturbent les frontières** entre intérieur et extérieur. De plus, les images des visiteurs s'imbriquent et s'intègrent elles aussi dans ces jeux et créent des images instables de par leurs déplacements. Grâce au phénomène du reflet, l'**espace clos** et vitré s'ouvre sur des **territoires spatio-temporels** (duplication et simultanéité) visibles (effets conjoints des angles de vue et de la luminosité) qui renvoient eux-mêmes à des visions spatiales mentales.

_ Espace public et espace privé : dans les espaces de Dan Graham le visiteur est tout autant regardeur – voyeur – que regardé, tout autant dans un espace fermé que dans un espace ouvert, dans un espace de type privatif que dans un espace public de par la transparence du verre. Cette oeuvre a été conçue pour l'exposition « Chambres d'amis » qui s'était tenue à Gand et dont l'idée de Jean Höet, commissaire, était de faire entrer l'art dans des espaces de vie, dans le quotidien « des gens ». Les lieux d'habitation privée se transformaient ainsi en un espace d'exposition ouvert au visiteur. Cette maquette a donné lieu à deux constructions : la première, pour Gand, était destinée aux enfants et une seconde destinée à un public d'adultes.

_ Lumière : cette oeuvre est régie par la lumière naturelle qui la traverse et articule sa présence plastique et sa valeur métaphorique. L'architecture de verre choisie par l'artiste évoque les notions de modernité et de transparence et renvoie aux enjeux idéologiques qui se glissent au sein des formes et des matériaux du bâti. Avec l'évocation de standards de l'architecture moderniste, Dan Graham interroge les mécanismes d'aliénation qui leur sont sous-jacents. L'esthétique de la transparence peut ainsi renvoyer à une volonté de surveillance, à une marque coercitive de l'exercice du pouvoir.

_ Optique : le pavillon de verre, chambre claire avec doubles parois, s'apparente à une boîte optique dans laquelle peuvent s'expérimenter des jeux d'images et des jeux d'espace mis en oeuvre par les déplacements du visiteur.

_ Perception : l'expérience de perception proposée est complexe, non seulement rétinienne mais aussi corporelle et sensorielle ; elle est ambiguë car elle favorise des relations inhabituelles entre différents niveaux de perception : **continuum du visible et discontinuité du physique. L'illusion d'optique défie les autres modes de perception.** La perception sensible éprouvée grâce à la qualité spatiale de l'oeuvre se double d'une **dimension psychologique**. Dans la démarche artistique de Dan Graham l'expérience de perception s'entend comme une approche à la fois physique et critique (**de la réflexion à la réflexion !**).

_ Point de vue : grâce à l'échelle réduite, la maquette donne à voir un point de vue livrant une image unitaire de l'oeuvre ; avec cette oeuvre sculpturale et architecturale, le regardeur semble être mis en situation de démultiplier les points de vue presque à l'infini. Les possibilités d'images

en abîme sont inhérentes au dispositif engendrant des reflets de reflets et liées au plan établissant des jeux d'angle (45 degré). Les conditions sont requises pour que le visiteur endosse tout autant le rôle d'acteur et celui de cadreur.

_ Transparence : la qualité du verre permet d'abolir les frontières physiques du construit et, dans un double effet, ouvre le pavillon sur l'extérieur et fait entrer des images de l'extérieur dans l'espace clos architectural. Comme l'indique le titre, la structure est obtenue par un vis à vis, en décrochement par rotation de deux cubes transparents et évoque, en elle-même, un effet de symétrie et de reflet.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

_ **Laurent Grasso, Echelon, 2007**

_ **Ambiguïté** : entre projet ex-nihilo de type futuriste et modèle d'implantation dans un site précis, entre zone d'urbanisation et site technologique, entre ébauche architecturale et sculpture, entre **formalisme et fonctionnalisme**, entre **application et fiction**...l'œuvre de Laurent Grasso trouve son identité que le titre "Echelon" - outre la référence au système homonyme - résume assez bien !

_ **Echelle** : les volumes sont agencés comme ceux d'une maquette d'architecture et le choix des modules simples (sphère par exemple) donc polysémiques, laisse le champ ouvert à de multiples interprétations.

_ **Eclairage / Luminosité** : L'effet du dispositif de présentation nimbe l'ensemble de la maquette d'une atmosphère particulière et lui confère une dimension énigmatique.

_ **Espace réel et espace invisible** : les formes du réel ne se résument pas à celles perceptibles par la vue ; le domaine sonore est bien réel et cependant invisible et de même pour bon nombre de manifestations et **phénomènes** étudiés par les sciences. Laurent Grasso importe dans l'univers de l'art à forte connotation rétinienne des données extérieures.

_ **Espace clos** : l'œuvre de Laurent Grasso est placée dans un **espace clos et hermétique** qui s'apparente à une chambre noire.

_ **Perception** : l'œuvre donne à voir ce qui ressemble à une maquette d'architecture dont la finalité n'est pas évidente. La **distance** est aussi physique puisque la maquette est visible au travers des parois d'une grande boîte. Cette œuvre est donc perçue dans un premier temps comme une pièce monolithique noire et minimale puis joue ensuite sur la **curiosité** qu'elle suscite. Elle place le regardeur dans une situation de voyeur tenu à distance.

_ **Réalité et fiction** : la démarche artistique s'intéresse à des champs du savoir scientifique auxquels elle emprunte des formes et des mécanismes. Arts et sciences partagent des formes de prises de risque qui relèvent de la **fonction imaginative** qui les sous-tend. Les inventeurs et les artistes sont animés par le plaisir commun de la découverte et de l'instauration de nouvelles données (lois ou codes). En arts, la ligne de partage entre réalité et fiction est floue puisque sont admises toutes les extrapolations y compris les moins vérifiables.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

_ Ann Veronica Janssens, *Corps noir*, 1995

_ **Echelle et réduction** : le dispositif optique opère une réduction de l'espace réel en une image condensée et curviligne. Le changement radical d'échelle introduit la **petitesse** et tous les fantasmes d'univers qui lui sont habituellement associés.

_ **Eclairage et luminosité** : Les qualités de transparence et de brillance du verre autorisent le phénomène du **reflet à la fois convexe et concave** de l'espace que l'on voit ; la tonalité noire oeuvre à la sensation d'une trouée dans l'espace alors qu'il s'agit d'un volume de verre plein. Nous sommes tentés de dire que l'oeuvre « fonctionne » comme un oxymore spatial !

_ **Espace réel et espace reflété** : le phénomène de perception optique mis en oeuvre avec « Corps noir », comme son titre l'indique, crée une rupture dans l'espace de vie en incluant en son sein **un corps étranger**, un précipité de l'espace environnant à la fois **accessible par la vue et impénétrable physiquement**.

_ **Optique** : réfraction, reflet, illusion : le lieu dans lequel le regardeur se trouve, par l'intermédiaire du dispositif optique convexe, est transformé en une représentation inédite. Le dispositif optique fait entrer l'espace environnant dans sa forme semi-sphérique et avec le phénomène de la réfraction le **reflet est à la fois concave et convexe** ; de ce fait l'espace reflété est littéralement englobé. Le parallèle entre **globe oculaire et globe de géographie** intervient ainsi dans la psychologie de l'interprétation de l'oeuvre.

_ **Perception et sensation**: les oeuvres de Ann Veronica Janssens invitent à des **expériences de perception** inhabituelles ; elles créent des conditions de perception où sont brouillés les repères usuels. Ici l'espace est condensé en une représentation déformée dans laquelle **l'image du regardeur est comme happée**. Il se trouve comme transporté dans un univers parallèle, comme enfermé, prisonnier dans cette forme semi-sphérique qui se joue des apparences. L'oeuvre est **un piège à vision(s) !**

_ **Spéculaire et spéculatif** : l'expérience perceptive proposée par « Corps noir » est celle de la césure entre la perception rétinienne de l'espace reflété et son statut d'espace impraticable -image- qui titille l'imaginaire sensoriel et intellectuel du regardeur.

_ **Vertige** : le dispositif du miroir bombé condense l'espace environnant en une image réduite. Le rapport au monde s'en trouve **inversé** puisque l'environnement immédiat est **miniaturisé et métamorphosé**. Une forme d'éloignement, de distance s'instaure avec ce qui était familier qui déstabilise le regardeur et lui livre une impression de magie.

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

VOCABULAIRE GENERAL

Le vocabulaire porte sur des notions dérivées des notions à l'œuvre dans les démarches artistiques ; il ouvre sur des champs de réflexion plus transversaux. Ainsi, les mots listés sont des points d'ancrage possible pour un travail pédagogique transdisciplinaire et servent également d'articulation pour la conception de pistes pédagogiques en arts plastiques. Il dessine un arrière-plan théorique général aux œuvres exposées.

VOCABULAIRE DES DISPOSITIFS PLASTIQUES

_ **Chambre, cage, boîte, cloche, circuit fermé, bulle, boule, globe** : espace clos ou en « vase clos », coupé du monde extérieur permettant de construire un univers différent ou fictif, un monde d'illusion.

_ **Ecran** :

- **Anthony Mac Call** : dans l'espace enfumé, le faisceau lumineux se manifeste comme une matière opaque, telle celle des phénomènes appelés écrans de fumée.
- **Dan Graham** : écrans de verre double de l'architecture
- **Laurent Grasso** : la boîte noire comme un écran de l'autre côté duquel se crée un monde miniature. Elle est un code d'exposition et en même temps crée un effet de « sous cloche »
- **Ann Veronica Janssens** : le plexiglass écran crée une impression de bulle hermétique

_ **Maquette** : elle est un modèle réduit de l'architecture ; elle peut varier d'échelle ; elle représente un projet qui sera ou non concrétisé, qui sera ou non réalisable !

_ **Miroir** : de l'image reflétée dans l'eau au **dispositif catioptrique** (médiation d'un ou plusieurs miroirs) multipliant les reflets et les angles de vision : le dédoublement de la représentation.

_ **Module** : les volumes géométriques utilisés sont simples comme la sphère, le cube, le cône, le plan rectiligne ou le voile. Le vocabulaire formel est abstrait et "minimal".

_ **Pavillon** : modèle architectural habitable mais de petites dimensions. Les pavillons sont des édifices habituellement placés dans les jardins.

De ses pavillons, Dan Graham explique qu'ils reprennent le verre de l'architecture moderne et cite l'influence de Gerrit Rietveld et de Mies van der Rohe.

"Ils ont des précédents historiques : des pavillons de la Renaissance au pavillon belvédère du XIXe siècle en Occident, jusqu'au pavillon de jardin chinois et aux pavillons d'exposition modernistes.

Dan Graham situe ainsi ses pavillons dans un processus qui va de l'art des jardins à la française au parc de sculptures, dans une double tradition du mythe de l'Arcadie et du jardin d'Eden."

_ **Rayon lumineux, faisceau lumineux** : propagation lumineuse, ondes lumineuses.

VOCABULAIRE DES PROCEDES

_ **Agrandissement / Réduction**

_ **Inversion** : le reflet dans le miroir est une image inversée de la réalité.

_ **Jeu de miroirs** : image fractionnée, éclatée d
e l'environnant immédiat ou dispositif d'images mises en abîme...

_ **Projection** : le rayon lumineux se propage en ligne droite (réfraction)

- rayon de soleil – spot – effet tamisé...
- retroprojection d'un dessin ou d'une reproduction
- projection de diapositive
- vidéoprojection

_ **Reflet** : Piège du réel à production d'images

- bille // miniature / réel, **champ / hors-champ**
- boule de cristal ! optique // vision
- dos de cuiller // **concave / convexe**
- matière polie ou vernissée // sculpture intégrant l'image du regardeur (Brancusi)
- vitre // **recto / verso**
- écran de télévision éteinte ou d'ordinateur // **intérieur/extérieur**

_ **Reflet** :

- **Dan Graham** : le vocabulaire architectural géométrique très sobre (programme minimal) traité en grandes parois de verre supportées par une structure métallique fine permet des jeux de transparence et des jeux de reflet.
- **Laurent Grasso** : le reflet des parois de la boîte noire crée un mystère et isole la maquette de l'espace réel.
- **Ann Veronica Janssens** : le reflet de l'espace dans lequel est installée l'oeuvre opère des déformations curvilignes liées au plexiglass bombé.

_ **Report au carré** : reproduction par le biais d'un quadrillage qui permet, s'il ne reste pas orthonormé, de produire des déformations de toutes sortes : curvilignes comme dans l'oeuvre « corps noir », mais aussi étirement et extension. La technique du tracé de la forme pour une anamorphose reprend ce principe.

_ **Surface / profondeur** : le statut de l'image en regard de ces deux données.

_ **Spectral** : scintillement d'une chose

// **apparition / disparition**

// **physique / psychologique**

// **sciences / science-fiction**

// **normal / paranormal**

// **cinéma / effets spéciaux** (Méliès)

_ **Trompe l'oeil**

INSTRUMENTS D'OPTIQUE ET DISPOSITIFS DE VISIONNEMENT

_ **Chambre noire** : “La chambre noire ou **camera oscura** était déjà connue dans l'Antiquité. Son procédé est simple, il suffit de faire pénétrer le jour dans une pièce, par un orifice assez petit pour que la lumière émise par les objets situés à l'extérieur compose une image inversée sur le mur qui fait face au trou. L'image ainsi formée est une “perspective centrale”. Son utilisation comme instrument à dessiner n'est pratiquement possible que si l'on utilise une lentille...Les chambres noires sont utilisées par les peintres sous forme portative au XVIII^{ème} siècle. L'image inversée y est redressée par un miroir ou bien directement projetée au dos d'un écran translucide. Au XIX^{ème} siècle l'introduction dans la chambre noire d'une plaque sensible fait naître la photographie.”

_ **Cinéma** : image animée et salle obscure.

_ **Prisme** : diffraction du rayon de lumière blanche.

- _ Lentille : dirige et réoriente les rayons lumineux
- _ Loupe : grossissement
- _ Jumelles : rapprochement
- _ Lunettes : correction de la vue
- _ Périscope : modification de la hauteur du point de vue
- _ Kaléidoscope : démultiplication et image symétrique
- _ Labyrinthe : palais des glaces
- _ Miroir bombé dit « sorcière » : déformation
- _ Miroir sans tain : visible et invisible
- _ Miroir grossissant, déformant : modification
- _ Boule de verre : englobement

PHENOMENES DE PERCEPTION UTILISES PAR LES ARTISTES

- _ **Anamorphose** : le plan de projection
 - anamorphose selon point de vue
 - anamorphose avec miroir(s)
- _ **Effet d'apesanteur**
- _ **Image holographique**
- _ **Perspective en accéléré**
- _ **Projection lumineuse dans espace tridimensionnel**
- _ **Trompe l'oeil**

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

REFERENCES ARTISTIQUES

Toutes ces oeuvres se présentent comme des dispositifs de vision en relation avec des données de l'optique et de la psychologie de la perception.
Chacune propose une expérience de lecture à partir de phénomènes liés à la vision.

Elles entretiennent des correspondances avec les dispositifs savants liés aux connaissances en optique, en anatomie et en géométrie utilisés par les artistes au cours des siècles afin de mieux saisir la réalité.

D'une manière générale, ces oeuvres font référence à l'histoire des relations entre Technique et Art, entre Sciences et Arts.

ART, OPTIQUE et GEOMETRIE : La perspective mise en oeuvre.

Instruments d'optique et jeux de miroirs dans la peinture

Les oeuvres conçues avec des dispositifs optiques sont nombreuses dans l'Histoire de la Peinture. Pour mémoire, nous citerons :

- **La place San Giovanni à Florence de Filippo Brunelleschi 1415**
- **Le portait des époux Arnolfini de Jan Van Eyck 1434**
“Le fondement de la perspective repose sur une équivoque : le lieu d'où il faut voir un tableau ne peut jamais être montré par le tableau lui-même, sauf à recourir à un artifice, tel le miroir dans le portait des époux Arnolfini de Jan Van Eyck.
- **Les carnets – dessins & écrits - de Léonard de Vinci**
- **Les ambassadeurs de Hans Holbein 1533**
Mise en scène du tableau prolongeant le dallage de la pièce dans laquelle il est exposé et principe de l'anamorphose : point de vue unique.
- **Tête de Méduse du Caravage 1596**
- **Les perspectogrammes d'Albrecht Dürer**
“Pour Dürer, la perspective consiste à inscrire systématiquement les figures dans des formes géométriques simples ; il opère des “mises en boîte”.
- **Les Ménines de Velasquez 1656**
- **etc... dont plusieurs autoportraits...**

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

Définitions et repères.

Extraits de : **“La perspective en jeu”, Les dessous de l'image, Philippe Comar – Coll. Découvertes - Gallimard.**

- **Topologie** : la topologie tient compte des relations géométriques et non de la similitude ; elle exerce sur les formes des distorsions.
- **“Perspectiva naturalis”** : science de l'optique
- **“Perspectiva artificialis”** : construction sur une surface plane de l'image d'un objet en volume avec un ou plusieurs points de fuite.
- **“Perspicere”** : (*latin*) signifie *“voir à travers”*.
- **“La perspective centrale”**
“L'expérience de Brunelleschi qui met au point la perspective centrale avec une ligne d'horizon à hauteur d'oeil et un point de vue unique, a tenté d'exhiber l'oeil du peintre – ou du spectateur sur le plan du tableau.
Les conditions pour regarder le tableau sont les suivantes : le regardeur doit placer son oeil à l'endroit précis du centre, au dos du tableau, où a été aménagé un trou et tenir dans l'autre main un miroir dans lequel le tableau se reflète, le tout en étant exactement placé à l'endroit où le peintre a travaillé. L'expérience permet de mettre en évidence le vis-à-vis obligé entre “le point de vue” du spectateur et le “point principal” du tableau puisque les deux points sont confondus. Dans ce dispositif, **image et objet se superposent** grâce à l'utilisation du miroir. Le tableau se “fond” dans l'espace réel en le prolongeant avec exactitude”.
- **“L'axonométrie”**
“Son développement ramène l'**Architecture** à une démarche plus théorique, sans référence à l'expérience visuelle que privilégie la perspective centrale. C'est cet aspect théorique qui va rendre à la notion de **projet** sa vraie force conceptuelle car **le dessin d'architecture est par essence une abstraction**. Il anticipe sur quelque chose qui n'existe pas encore et qui doit pourtant être accessible à la lecture.”
“Dans une perspective parallèle les choses apparaissent avec une neutralité qui semble n'appartenir à aucun regard”.
- **“L'image sphérique”**
“Le tableau n'est plus une surface plane mais une sphère qui enveloppe le point de vue. Le spectateur est alors plongé, immergé dans l'image, l'oeil au centre d'une bulle – **champs et contre-champs se complètent** – l'image se referme sur elle-même. Ce parti pris de représenter l'espace en le projetant sur une surface courbe ne pouvait trouver qu'un écho favorable chez les tenants de l'optique qui ont voulu voir, dans cette sphéricité possible de l'image, l'équivalent de la courbure de la rétine de l'oeil...
Si cette méthode de projection permet de rendre compte d'un espace plus large, elle offre en revanche d'inévitables **déformations curvilignes**.”

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

Citations extraites de :

“La perspective en jeu”, Les dessous de l'image, Philippe Comar – Coll. Découvertes Gallimard.

- “L'artifice de la perspective consiste à traiter l'écran opaque du tableau comme la vitre transparente d'une fenêtre”.
- “La perspective ne donne pas une image de la vision, mais une image des choses, qui, sous certaines conditions coïncide avec la vision qu'on pourrait en avoir”.
- “ Si la perspective centrale est, selon l'expression de Léonard de Vinci, “fille de la peinture”, elle ne lui reste guère assujétie. En confortant son statut dans les domaines de la **Géométrie** et de l'**Optique**, elle s'est constituée très tôt en discipline indépendante”.
- “Les développements théoriques de la perspective ont donné à la peinture un statut de discipline intellectuelle et ont concourru à sa promotion au rang des **“Arts libéraux”** : arts qui produisent des **oeuvres d'imagination** comme la poésie et la musique”.
- **“Derrière chaque image se cache le choix d'une certaine vision du monde”.**
- **“S'il faut de l'imagination pour faire une oeuvre, il en faut aussi pour la lire”.**
- “Les rapports entre l'image et l'objet ne sont pas de simples rapport d'imitation. L'image ne répète pas l'objet, elle n'est pas une réplique qui se substitue aux choses comme leur double parfait, mais plutôt un filet pour les apprivoiser, les saisir.
D'ailleurs, **les grands mythes à travers lesquels s'articulent les rapports entre l'objet et l'image** sont presque tous des mythes de la capture :
- “mythe de la Gorgone” - mythe de la pétrification par le regard de Méduse
- “mythe de Pygmalion” - mythe de l'incarnation, l'image s'anime...

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

ARCHITECTURE : ART & TECHNIQUE et GEOMETRIE

Extraits de “L'architecture du XXème siècle”, P Gössel & G Leuthäuser – Taschen.

“Après le siècle des Lumières, on assista à la libération de nouveaux potentiels esthétiques au dix-huitième siècle. Les sciences devinrent le moyen reconnu d'expliquer le monde et les axiomes de géométrie commencèrent à faire concurrence aux règles anatomiques des proportions. L'un des résultats de la Révolution française fut la mise en place d'une norme découlant des constantes de la nature en déposant **le mètre-étalon, un quarante-millionième de la circonférence de la terre.**”

“**Etienne-Louis Boullée**, architecte ... rendit également hommage au primat de la géométrie dans son oeuvre graphique. Parmi les “**corps réguliers**”, c'était pour lui la sphère qui possédait la plus grande valeur parce qu'elle réunissait, outre une symétrie complète, un aspect égal et... tous les avantages que pouvait représenter une forme spatiale... Boulée réalisa son cénotaphe pour le physicien, mathématicien et astronome anglais Isaac Newton, dans le symbole du globe terrestre...”

Grâce à un jeu de voutes en berceau l'entourant et s'interrompant du côté de l'entrée, la sphère ne semblait être que très légèrement posée sur le sol.... elle traduisait **une image d'apesanteur.....** La décoration intérieure de la coupole représentant un ciel étoilé était concrétisée par **l'utilisation de la lumière** : de fins canaux incisés dans l'enveloppe laissaient pénétrer la lumière extérieure....”

OPTIQUES & TOPIQUES : DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

CITATIONS

www.paris-art.com

extrait de «Quand regarder, c'est faire »

éditorial d'André Rouillé du 12 12 2008

« ...La distance physique avec le monde et la pulsion scopique, telle est la condition commune aux «voyeurs», «spectateurs» ou «regardeurs» contemporains. Si ces termes désignent des régimes et exercices sensiblement différents du regard, tous opposent l'activité du monde réel à la passivité du regard réfugié dans le confort des simulacres, à distance de la rudesse des choses et des événements. »...

...« Cette situation s'exprime dans une série d'oppositions termes à termes entre faire et voir, entre corps et regard, entre activité et passivité, entre réalité et image, entre vérité et apparence.

Les rôles et les places sont ainsi définis: ceux qui regardent ne font pas; faire mobilise des corps, des gestes, des choses et de la matière plus que des regards, des sensations, des pensées; les images ne sont que des apparences, des simulacres séparés de la réalité et de la vérité du monde. L'exercice du regard se situe dans la passivité d'une réception supposée à sens unique.

Or, dans son dernier ouvrage, *Le Spectateur émancipé*, Jacques Rancière* affirme justement le contraire, en montrant combien le spectateur est actif, et comment regarder c'est agir. Dans cet essai sur le regard performatif du spectateur, on peut percevoir l'écho (non revendiqué) de l'ouvrage célèbre, *Quand dire, c'est faire*, du sémioticien anglais John L. Austin sur les discours performatifs.

Que fait donc le regardeur-spectateur ? Dès lors qu'il n'est jamais un simple réceptacle passif qui accueille et enregistre indistinctement toutes les informations qui lui parviennent ; dès lors, également, qu'il n'est jamais totalement ignorant, dépourvu de connaissances. Et bien, le spectateur-regardeur traite les données sensibles en les soumettant au filtre de ses propres savoirs, intérêts, dispositions, en les convertissant au moyen de son appareillage culturel, personnel et social. Il opère des tris, des sélections, des déplacements, des connexions singulières avec des éléments de son propre patrimoine culturel. Il crée des alliages entre ce qu'il reçoit et ce qu'il a déjà acquis. Bref, il interprète et réagit.

Or, ses interprétations et réactions sont sans doute moins provoquées par les contenus sensibles que par leurs formes et leurs conditions de diffusion. Si «voyeur», «spectateur» ou «regardeur» désignent des attitudes et des intensités de regards, celles-ci sont inséparables des situations sensibles elles-mêmes. Chaque machine de vision (télévision, cinéma, télévision, théâtre, internet, etc.), et chaque production sensible (dans un théâtre de boulevard ou sur une scène expérimentale, par exemple), favorise un type situation et une posture de réception.

Consacrée en art par la fameuse formule de Marcel Duchamp selon laquelle «ce sont les regardeurs qui font les tableaux», l'action du spectateur-regardeur remet en cause

l'hégémonie de l'artiste, et redistribue au profit des regardeurs son pouvoir sur les œuvres. Extraire ainsi les regardeurs de leur supposée extériorité pour les intégrer au cœur du faire artistique revient à ouvrir l'œuvre à l'immaîtrisable et aléatoire processus de la réception, à élever la réception au niveau d'une recreation virtuelle de l'œuvre.

Ainsi ouverte à une pluralité de sens par l'action des regards, l'œuvre échappe aux tentatives récurrentes de la fermer sur un message à transmettre. Ce qu'exprime l'œuvre déjoue toujours la volonté de l'artiste et l'interprétation des «regardeurs». »...

**Le Spectateur émancipé, Jacques Rancière, Ed. La Fabrique – 2008.*