

## Introduction

Le langage sous toutes ses formes – le texte, le récit, la parole, le dialogue, le scénario – tient dans le travail de Philippe Parreno, artiste français né en 1964, une place éminemment primordiale. Depuis les dialogues qu’il fit dire à Yves Lecoq pour *L’homme Public* en 1995, jusqu’au plus récent discours de AnnLee, personnage de manga acheté au Japon dont le projet était de lui inventer une biographie, sans même évoquer les dialogues de *Vicinato*, où certaines de ses œuvres dont la seule raison d’être était de faire que s’engage le dialogue autour d’une blague, cette importance du langage s’impose chez lui, qui parle peu, mais dit ses idées dans un souci anxieux qu’elles soient entendues. Comme dans cette scène de *Palombella Rossa*, le film de Nanni Moretti, qu’il affectionne tout particulièrement, où le personnage immergé dans le grand bain social reprend vertement une journaliste qui lui prête un vocabulaire qu’il n’a pas ; il y a chez Parreno une véritable puissance de la parole. La conscience, aussi, que l’image passe par le texte, que la forme passe par le texte.

Pour autant, il ne faut pas se méprendre sur la nature même des écrits collectés ici.

Leur nature, tout d’abord, est tout particulièrement hétéroclite. Articles de journaux, dialogues de performances ou de vidéos, textes de catalogues pour d’autres artistes, correspondances, interviews, notes pour des projets : rien ne les relie que la pensée de l’auteur.

Le moment de leur intervention, ensuite, varie de l'un à l'autre. Préliminaire lorsqu'il s'agit d'un projet, préalable pour les dialogues et scénarii, ponctuels pour les interviews et discussions, postérieurs à l'acte même dans le cas des textes de catalogues. Cette dernière occurrence est singulière : quel artiste aujourd'hui prend le clavier pour dire le travail d'un autre, pour renvoyer la balle, prolonger le dialogue ?

Leur destination initiale, enfin, qui se pensait à l'origine dans un contexte plus ou moins public, c'est selon.

Tous sont articulés autour de *Snow Dancing*, élément central de ce volume, et dont aucune traduction française n'avait jamais parue. *Snow Dancing* : un texte comme préambule à un événement, qui en fut à la fois le scénario et le commentaire, la prédiction et la réalisation. C'est dans ces oscillations du temps que le texte prend chez Philippe Parreno sinon une épaisseur, du moins un peu de matière. Christine Angot disait d'une idée qu'on parvient à écrire : « C'est là, c'est attrapé ».

De même que les œuvres de Parreno ne sont aucunement programmées et emmenées loin, au bout du compte, par une force onirique qui laisse sans recours, ces textes charrient en ordre dispersé quelques idées dont on pourra vérifier, pour les plus anciennes aussi, qu'elles donnent toujours du fil à retordre.

Éric Troncy

Texte d'invitation à l'exposition *Snaking* réalisée avec Pierre Joseph à la galerie Air de Paris, à Nice, en juillet 1991.

### **Snaking**

*If you're tired of trekking, rafting, blading, jogging, try SNAKING...*  
Central Park, un dimanche, une foule de corps et de modes...  
Des Roller-blades ; des casques de protection profilés dotés d'implants de miroirs permettant une vision à 360° ; des couleurs de combinaisons si bien étudiées qu'elles sont devenues un langage, comme les peintures de guerre des tribus indiennes ; les écouteurs des walkmans enfoncés dans les oreilles, la musique est diffusée par conduction osseuse, quand la musique s'arrête, on se trouve tout surpris d'entendre encore « acoustiquement » ; on se souvient du reportage diffusé la veille sur CNN où l'on pouvait voir des *GI* ramper sur le sable saoudien ; enfin, le sol et les poubelles tellement fouillés par les *homeless* qu'on a l'impression en se promenant de marcher sur leur culture ou sur leur goûter. Bref, le SNAKING, ce sport qui consisterait à ramper par terre dans des vêtements soigneusement *designés* pour vivre ce que l'on voit et ne plus s'étonner de rien, ne reste plus qu'à être inventé.

Proposition pour les expositions *Principe de réalité* à la Villa Arson (Nice, 1992) et *Soggetto, Soggetto* au Castello di Rivoli (Turin, 1993).

### **La peur des anges**

En 1991 Jaron Lanier inventait la *réalité virtuelle* et aujourd'hui avec sa société VPL il lance son industrialisation. L'image de synthèse issue de l'imagerie médicale n'enregistre plus le réel, elle le produit. Avant cela le *walkman* de Sony avait peut-être changé notre relation au paysage, mais c'est généralement de résolution dont l'industrie s'occupe (elle parle de haute résolution) pas de perception.

La question est toujours celle de l'enregistrement.

On pourrait demander à des voyantes, à des radiesthésistes, à des exorcistes plutôt qu'à des journalistes de couvrir un événement. On leur dirait : « Alors vous qui êtes des spécialistes, qu'avez-vous vu ? » Ces *témoins de représentations invisibles* tenteront de décrire ce qu'ils ont vu. La discussion ne sera pas montée. Les témoignages généralement recueillis auprès d'un groupe sont enchâssés les uns dans les autres, ils produisent un effet hypnotique qui constituera l'habillage sonore d'une émission radiophonique. Ce reportage sera enregistré et diffusé à la radio. Un carton fixera l'heure et le jour de diffusion.

« Mes œuvres sont les cendres de mon art » disait Yves Klein. Souvenez-vous de la recherche d'une quatrième dimension de Marcel Duchamp, de *Poltergeist*, les fantômes comme les images sont à l'heure de la diffusion ! Au Moyen Âge on entendait des bruits de

chaînes dans les couloirs des châteaux, on entend aujourd'hui des bruits étranges de surgénérateur nucléaire dans les maisons de campagne. Les fantômes se sont équipés au fil des siècles, ils possèdent même l'arme nucléaire.

Il y a un marché de la spiritualité qui est un marché de l'envie. Les intégristes s'emparent des religions, l'extrême droite de la morale.

Il y a des régions où même les anges ont peur de s'aventurer.

Texte et entretien publiés dans la revue *Documents sur l'art contemporain* # 4, en octobre 1993.

### **General Idea et les années 80**

Une sculpture en métal est posée devant le musée, une sculpture comme on en voit dans toutes les villes, recouverte de graffitis et de flyers – un logo de sculpture publique – un logo, qui après un long voyage passé dans l'univers culturel, revient tenter une dernière irruption dans le réel. Tout le monde sait à quoi ressemble une sculpture de commande publique et c'est cette familiarité qui est recherchée. Cette sculpture ressemble au célèbre *LOVE* d'Indiana, on lit simplement *AIDS* à la place de *LOVE*. C'est le premier objet qui ouvre l'exposition rétrospective intitulée *Fin de siècle* du groupe General Idea à Stuttgart. Dans la première salle de l'exposition, cinq gélules géantes en fibre de verre (*Placebo*) reposent au sol comme cinq tombes futuristes. La lumière glisse sur ces tombes oblongues. Il n'y a aucune ombre dans un musée, les rampes de néons ne font pas d'ombre. Le musée, les hôpitaux et les Sit-Com répondent à une même esthétique audiovisuelle. Tout autour de la salle une série de deux mille gélules plus petites sont accrochées aux murs selon un arrangement vaguement symétrique. Leur nombre correspond au seul traitement palliatif proposé aujourd'hui pour lutter contre le sida. Sur la photo intitulée *Playing Doctors*, qui fait aussi la couverture du catalogue de l'exposition, A. A. Bronson, Felix Partz et Jorge Zontal, les trois membres de General Idea apparaissent en médecin. Ils ne nous demandent pas de visiter l'exposition mais

de la consulter, et leur diagnostic est implacable. Si les solutions viennent peut-être un jour, en attendant on ne peut avoir recours qu'au placebo. Les murs ont été recouverts d'affiches AIDS, puis recouverts d'une couche de peinture blanche, anticipant sur ce qui ne manquera pas d'arriver lorsque l'exposition sera terminée. Le slogan comme une rumeur est une réminiscence. Dans une autre salle, *Les armoiries du Pavillon Miss General Idea* font une archéologie d'un futur qui lui, n'existera jamais.

*Fin de siècle* c'est enfin le titre de la dernière œuvre des GI qui clôture l'exposition. C'est un vaste paysage artificiel stylisé comme un décor de grand magasin. La salle est immense, clinique et inaccessible. Le sol est entièrement recouvert de plaques de polystyrène et au fond, sur une des plaques, sont posés trois bébés phoques en peluche. Les phoques, aujourd'hui protégés, déciment les populations de harengs, et si le polystyrène se recycle indéfiniment, il ne se dégrade jamais.

General Idea, depuis leur création en 1968, n'a jamais cessé de s'approprier tous les modèles de comportements et de langage issus des media et d'assumer, en tant qu'artiste, un rôle de parasite. Ils ont développé des fictions et créé des personnages imaginaires qu'ils incarnent et qui disparaîtront avec leurs interprètes (*Three Men Series*). Cette exposition nous livre un sentiment étrange. Chacune de leurs œuvres est une tentative désespérée de communication qui cherche une audience pour exister (*Toward an Audience*). Ce qui d'ordinaire marche sans nous, « le reçu cinq sur cinq de la communication », produit ici de l'imaginaire. General Idea a questionné la culture en faisant de la télévision, le magazine *FILE*, des concerts rock, des cocktails. En 1979 ils déclaraient : « ... nous ne voulons pas détruire la télévision telle que nous la connaissons, nous voulons lui ajouter quelque chose, la déformer jusqu'à ce qu'elle perde sa forme, imaginer toutes ces nouvelles sensibilités... »

*Fin de siècle* est un conte, une exposition qui nous attire et nous fait peur, un voyage à travers une zone de sensibilité au royaume des années quatre-vingt.

Philippe Parreno : La conception de la circulation dans l'exposition *Fin de siècle* semble très importante. Comment y avez-vous travaillé ?

A. A. Bronson : Nous avons conçu notre exposition comme un ensemble d'expériences uniques, une série de relations complexes qui s'enchaînent dans le temps. En traversant l'exposition, Jean-Christophe Amman m'a dit qu'il imaginait la visite d'une exposition comme une promenade, une flânerie dans un jardin où chaque perspective se révélerait pleinement au moment d'entrer dans un décor. Nous avons la même conception de l'exposition, à ceci près que les relations avec lesquelles nous pouvons jouer sont déjà inscrites dans l'idée de l'œuvre, et dans une relation au temps.

P. P. : Votre œuvre apparaît souvent comme une réflexion sur la scène artistique actuelle et sur sa capacité à fabriquer des images.

A. A. B. : Nous avons toujours utilisé des formats trouvés, comme on les appelle (*Found Formats*), comme le magazine, la boutique, etc... Pour nos expositions muséales, nous sommes très influencés par ce phénomène des années quatre-vingt : l'exposition *blockbuster*. Ces expositions possèdent quelques caractéristiques particulières, elles sont conçues pour un large public. Par exemple, elles ne peuvent être visitées qu'en suivant un parcours très précis. Ainsi le théâtre de la représentation s'avère-t-il être plus important que les œuvres individuelles, que leur contenu soit plus ou moins didactique. Exposer paraît toujours pédagogique surtout lorsqu'il s'agit du public moraliste américain. En fait, le but des expositions est d'étonner, de surprendre et de vendre des souvenirs ! Dans notre cas précis, cet intérêt pour le *blockbuster* américain coïncide avec notre intérêt de longue date pour les situationnistes et *La société du spectacle* de Guy Debord. Avec *Fin de siècle*, par exemple, le contenu de l'exposition s'est révélé être didactique : soulevant des problèmes d'environnement, comme le massacre des bébés phoques ou la pollution occasionnée par des produits plastiques comme le polystyrène.

Quoiqu'il en soit, la pièce est finalement un autoportrait d'où ressort l'idée de victime, avec une atmosphère à la fois théâtrale, culturelle (citation de Caspar David Friedrich) et clinique (lumière froide, blanche et linoléum). Il s'agit d'un travail sur le sida.

P. P. : À la fin des années soixante-dix, vous aviez annoncé ce qu'allaient être les années quatre-vingt. Comment regardez-vous aujourd'hui les années quatre-vingt-dix ?

A. A. B. : Je crois que le sujet des années quatre-vingt-dix sera la mort et mourir.

P. P. : Pourquoi éprouvez-vous le besoin de placer le visiteur au milieu d'une fiction ?

A. A. B. : Je l'ignore. Peut-être parce que l'environnement en Amérique du Nord est dominé par les mass médias et qu'il n'y a pas ici de sentiment de réalité. Chaque réalité devient une construction, nous aimerions nous échapper de ces constructions. Notre riposte consiste à bâtir nos propres structures, qui puissent tordre, déformer et déconstruire la réalité des médias. Peut-être est-ce pour nous la seule façon de survivre en tant que créateurs nord-américains. Je pense que notre approche serait très différente si nous étions Européens.

P. P. : Comment définirais-tu les esthétiques auxquelles vous vous référez ?

A. A. B. : Nous nous intéressons à l'idée que se fait William Burroughs de l'image en tant que virus dévorant et modifiant la culture de son hôte. Peut-être que ceci répond à ta question à propos de la citation de notre vidéo *Test Tube : imaginer toutes ces nouvelles sensibilités*, qui se rapporte à toutes ces cultures marginales, punks, gays ou lesbiennes... qui grandissent dans la périphérie du mode de vie américain, et agissent comme un autre menaçant.

Texte publié dans un ouvrage collectif intitulé *L'endroit idéal*, sous la direction de Éric Troncy, aux éditions Val-de-Reuil, en novembre 1993

### **ZUP (Zone à Urbaniser en Priorité)**

... Le bus me déposa dans la salle fantasmagorique du labyrinthe des Arts.

C'était un jardin sans source extérieure de lumière mais avec des petites sources d'éclairages qui rendaient le lieu aussi sombre qu'un salon. Le sol était inégal, concave ici, convexe là, avec des marches et des ondulations. La concavité était la courbure dominante. Il était difficile de deviner la dimension de la salle car sa taille et sa forme changeaient selon l'endroit où l'on se tenait. Elle était construite sans aucune surface plane mais déroulait des formes gauches. Le travail avait requis une maîtrise topologique exceptionnelle. Je me tenais près de ce qui semblait être un grément compliqué détaché d'un vieux vaisseau ; d'autres pièces saillaient encore des murs ou pendaient comme des stalactites. Je m'avançais et ce qui semblait être un mur devint un plancher. La pièce changeait de forme et il y soufflait une brise qui éveillait des soupirs, des bourdonnements, des carillons. Ce lieu ne laissait pas l'impression d'un endroit unique, étouffant, mais d'une fable capable de s'approprier, de dévorer n'importe quel autre lieu. Franchir le seuil de cet espace avait été pour moi un exploit. J'en étais venu à l'aimer en partie pour le frisson occasionnel dont il avait pimenté mon adolescence. Aujourd'hui, je désirais juste y traîner tout en mettant de l'ordre dans mes idées... Je n'appréciais pas toutes les possibilités

qui tournaient dans ma tête. Ma perception des choses était affectée. La pièce était bien plus grande qu'elle en avait l'air, on pouvait la visiter plusieurs fois et découvrir à chaque occasion des choses différentes. Il devait y avoir un certain mouvement intérieur, inhérent. Je m'assis sur une souche argentée près d'un arbre couché de la même couleur. Je repensais à mon enfance, à certaines des aventures pour lesquelles cet endroit avait servi de point de départ. Je venais ici rencontrer mes amis. Ils filaient à mes pieds, s'entortillaient autour de mes bras, ou se cachaient dans mes vêtements. Je poussai cet étrange hululement que j'avais appris dans un rêve. Je n'ai jamais su exactement qui étaient ces êtres, accourant à travers les replis des ténèbres, surgissant des régions désolées d'un espace contourné, ou même de quel genre ils étaient. Ils volaient, rampaient, couraient, prenaient une succession de formes pittoresques. Impulsivement, j'émis ce vieil appel et il ne se passa rien de bien sûr. Je vis mon acte pour ce qu'il était : la nostalgie d'une époque où je me suis au moins senti aimé, seulement en charge de mon petit moi. J'étais une expérience ratée. Je n'avais jamais été désiré pour moi-même, l'individualisme n'a jamais été pour moi un horizon mais un fardeau. J'eus soudain les yeux humides et je ravalais un sanglot. Je ne saurai jamais dans quelle sorte de délectation morose j'aurais pu m'enfoncer, car je fus à cet instant distrait...

Proposition pour l'exposition *Lost Paradise* au Kunstraum de Vienne en 1994.

### **Facteur Temps**

Dans l'exposition Mondrian du musée d'Art moderne, les visiteurs désertent les salles d'exposition pour s'installer devant les écrans de télévision. Ils passent plus de temps à regarder les tableaux reproduits en vidéo que devant les originaux accrochés au mur. Pourquoi ? Y aurait-il encore une fascination pour les écrans de télévision ? Est-ce que les commentaires nous renseigneraient sur l'œuvre ? Les documentaires sur l'art sont généralement très mauvais. Ils cherchent à avoir l'air d'être contemporains de leur sujet, optant pour une esthétique affirmée dont la signification est oubliée.

On ne sait pas, a priori, combien de temps regarder une œuvre d'art. Rien ne le dit. Doit-on y passer dix secondes ou deux heures ? Imaginez passer un après-midi entier à regarder un tableau de Mondrian. C'est justement pour éviter d'avoir l'air d'être stupide que les visiteurs se détournent des tableaux pour rincer leur attention sur les moniteurs. La télévision leur donne implicitement un temps de lecture. On montre un tableau et puis un autre, c'est beaucoup plus rassurant, on ne peut pas se tromper.

Le musée gère le temps du visiteur, comme d'autres organismes gèrent celui des touristes ou des personnes âgées. Il prend en charge le visiteur redevenu oisif qui décidément ne s'en sort pas. Aux œuvres, l'institution répond par la vidéo, outil d'exposition, de

pédagogie et de conservation. Ne pas vouloir prendre en compte aujourd'hui cette interaction ou refuser de la gérer relève de l'auto-persuasion ou de l'inconscience. Combien de temps passer avec l'autre ? La question est bien là : partager un peu de temps avec un autre et refuser de laisser cette rencontre être contrôlée par un tiers qui s'en débarrassera.

Depuis l'apparition des cartels, le musée s'est appareillé, banc de montage, kit de diffusion. Il suffit de confier le bébé interaction à un autre service, de la main à la main. Dès que l'on montre une vidéo ou que l'on diffuse une bande sonore, l'institution est fière d'annoncer qu'elle s'est appareillée. Le matériel vidéo est doté de la fonction *autoreverse*, véritable prothèse muséographique, qui met l'œuvre d'art en boucle. Bertrand Lavier s'en est amusé, avec ses petits projecteurs super 8 qui projettent en boucle sur les murs des musées des tableaux d'art moderne. On peut voir le musée comme un réseau de magnétoscopes bloqués en position *autoreverse*. Si l'art est rentré dans un univers où le temps est en boucle, l'époque sera toujours contemporaine. Comme dans *The Groundhog Day* où Bill Murray joue un présentateur météo d'une chaîne câblée qui aspire à devenir reporter et se retrouve coincé dans une petite ville où le temps est replié sur lui-même. Il revit tous les jours la même journée, condamné à commenter la même actualité. L'actualité est peut-être un cauchemar, mais elle offre en fin de compte au héros, la chance d'être un jour parfait.

Daniel Buren annonçait déjà dans les années soixante-dix que si l'art s'était occupé d'espace – entendez par là de son inscription dans l'espace du musée – il ne s'était curieusement jamais occupé de temps. Aujourd'hui ce sont encore les institutions qui décident du temps de visibilité d'une œuvre d'art : il a été décidé qu'une exposition devait durer entre un et deux mois.

Aujourd'hui, la plupart des artistes indiquent dans leur travail un rapport privilégié au temps, devenu un paramètre essentiel de leur pratique, un indice « d'opérationnalité ». Le temps réel n'est pas un

gadget conceptuel : il induit un rapport avant tout politique, l'interaction régit les rapports au monde et les artistes en ont de plus en plus conscience. Et si l'art prenait en charge ses conditions de visibilité ? De combien de temps je dispose ? Et pour combien de temps ?

Vanessa Beecroft a commencé par faire d'immenses peintures devant lesquelles elle installait des personnages en attente, accrochés à un temps suspendu. Quand ses personnages ne sont plus là on ne voit plus qu'une peinture qui opère comme un interlude. Les expositions de Rirkrit Tiravanija, elles non plus, ne durent jamais longtemps, la nourriture est périssable. Ses interventions ne durent que le temps d'un repas. Au Kunstmuseum de Lucerne, Tiravanija devait faire le repas du vernissage, un dîner Taï pour deux cents personnes. Et puisqu'il fallait que quelque chose reste après le vernissage, il a filmé son séjour, tous les préparatifs de l'exposition, six heures par jour pendant une semaine. Les visiteurs pouvaient visionner dans le musée près de quarante heures de vidéo non montées, diffusées sur un moniteur installé devant une grande peinture à l'huile dans la section d'art classique, pendant le temps seulement de l'exposition. Il s'est livré à d'autres jeux temporels, se présentant toujours comme un locataire de l'histoire de l'art. Les vidéos de Henry Bond sont comme les icônes-poubelles des ordinateurs. Il en fait ressortir tout ce que l'on y avait jeté récemment et propose des courts-circuits temporels. Les *Personnages à réactiver* de Pierre Joseph, ces personnages de celluloïd, reviennent hanter les personnages morts de l'histoire de l'art. Catwoman surgit derrière un nu de John De Andrea et partage devant nous un peu de son temps. Les interventions champignons de Pierre Huyghe surgissent de la ville et tentent de combler tout éventuel espace en creux du désir de la cité. Dominique Gonzalez-Foerster propose des salles d'attente. Son rapport au passé est celui de la biographie. Carsten Höller propose des expériences de perception. Le temps de lecture de l'œuvre est assujéti au temps de l'expérience. Une jeune artiste californienne, Jennifer Moon, incarne des personnages



qu'elle habite littéralement pendant plusieurs mois. Elle peut choisir d'incarner un ou parfois deux personnages simultanément dont elle prend tout en charge : l'appartement, les vêtements, la démarche, la manière de s'exprimer, l'alimentation, les amants... Avant de sortir de son école, elle avait choisi d'incarner une jeune femme. Cette femme faisait des ménages. Il s'est trouvé qu'elle devait faire le ménage dans sa propre école pendant six mois, redevenant étudiante le jour où son emploi du temps le permettait. Maurizio Cattelan profite du temps de préparation d'une exposition à Rivara pour s'enfuir et donne à voir aux visiteurs des draps noués entre eux et attachés aux barreaux d'une fenêtre. On feuillette les photos de Wolfgang Tillmans dans un magazine comme sur le mur d'une galerie, avec le même regard flottant d'un consommateur potentiel.

Voilà pour un texte dont le titre, pris dans un sens très littéral, désigne d'abord une opération mathématique.

Mais *Facteur Temps*, en français, peut s'entendre dans une relation plus métaphorique au temps. *Temps* serait alors le nom d'un postier, le postier Temps. Le facteur est un personnage récurrent de l'art brut. Le facteur du *Théorème* de Pasolini était un ange. On peut imaginer un facteur qui donne aux gens des choses sans raison, des choses qui n'ont pas d'adresse particulière, comme ces *flyers* ou ces prospectus que l'on trouve un peu partout. Très colorés, ils contiennent de nombreuses images et peuvent faire l'objet d'une discussion. Il entamera ainsi une conversation avec ceux à qui il donne ces images. Ce projet est la partition d'une comédie. Le facteur donne ces *flyers* comme si c'était des lettres, il leur donne une intention. Toujours souriant et heureux. Le facteur agit comme un présentateur de journal télévisé, il sonne aux portes, et présente une certaine actualité. D'ordinaire les présentateurs de journaux télévisés ont des images derrière eux, lui, il les tient à la main.

Il partira du Kunstverein. Ce sera sa base. C'est là qu'il se transforme en facteur. Comme Batman, il a aussi sa cave. Ses déplace-

ments laisseront des traces dessinées à la surface de la ville. Il décidera d'aller ajouter de la couleur avec ses *flyers*, du bleu Uptown, du rouge Downtown. S'il est impossible d'enregistrer ses mouvements, ceux qui auront reçu à Vienne la visite de ce facteur en retiendront un souvenir particulier. Ce projet est une Sit-Com. *Facteur Temps* est une Sit-Com sans caméra dont le titre pourrait être *Postman Hélium* ou *Postman Hélium Maxi Disco 45*.

Traduit de l'anglais par Éric Troncy

Performance au Frac Bourgogne à Dijon en 1994 pendant le vernissage de l'exposition *Surface de réparation*.  
(commissaire : Éric Troncy).

### **L'homme public**

*Un micro sur pied. Le micro n'est pas branché. Des enceintes sont disposées autour du micro. Les tissus de protection des enceintes sont en tulle de couleurs vives. Les enceintes sont creuses, elles ne contiennent pas de haut-parleurs. Les spectateurs attendent. Yves Lecoq arrive et s'assied rapidement sur l'une des enceintes. Sa voix est douce, elle ne porte pas, il parle dans un micro factice. Il n'y a aucun éclairage particulier sur lui. Les spots éclairent plutôt les murs. Les spectateurs tout au long de son show vont s'approcher de lui, pour mieux l'entendre, ils tendent l'oreille, hésitent, et s'approchent encore. Yves Lecoq les voit s'approcher de lui. À la fin, il n'y a plus de distance entre lui et le public.*

[Voix de Jacques Chirac]

– C'est ma cabane au Canada...

Bonjour, comment ça va, je voudrais vous raconter l'histoire de Dragon Ball, je suis sûr que vous n'avez pas suivi tous les épisodes de ce dessin animé. Il est très intéressant, il est diffusé tous les matins au club Dorothee depuis un ou deux ans. C'est un dessin animé très populaire comme Goldorak. Alors Dragon Ball c'est l'histoire de Sangoku, un enfant très petit, très maladroit, qui a plein de pouvoirs dont il ne mesure pas tous les effets. Il court le 100 mètres en 3 ou 4 secondes ;

il tue des ours uniquement avec ses poings, INOUÏ. L'histoire de la série Sangoku commence à la mort du grand-père de Sangoku, pile-poil. Il est très doué, il sait déjà se battre et il a quelques pouvoirs qui lui viennent naturellement, mais il est très naïf. Il a toujours vécu sur son île aussi grande qu'une maison et il ne connaît rien de la vie....

[Voix de Johnny Halliday]

– Euh, qui ça ?

[Voix de Chirac]

– Ben Sangoku...

[Voix de Johnny Halliday]

– Ah ! que oui. Il enterre son grand-père qui lui a laissé comme seul souvenir une grosse boule avec quatre étoiles gravées dessus. Sangoku est persuadé que cette boule est son grand-père. Il lui donne donc à manger, il lui parle ; jusqu'au jour où une fille qui s'appelle Bulma arrive sur son île. Il la prend pour un animal, il n'a jamais vu de fille de sa vie, elle doit lui expliquer ce que c'est qu'une fille, qu'elle n'a pas de bite puisque c'est ce qu'il remarque tout de suite et que la boule n'est pas son grand-père mais un Dragon Ball. Elle lui explique qu'il en existe plusieurs ; Sangoku est *sceptique*. Il pense qu'elle ment, la seule chose que Sangoku connaisse de la vie c'est le mensonge. Pour lui prouver que c'est vrai, ils partent ensemble à la recherche des Dragon Balls. Elle lui en montrera une comme celle de son grand-père. Elle en fait la collection, mais Sangoku refuse de lui céder sa boule persuadé que sa boule à quatre étoiles est son grand-père. Une nuit Sangoku lui enlève sa culotte pour voir sa bite qu'elle sait si bien cacher. Il est traumatisé par ce qu'il découvre...

[Voix de Jean-Pierre Papin]

– Ah ! ben comment qu'il est pas *aromatisé* hein. À partir de ce moment-là, une queue de singe lui pousse – absolument – et plus il

apprendra au fur et à mesure des épisodes, plus il aura de l'expérience plus sa queue poussera et plus elle lui servira pour finir par être comme un troisième bras. Elle va même finir par devenir son point sensible, elle tombera à ce moment-là – affreux. C'est comme ça qu'il devient un adolescent, sans grandir. Avec tout ça, il trouve avec Bulma une autre boule, une autre Dragon Ball et il livre son premier combat pour la prendre ; Bulma est impressionnée par ses qualités au combat et impressionnée par son ignorance, tout pour lui est un jeu. Elle l'amène auprès d'un maître en arts martiaux qui pourra s'en occuper, l'éduquer. Il s'appelle Tortue Géniale et il vit lui aussi seul sur une île déserte au milieu de la mer. Tortue Géniale est un bonhomme très âgé habillé en short et en chemise hawaïenne qui porte une carapace sur le dos. Il accepte de prendre en charge Sangoku à condition qu'il lui ramène une fille. Il faut dire que Bulma a quitté l'île et elle l'a terriblement excité.

[Voix d'Édouard Balladur]

– Laissez-moi continuer cette histoire, cela devrait plaire aux jeunes... Un autre enfant arrive sur l'île du maître à ce moment, il s'appelle Krilin ; il est plus petit que Sangoku, moins fort mais beaucoup plus malin. Il est chauve de naissance. Ils partent ensemble chercher une femme pour Tortue Géniale. Sangoku, pour avoir sauvé la vie à une tortue, a maintenant un nuage supersonique et puisqu'il a le cœur pur il peut monter dessus. Les deux élèves partent chercher une fille, Krilin sur le dos de Sangoku. Sangoku sait maintenant que les filles n'ont pas de bite mais il ne sait pas les reconnaître de loin. Krilin en trouve une et Sangoku la sauve d'une poursuite avec la police. Elle est superbe, mais peut se changer en blonde assoiffée de sang à chaque fois qu'elle éternue, sinon c'est une jeune fille brune très enfant qui s'appelle Lunch. Au retour, Sangoku doit affronter son ennemi qui lui donne rendez-vous régulièrement pour se battre, c'est Taopaïpaï, mais il n'a aucun sens de l'orientation et il se perd toujours, il est capable de trouver le lieu du combat ainsi un an plus tard.

[Voix de Bernard Tapie]

– Laisse, t'es crevé, Nanard va continuer. Lunch plaît à Tortue Géniale et l'entraînement commence. Ils se préparent pour l'entraînement du championnat du monde d'arts martiaux. Sangoku et Krilin découvrent une partie de leurs pouvoirs et ils partent à la ville disputer l'épreuve. Ils se font des amis : Plum le chat volant qui se transforme à volonté, Yamcha un play-boy sévèrement burné, le Panda qui se transforme aussi quand il reçoit de l'eau chaude. Tortue Géniale participe aussi au championnat, il se déguise et en fait de déguisement il enlève simplement sa carapace. C'est lui qui va gagner le combat en trichant contre Sangoku notre héros. Le championnat terminé, Sangoku et Krilin, assistés de Bulma, partent retrouver le grand-père de Sangoku, c'est-à-dire la fameuse boule à quatre étoiles qu'on lui a volée. Bulma, qui en a réuni d'autres, leur apprend que les Dragon Balls sont convoitées par l'armée rouge. Tu parles d'un merdier.

[Voix de Jacques Toubon]

– Fouyaya ! C'est que les Dragon Balls ont un pouvoir magique ; si toutes les boules sont réunies alors un Dragon apparaît qui peut exaucer un vœu, n'importe lequel. Sangoku veut simplement retrouver sa boule à quatre étoiles, son grand-père qu'il aime. Il se bat pour récupérer les Dragon Balls, mais il ne trouve pas la sienne. Ils les réunissent pratiquement toutes, il n'en manque plus que deux ; l'une d'entre z'elles étant la sienne. Bulma fabrique un détecteur de Dragon Balls ; Bulma peut d'ailleurs fabriquer n'importe quoi, un téléphone, un jeu vidéo, un fax qui chante. La tête de Sangoku est mise à prix. Un tueur à gages est chargé de s'en occuper. Il s'agit du Commandant Bleu. Sangoku se rend dans un village indien où le chef possède une boule. Il est déçu de voir que ce n'est toujours pas la sienne. Le chef du village se décide à lui donner la boule sur les conseils de son fils Pupa, de peur que l'armée rouge ne vienne la chercher. Le tueur à gages arrive au village sur sa colonne volante qui s'écrase au milieu des tentes. Il provoque Sangoku en duel et ils se battent pendant plusieurs

épisodes. Le Commandant Bleu finit par gagner contre Sangoku et le laisse mort. Fouyaya ! Encore un mort ! Et moi qui n'ai rien préparé. Philippe tu es là ?

[Voix de Philippe de Villiers]

– Le chef du village, une sorte de Chouan qui semble venu du Puits du Fou, tente de l'arrêter mais il se fait tuer sous les yeux de son fils Pupa. Sangoku se réveille avec une faim énorme, il mange beaucoup et récupère vite, il décide de partir retrouver le Commandant Bleu parti avec toutes les Dragon Balls et de venger le père de Pupa et puis d'appeler le Dragon, les boules réunies, et de lui demander de ressusciter le chef Indien. Pupa lui conseille de monter au sommet de la tour Karin et de boire l'eau sainte avant de retrouver le Commandant Bleu. L'eau sacrée lui permettra de décupler ses forces.

[Voix de Jean-Pierre Foucault]

– Impressionné par la force du Commandant Bleu, il accepte. C'est, après tout, la première fois qu'il perd un combat. Il monte au sommet de la Tour, mais la Tour est haute, il doit l'escalader pendant trois jours et trois nuits, passer la lune pour finalement arriver au sommet. Il pénètre dans une espèce de soucoupe volante au sommet. Il trouve à l'intérieur le maître, le gardien de l'eau sainte, Maître Chat. L'eau sainte est accrochée au bout de sa canne ; Maître Chat lui dit qu'il peut la boire à condition qu'il puisse l'attraper. Sangoku et le chat se courent après pendant plusieurs semaines, et Sangoku n'arrive pas à lui prendre la carafe d'eau. Il tombe plusieurs fois de la Tour, mais remonte de plus en plus rapidement pour finir par la monter en quelques minutes, le jeu n'était qu'un prétexte, il a maintenant décuplé ses forces. Il pourrait bien, au dire du chat, être le sauveur de cette sacrée soirée.

[Voix de Sylvester Stallone]

– Alors il redescend au village indien où le tueur à gages est revenu parce qu'il avait oublié une boule dans le combat. Ils se battent à

nouveau et cette fois-ci Sangoku le toue ; le tue. Il part aussitôt le combat terminé au quartier général de l'armée rouge sur son nuage supersonique et se bat contre toute l'armée qu'il dévaste entièrement. Ses amis Bulma, Krilin, Tortue Géniale, Yamcha, Lunch, Plum et Panda partent dans une capsule à son secours. Quand ils arrivent, ils ne peuvent que constater le carnage, mais Sangoku est déjà loin, il a récupéré les boules et sans attendre il est reparti au village indien pour ressusciter le chef qui a déjà été enterré. Il réunit toutes les Dragons Balls et appelle le Grand Dragon, la nuit se fait et un énorme Dragon apparaît en crachant des flammes. Sangoku surmonte sa peur et demande de ramener à la vie le chef indien. Dans un grand éclat de tonnerre il incante quelques phrases et le chef sort de sa tombe en vie. Le Dragon disparaît en explosant, toutes les boules sont éjectées au quatre coin du monde. Mais Sangoku le savait.

[Voix de Patrick Poivre d'Arvor]

– Madame, Monsieur, bonsoir, l'info du jour c'est Sangoku qui devra repartir à nouveau pour retrouver son grand-père-la-boule-à-quatre-étoiles, l'histoire recommence. Le championnat du monde d'arts martiaux se prépare, toute la bande tient à y aller de nouveau pour l'honneur de Tortue Géniale. Ils s'y donnent tous rendez-vous. Avec la conviction qu'un des leurs remportera cette fois la coupe. Voilà, on en est là aujourd'hui, j'ai oublié quelques personnages. Mais vous pouvez maintenant suivre la suite de ces aventures en regardant la télévision. Bonsoir.

*Yves Lecoq, son texte terminé, se lève et quitte la salle.*

Texte et entretien avec Dominique Gonzalez-Foerster publiés dans la revue *Documents sur l'art contemporain* #7, en mars 1995.

### **I'm not a customer, I'm a passenger !**

Jusqu'à maintenant quand on allait voir un film de série B, on déposait ses armes critiques à l'entrée de la salle pour apprécier le spectacle. On parlait ensuite des symptômes en jeu. Dans son dernier film, *In the Mouth of Madness*, John Carpenter, ce géant du cinéma industriel, livre un film-commentaire. Ce film entreprend de raconter toute la perversité du marketing qui vend le marché de l'horreur, marketing dont il est lui-même issu. C'est un peu comme en sortant de chez Mac Donald, se faire reprendre par le service d'ordre qui vous demande de jeter vos ordures. Ce n'est pas une stratégie très commerciale. Si je ne suis qu'un client alors je veux être considéré comme un roi. Que trouve Carpenter derrière le marché du spectacle ? Rien. Une page dactylographiée, des monstres gluants, verts, mythiques et européens. Derrière les images il n'y a rien. L'histoire de l'art nous l'avait déjà appris. De Cézanne à Warhol, il y a toute une histoire de l'art qui s'est confrontée à des problèmes de surface et d'aplat. Quand Carpenter décide de nous faire passer derrière les images pour 45 francs que peut-il donc nous communiquer ? Le sentiment collant de la manipulation ! Le plus surprenant c'est ce que l'on lit ensuite sur le film : « *In the Mouth of Madness* tisse d'étranges liens entre plusieurs formes de phobies, de désirs réprimés et la sensation d'impuissance, sexuelle entre autres, de son personnage principal. » La critique du film-qui-se-commente

devient totalement délirante. Le film de Carpenter ne produit rien, sa critique non plus, c'est un échec et c'est en plus du très mauvais commerce.

Pourtant le commentaire aujourd'hui si souvent à l'œuvre peut être une expérience personnelle qui s'ouvre sur une lecture du monde. Voici une interview sans question. Dominique Gonzalez-Foerster réalise depuis quelques années des expositions sous la forme ou sur le modèle de la chambre. Très peu de moyens sont mis en œuvre. Chaque chambre est une image, un lieu où le temps est gelé comme dans une salle d'attente ou dans une bulle de pensée. Toutes les histoires qu'elle propose sont biographiques. La curiosité biographique offre une multitude de représentations de l'existence.

L'exercice de lecture qui est au centre de son travail se retrouve aussi au centre de cette conversation retranscrite. Nous ne publions pas les images commentées, il n'en reste que leur lecture. Claudel a écrit cette très jolie phrase : « L'objet de la littérature est de nous apprendre à lire. » Ainsi naît la *double image*, ce que l'on voit quand on lit. Cette *double image*, Dominique Gonzalez-Foerster la souhaite opérante : « Je voudrais qu'elle dure simplement un peu plus longtemps. » C'est une mécanique lumineuse que de savoir lire parce que c'est vivre le monde, l'histoire et sa propre existence dans un déchiffrement permanent comme dans un *scénario chinois*.

Des images sont étalées sur la table, coupures de journaux, images découpées dans des magazines, tirages photographiques, cartes postales. Toutes les images dont elle parle sont en couleurs...

« On va faire ce que je ne fais pas d'habitude, je vais parler d'images sans te les montrer. J'en avais choisi une trentaine et je me suis rendue compte qu'elles ressemblaient plus ou moins toutes à cette carte postale. La description que je vais faire de cette image pourrait aussi bien convenir à celle-ci ou à celle-là à côté et un peu moins à cette autre. Voilà, on voit le coin d'une pièce, c'est une chambre.

Ce qui est difficile ici pour moi, c'est que c'est un endroit que j'ai réellement vu. Je ne peux pas parler de cette carte postale sans penser à ce que j'ai vu. Ici commence la double image. Il y a des images de ce que l'on a vu et d'autres que l'on ne connaît pas. Certaines avec des choses en plus, d'autres avec des choses en moins. Je pense être capable en voyant l'image d'un intérieur d'y déceler des indices suffisants pour la comprendre. J'avais pensé faire des séances où des gens m'apporteraient des photographies de leurs intérieurs et je leur dirai « mais il faut quitter cette maison... » C'est un peu l'histoire de *Secret Beyond the Door* de Fritz Lang, l'histoire d'un architecte qui collectionne des chambres où des crimes ont été commis. Il développe tout au long du film cette théorie, qu'un espace, la manière dont un espace est agencé, détermine ce qui va s'y passer. Les chambres produisent des scénarios. Quand je suis dans une chambre d'hôtel par exemple je suis capable de dire à l'avance si mon séjour va être agréable ou non, pas pour des raisons de confort ou de luxe mais pour des raisons de composition d'image, des raisons esthétiques finalement assez complexes. Qu'est ce qui peut se produire ici et que peut-il s'y produire d'intéressant ?

Il ne me faut pas de personnages dans l'image. Si quelqu'un est allongé sur le lit, ça oriente inévitablement la lecture. C'est évident. La présence d'un personnage fait qu'on est plutôt dans une question de mise en scène définitive. Le visiteur finit toujours par sortir de mes chambres. Il n'y a pas de raisons que je le garde dans l'image. Je préfère l'image où les gens sont extérieurs à celle où ils sont à l'intérieur. »

On passe à une autre image...

« Voici une autre photo, c'est aussi une chambre. Les murs sont roses, le matelas est par terre, un placard en bois blond, un édredon jeté sur le lit et une pile de magazines. On ne sait pas si les gens sont sortis ou vont arriver, mais ils nous ont laissé la place. J'aime les images où il y a de la place. C'est une autre des conditions nécessaires

pour rentrer dans une image, qu'il n'y ait pas quelqu'un d'autre déjà dedans, qu'il m'ait laissé la place. Il n'y a pas de différence entre cette image-là et une chambre bien réelle. Une image comme une chambre est une affaire de cadrage. Les chambres sont des images. Je peux sentir ce velours-là et pourquoi les choses sont entassées dans ce coin. Les chambres que je réalise en trois dimensions je les aime autant dans les diapos que j'en fais ensuite, je passe d'une dimension à l'autre sans problème. Disons que c'est presque pareil. Je suis sûre que certaines chambres, je ne les ai faites que pour pouvoir les photographier. C'est la seule chose que je garde et c'est la seule chose qui me soit vraiment précieuse. On me dit : « Ça ne t'embête pas que ça disparaisse ? » Je réponds « Non, parce que j'ai les diapos et que ce sont les images qui comptent. » Ce qui m'intéresse c'est la situation, la relation entre les choses, pas les objets ni les matériaux. Le monde est un grand magasin d'accessoires et les objets sortis du moment n'ont aucune valeur particulière. »

Elle prend une autre image.

« Cette carte postale est un carton d'invitation pour une exposition. Elle est très bizarrement construite. On lit en haut de l'image : *Voyage au temps des impressionnistes*. On y voit des gens qui regardent un paysage de campagne. On ne sait pas s'ils appartiennent au paysage. Ce qui est intéressant c'est leur position de spectateurs. Nous sommes dans la même position, on regarde la même image. C'est précisément du comportement et de la relation à l'image dont parle cette carte postale. Est-ce que c'est bien de rentrer dans une image ou est-ce que ce n'est pas reposer la question de l'hyperréalisme qui est une question finalement très naïve ? Une image, ça s'arrête toujours à un moment. C'est la distance qui fait que l'on a un cadre et ensuite une caméra... Ça, c'est une scène de théâtre transformée en entrepôt. Elle est rendue inutilisable pour la représentation théâtrale. Le spectacle donné est plus convaincant que n'importe quelle pièce de théâtre, c'est un dispositif scénique fabuleux. Je

pense que c'est impossible pour un décorateur de faire ça. C'est dans une école primaire, cette partie de l'école qui n'est plus utilisée est devenue un lieu de stockage. Le matériel qu'on a entreposé ici est à l'abri des inondations parce que la scène est surélevée. Quand j'ai vu ça j'avais l'impression d'être dans *Adieu ma concubine*, c'était une image d'image. C'est l'image de la révolution culturelle en Chine, alors que nous sommes ici au Japon. Il est connu que l'on photographie souvent des photographies et c'était vraiment l'impression que j'avais, ce n'est pas un cliché, c'est un cliché deux fois. Une autre impression : la scène est saturée et vide à la fois. »

Elle pose deux photos côte à côte.

« Ici ce n'est pas la même série mais c'est la même idée. Ce sont deux photos que j'ai faites, j'ai réalisé que j'ai pris deux fois exactement la même chose. Un personnage est dans un coin de l'image, de dos. Il ne regarde pas vers le centre de l'image, il regarde ailleurs. Il y a quelque chose qui manque, et je crois que c'est la sensation que je recherche dans une image : il doit y avoir un manque. Ici le personnage ne prend pas ma place, il n'indique pas de direction, il ne regarde rien en particulier, mais il m'ouvre un espace. Le paysage devant lui est comme une bulle de bande dessinée, le paysage est une bulle de pensée. Regarde maintenant cette autre image, c'est encore la même. Peut-être que n'importe où que je sois, je ferai toujours la même photo. S'il y a eu une première fois, qu'est-ce que j'ai pu voir que je cherche à re-photographier ? Peut-être une situation entrevue qu'il me faudra fabriquer si je n'arrive pas à la trouver dans des images. La grande différence entre maintenant et il y a dix ans c'est que je crois pouvoir reconnaître cette image. La dernière fois que j'étais au Japon, j'ai fait beaucoup plus de photos que d'habitude. Au Japon il y a une façon de placer les choses qui m'est proche. Il y a ces possibilités de mise en scène qui ne sont pas liées à un style baroque. Voilà une autre image... Il faut imaginer qu'une personne s'est déshabillée, qu'elle a laissé ses

vêtements par terre, et puis elle est sortie toute nue en laissant derrière elle cette pièce vide. On a besoin de place, les images sont de plus en plus chargées. Je propose des images avec des scénarios ouverts. J'avais cette idée de film qu'il serait aujourd'hui possible de réaliser techniquement. Il s'agissait de tourner un film et puis d'en gommer tous les personnages, de ne garder plus que des espaces. S'il faut, bien sûr, des acteurs pour réaliser un film, il suffit ensuite de les enlever. J'aimerais bien le faire réellement, le faire même sur un film existant. Ce serait drôle de vouloir regarder un film et de tout à coup se rendre compte que tous les personnages ont disparu. Même dans les photos visibles dans le film, les personnages auraient disparu. Enlever les personnages pour libérer les images. Je crois que la question est plus celle du manque que de l'occupation. Dans *Persévérance* Serge Daney écrit cette phrase : « Celle dont il était absent alors qu'elle ne parlait que de lui. » Ce n'est pas le fait de voir l'image qui est intéressant mais le fait de ne pas y être. Je ne parle jamais de vide non plus, il faut juste laisser suffisamment de place à ce qui peut arriver, aux différents points de vue, c'est ça le scénario minimum et ce n'est pas le vide. Je me demande pourquoi j'aime tellement cet endroit, je reviens à cette scène de théâtre. On peut croire que ça n'a pas l'air d'un lieu possible, c'est vrai qu'une scène vide ou arrangée ça coupe l'appétit, c'est un cliché de théâtre insupportable. Là, le fait qu'elle soit occupée par hasard, la rend intéressante. C'est une sensation de scène mais une scène au sens tant théâtral que cinématographique, une sensation d'événement potentiel, en suspens... Ça c'est une des plus vieilles cartes postales que j'ai gardées. Ce sont les ruines d'une cité romaine en Corse, à Aléria, que j'ai visitée quand j'étais toute petite. Les chantiers de fouilles archéologiques sont des lieux de tournage fabuleux pour l'imagination. Il y a l'histoire de cette ville disparue, *Alésia*, la ville dont Astérix et Obélix ne peuvent jamais parler. J'ai fait bien sûr la confusion avec Aléria, j'étais persuadée que j'avais vu la ville disparue. J'étais la seule à l'avoir vue. Je pense que j'ai l'obsession d'un monde dans lequel on se promène

en esprit. Mes romans préférés racontent l'histoire de personnes qui se retrouvent seules après une catastrophe, c'est un de mes fantasmes, être la dernière spectatrice et pouvoir vraiment regarder, produire enfin mon propre enchaînement des choses. J'avais une poupée que j'avais appelée *Aléria*. J'ai écrit des histoires sur ce modèle parce que c'était vraiment ce qui pouvait produire le plus d'imaginaire. Une autre histoire que je m'inventais c'était de rétrécir au point de pouvoir rentrer dans ma maison de poupée, rentrer dans ma maison où je ne risquerais pas d'être perturbée et je pouvais pénétrer dans toutes les chambres. J'ai longtemps fait des rêves où je n'arrivais pas à passer par les portes et où je devais me projeter mentalement dans la pièce suivante. Je pense toujours que lorsque l'on entre dans une maison réelle, on entre en même temps dans une maison virtuelle, un espace avec une prédétermination des événements par les objets. Il y a dans chaque chambre une maison réelle et une maison mentale, et je pense que je vois la maison mentale, c'est celle que je trouve la plus intéressante. Quand tu constitues ton intérieur, même s'il y a des données physiques, tu reproduis un intérieur-intérieur, un intérieur deux fois. J'ai l'impression d'avoir maintenant une maison virtuelle qui est assez immense au point que j'en oublie des parties. Tout le monde en possède une, mais pour moi je crois qu'elle est devenue plus importante que la maison réelle... Je n'ai pas forcément envie de partager ma maison. Elle a un aspect dramatique, ce n'est pas une maison de fin du monde ou de lendemain de fête, c'est une maison dramatique. »

Elle sort une autre image.

« C'est un dessin de Victor Hugo, une maison faite de livres. Elle est assez emblématique parce que la maison à laquelle je pense est, elle aussi, faite de livres. C'est un dessin. La construction est mentale. On ne construit pas seulement avec des briques. La découverte la plus importante de ma vie, c'est ce moment, dont je me souviens encore très exactement, ce moment où j'ai su que je savais lire. Je



m'en souviens comme de mon entrée dans le double monde. C'était magique. Depuis, une grande partie de ma recherche, c'est de réfléchir à ce qu'est la lecture. Au début c'était un peu didactique. J'utilisais des indices parce que ça me rapprochait du langage. C'était une méthode, avec une première articulation où l'indice est à la lecture, ce que le son est au mot. Mais je ne sens plus la nécessité d'être aussi près du texte, on peut déclencher ce processus de lecture avec des choses plus abstraites comme des images. J'ai toujours cherché à ne donner que le minimum nécessaire à la lecture. Dès qu'il y a un excédent ça empêche que l'on puisse compléter l'image et que la lecture se produise. J'aimerais me rapprocher de représentations plus mentales, de cette sensation de double. Il faudrait simplement que le temps de lecture dure plus longtemps. C'est toujours trop court. J'ai besoin d'un peu plus de temps pour qu'une image devienne un rêve, et que je puisse me déplacer à l'intérieur. Une technique reste à inventer. Il y avait ces grands fantasmes de science-fiction : les films en hologramme, un cinéma en 3D où les personnages sortent de l'écran. Dans la réalité virtuelle, on est encore au Moyen Âge. Je ne suis pas assez rentrée dans les mondes virtuels pour savoir ce que ça représente comme possibilités. Mais il y a une lourdeur technologique qui me gêne, ce qui m'impressionnera toujours dans certaines expositions, c'est de mettre en balance si peu de moyens avec un effet psychologique tellement grand. Il y a une réponse à cette question qui n'a toujours pas été dépassée, c'est le livre... Le livre c'est vraiment l'espace mental ou virtuel par excellence. Donc ça doit être comme le livre, quelque chose que l'on puisse transporter facilement, dans lequel on puisse rentrer facilement, mais qui ne passe pas en premier lieu par des mots. Peut-être que Sony me dira un jour... *sur le principe on est d'accord...* »

« J'arrive pas à écrire de roman. Je trouve les mots préhistoriques par rapport à ce que je veux faire. Par contre ce qui n'est pas préhistorique, c'est la lecture. C'est le phénomène de la lecture. Cette interaction entre des données et des informations et puis ce que ça

produit, c'est magique. C'est encore difficile à expliquer le moment où l'on oublie qu'on est en train de lire et où l'on commence à voir. Il y a peu de choses qui, psychologiquement, égalent cela. J'aimerais que les stimuli qui envoient les informations au cerveau ne soient pas des mots. Ce ne serait pas une télévision, mais une boîte magique. Sans que ça repose sur un code ou sur une méthode, sans que ça présuppose trop de notions. Il faut pouvoir produire des nouveaux récits, et pour cela il faut un vocabulaire inconnu. Mais voilà je bute sur cette question du livre que j'ai tenté d'écrire. Au bout de deux pages je n'y crois pas je n'arrive pas à obtenir la moitié de ce qui semble se passer, ce n'est pas tant le contenu qui m'intéresse que le phénomène de la lecture qui permet d'ouvrir la brèche. Le livre est encore l'objet parfait. »