

Noctiluca Scintillans / installation photoluminescente des Marswalkers¹ Mois Multi 2017 (Québec)

Le duo d'artistes Marswalkers² crée depuis plus de 15 ans des œuvres qui mettent en abyme le processus même de fabrication des images. Que ce soit par des installations vidéo, des photographies, voire des sérigraphies, ils mettent en jeu, en doute, en exploration, le médium même. Avec *Noctiluca Scintillans*, c'est à la fois le processus de fabrication des images, mais surtout celui de sa réception, de sa gestion, puis de son oubli qui est exploré dans une proposition qui convoque pêle-mêle les ombres, la photographie, la projection vidéo, la gravure et les interfaces numériques (via MaxMSP) : dans un raccourci à la fois saisissant et contemplatif, Marswalkers nous confronte à l'archaïsme de l'image tout en s'appuyant sur un dispositif de vidéo numérique. L'empreinte rencontre le pixel, l'ombre se téléscopie avec le programme informatique.

En pénétrant dans l'espace plongé dans l'obscurité, nous ne voyons d'abord presque rien, si ce n'est un carré lumineux à l'extrémité d'une forme en bois oblongue, comme en lévitation et à peine éclairée; elle le sera un bref instant toutes les cinq minutes, avant que le programme ne se relance.

Aux deux extrémités de cette structure, un écran carré : de dimension réduite d'un côté (environ 40 cm), il est à taille d'homme à l'autre extrémité (près de 2 mètres). Sur le petit carré, des images surgissent très rapidement, comme dans un flash. On saisit à peine la forme projetée (un motif, un bras, souvent des détails de motifs géométriques). Sur le grand carré, on a plus de temps et de recul pour voir les superpositions de formes qui s'évanouissent. Il s'agit d'un écran recouvert de peinture phosphorescente et sur lequel sont projetées des images vidéo (les écrans en plexiglas sont peints côté intérieur : on voit par transparence les ombres inscrites sur la surface phosphorescente).

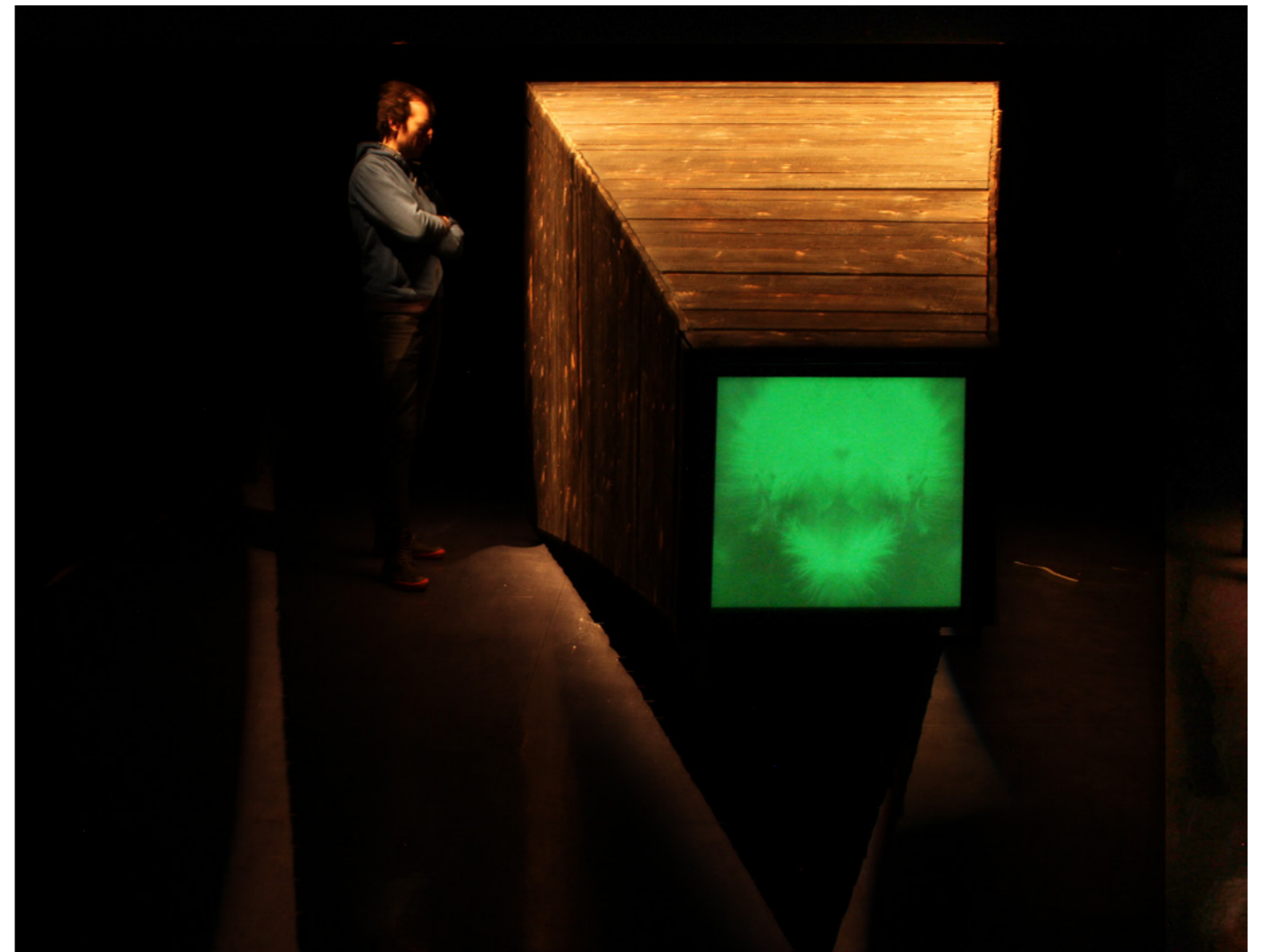
Le dispositif nous réserve des surprises : on ne devine rien du grand écran quand on se tient devant le petit, ou lorsqu'on longe la structure. Cette structure qui surgit et qui se perd dans les ténèbres évoque à la fois un vieil appareil photo avec sa chambre qui se déploie, une *camera obscura* (reflétant le monde par un processus optique), une habitation-cabane. Elle évoque aussi, plus prosaïquement, le cône même du faisceau de projection vidéo. Ces parois matérialisent les cônes de projection de deux projecteurs situés à l'intérieur

de la structure, chacun tourné vers l'une des extrémités. D'après les créateurs, cette forme, outre les symboliques que nous évoquons, répond à un besoin technique de projection sans pollution lumineuse, pour préserver l'obscurité et la persistance phosphorescente (d'où l'installation même à l'intérieur de la boîte de *shutter* devant chaque projecteur, afin de provoquer un vrai « noir³ »). Les images projetées sont de divers types : des motifs géométriques très graphiques, de gros plans de cellules biologiques en noir et blanc, des formes minérales qui scintillent, le corps d'une personne habillée en blanc (un danseur⁴) et sur laquelle les premiers motifs sont projetés morcelant son corps sur fond d'obscurité ou de blancheur. Le visage est dissimulé dans des formes géométriques molles. Il y a de belles variations entre la couleur et les motifs en noir et blanc ou les motifs projetés seuls, et ceux projetés sur le danseur, qui apparaît aussi parfois en transparence sous de grands draps blancs. Il se dégage de ces images une ambiance très années 20, qui fait penser aux avant-gardes russes, aux futuristes, aux surréalistes, à certains tableaux de Léger, toutes ces expériences qui ont rapproché le corps et la machine, le motif géométrique et la vitesse; mais l'on pense aussi à certaines expériences chorégraphiques de Loïe Fuller (disparaissant dans une forme lumière aux allures végétales). Une créature humaine hybride apparaît, faite de toutes les superpositions d'images, jeux de collages improbables entre une forme minérale et le danseur (mi-homme mi-roche). Le corps est métissé avec des motifs géométriques ou avec d'autres images de lui-même, créature hybride à plusieurs membres. Le danseur reste immobile et avant que l'image ne disparaisse, un mouvement est esquissé – qui nous indique qu'il ne s'agit pas juste d'une photographie; très belle intuition de travail que de prendre des fichiers vidéo et de les figer pour donner à croire à une photo, qui s'anime un instant. Déjà l'image disparaît, mais elle reste « imprimée » en ombre.

Ces images n'apparaissent que quelques secondes, voire une demi-seconde : apparition si fugace qu'on n'a souvent pas le temps de saisir l'image qui a été projetée et qu'on ne peut que contempler (« impuissant » ?), la trace qui en subsiste avant qu'elle ne s'efface. Le système MaxMSP gère différents scénarios d'apparition ou de disparition de l'image, de même que ces images sont choisies par le système de manière aléatoire dans la banque de motifs possibles; ce qui fait que la boucle n'est jamais la même, les superpositions d'images et d'ombres ne sont jamais identiques, ne serait-ce que dans la durée d'exposition et d'évanouissement, ce qui permet une contemplation active.

Quelque chose se joue entre la mémoire de ce qu'on a vu, la traduction de notre cerveau, la persistance rétinienne et la persistance d'ombre. Des superpositions se mettent donc en marche, chaque strate étant plus ou moins longtemps visible selon la durée de l'exposition initiale. Image précise puis floue, au fur et à mesure qu'elle disparaît, qu'elle s'efface. Il y a sûrement quelque chose à voir aussi avec l'obsolescence, l'impossibilité de gestion des flux d'images trop nombreux et la gestion des souvenirs. Car au fond, ce foisonnement d'instantanés photographiques et de bribes de vidéo n'est-il pas une image de notre mémoire, pleine de flashes, de résurgences plus ou moins précises d'images arrêtées, de

Duo Marswalkers, *Noctiluca Scintillans*, 2017.



séquences en mouvement, d'odeurs, etc., qui ressurgissent souvent pêle-mêle et sur lesquelles nous n'avons que peu de contrôle ? Le système Max ne ferait alors que mettre en abyme notre gestion mnésique, le logiciel mettant en jeu l'appareil psychique.

L'image projetée subsiste à sa projection, elle a donc une existence autonome, non durable, mais tout de même assez longue pour que l'on puisse en apprécier la durée et le délitement. Ce qui a quelque chose à voir avec la disparition, l'effacement, donc symboliquement l'oubli, l'évanouissement de la mémoire (tous ces détails que l'on n'a pas le temps de saisir et qu'on oublie, en même temps que l'image d'ombre se dissout inexorablement), mais cela renvoie surtout à une hantise propre à l'image : l'empreinte, le contact premier. Quelque chose a rencontré cette surface, qui en porte la trace, un contact de lumière qui laisse une brûlure d'ombre, mais une brûlure éphémère dont la trace ne durera pas plus qu'une minute ou deux.

C'est bien ce qui est en jeu d'un point de vue fantasmatique depuis l'origine de la peinture décrite par Plinie dans son *Histoire Naturelle* (une silhouette d'ombre tracée, avant le départ de l'amant, saisie par une jeune fille découvrant l'ombre portée de son fiancé), et c'est ce qui sera réalisé de manière radicale et tragique dans les ombres foudroyées d'Hiroshima, photogramme ultime : des doubles de proximités qui survivent à leur sujet (pour reprendre la terminologie de Clément Rosset⁵). Les sujets se sont volatilisés en quelques secondes alors que leurs ombres (les corps, voire des échelles posées sur des murs) sont restées pétrifiées sur les murs⁶. Ici, les corps, les motifs sont tout à la fois projetés, fixes, en mouvement, mus par leur délitement, fixés mais de manière éphémère.

L'écran conserve toutes ces traces mais sans les figer vraiment, il tente de tout retenir et il est fait de cette tentative même, de même que le son que l'on entend est formé de matières sonores traquées sur des sources vides (un disque vinyle ou une cassette audio vierge) qui laissent tout de même entendre une matière. Les ombres deviennent blanches, s'estompent, révèlent le contact, l'empreinte, l'éblouissement initial, nous le font expérimenter et nous laissent captifs, fascinés (mais pas dans le sens romain de la fascination pétrifiante devant l'angoisse), sidérés mais paisibles, contemplant sans crainte le délitement des choses et leur imbrications inexorables. Une leçon de sagesse ?

Ludovic Fouquet

1 Création en primeur pour le Mois Multi, festival international d'arts multidisciplinaires et électroniques, du 2 au 4 février 2017, à Québec.

2 « Duo d'artistes pluridisciplinaires, les Marswalkers collaborent depuis 2000, après s'être rencontrés dans une école des beaux-arts en France. Ils ont développé principalement leur travail à l'étranger. Chaque création est fortement liée aux environnements dans lesquels ils travaillent. Ils ont collaboré avec des centres comme CIANT à Prague, The Public à Birmingham ainsi que Wimbledon School of Art à Londres. Leur travail a été présenté notamment lors de la 6^e manifestation internationale vidéo et art électronique de Montréal, au Rockport Center for Contemporary Art aux États-Unis, au centre d'art l'Œil de Poisson à Québec, au centre d'art TUPAC à Lima au Pérou, et au centre BANG à Chicoutimi » (dossier de présentation du Mois Multi).

3 En effet, lorsque l'on projette du noir avec un projecteur vidéo, il reste toujours une luminosité qui est due à la projection même.

4 Fabien Piché, développant toujours une gestuelle très précise, est souvent associé à des projets chorégraphiques qui interrogent la technologie, l'image et les rencontres disciplinaires (Théâtre Rude Ingénierie, Allan Lake, etc.).

5 Clément Rosset, *Impressions fugitives/l'ombre, le reflet, l'écho*, Éditions de Minuit, Paris, 2004.

6 Au musée de la paix d'Hiroshima, j'ai ainsi vu l'ombre pétrifiée d'un homme assis sur une margelle de pierre, toujours visible 70 ans après !

