

Jean-Louis Boissier

## Un effet d'étrangeté

### Remarques sur *Morel's Panorama et Unreflective Mirror* de Masaki Fujihata

Lorsque nous pénétrons dans l'espace où *Morel's Panorama* est installé, nous voyons d'emblée la figure classique dans laquelle nous reconnaissons un panorama, une vaste image cylindrique. Mais nous la voyons comme de l'extérieur, et nous ne savons pas encore que jamais, ou presque jamais, nous ne parviendrons à la place idéale du regardeur qui serait au centre de son cylindre.

Si *Morel's Panorama* est un environnement immersif — acceptons pour le moment ce terme —, il l'est dans un registre multiple. Il y a d'abord le jeu des cylindres, se dédoublant, s'emboîtant sur un même axe vertical, en perpétuels mouvements, tournant sur eux-mêmes, se mettant en cônes, naissant de rien pour grandir, parfois à l'excès, et dans lesquels nous reconnaissons notre image, tels que nous sommes, au présent. Cependant, ces cylindres ne sont pas de purs miroirs. Nous les voyons en restant extérieurs à eux. Nous nous projetons mentalement en eux, ils se donnent à lire plutôt qu'en spectacle. Car à cette immersion mentale, opposée à l'illusion ordinaire du panorama, s'adjoint une immersion directement visuelle, d'ailleurs soulignée par un son spatialisé, qui ne doit paradoxalement rien au cylindre panoramique mais qui résulte de l'espace de la galerie lui-même. C'est que les images panoramiques nous apparaissent par le jeu d'une projection perspectiviste classique, celle de l'espace virtuel dans lequel ils se construisent. Cette projection occupe la totalité du mur du fond de la galerie, dont tous les murs sont blancs. L'espace est donc constamment baigné de lumière réfléchi et, lorsque les cylindres viennent à se dilater à l'extrême, comme dans un mouvement de vague, ils envahissent la pièce entière de leur clarté. Plongés ainsi dans un cube blanc [*white cube*] (tout le contraire de la boîte noire [*black box*] des vidéos ordinaires), nous sommes confrontés à un emboîtement, à une tension, à une contradiction

particulièrement puissante, tant mentale que sensible, mais qui reste douce et mystérieuse. À vrai dire, dans cette ambiance de grande transparence, cette double perspective, celle propre aux panoramas cylindriques et celle de la projection de l'espace virtuel, contribue à ce que je nommerais l'opacité de *Morel's Panorama*.

Transparence et opacité. Transparence d'une figuration limpide, évidente, marquée aussi par la transparence effective des écrans cylindriques (nous les voyons aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur), mais opacité aussi, comme l'opacité fondamentale d'un miroir, d'une image pleine, et qui plus est, d'une image qui s'affirme comme représentation, dans l'artificialité avouée de sa fabrication. *Opacité* est le mot que l'historien et philosophe de l'art Louis Marin retient pour désigner une qualité de la peinture. Cette qualité est celle de résister à une transparence illusoire où s'effacerait le processus de représentation, de s'affirmer au contraire comme image capable de faire que l'œil s'y arrête véritablement et la reconnaisse en tant que telle.

Mais le mystère ne s'arrête pas là, il va atteindre ce que Masaki Fujihata nous a lui-même désigné comme étant un « casse-tête chinois », un jeu impossible de manipulation et de décryptage topologique. Il y a au centre de la galerie un petit cylindre noir, planté sur un pied, que tout le monde peut prendre spontanément pour un micro. Cette ressemblance, cette méprise puisqu'il s'agit en fait d'une caméra, n'est pas fortuite. Nous verrons plus loin pourquoi. Si nous sommes fascinés par notre propre image, pris dans le trouble de nous voir ainsi vus d'un point extérieur et comme détachés de nous-mêmes, un personnage tend à nous en distraire et ajoute encore à l'énigme, car nous ne le voyons pas auprès de nous. Nous le découvrons périodiquement, tenant un livre à la main, dans un panorama concentrique et extérieur à celui où nous nous voyons, tournant autour de nous. Ce personnage, c'est l'auteur de *Morel's Panorama*, et le livre que nous l'entendons lire à haute voix, c'est *L'Invention de Morel*.

Alain Resnais et Alain Robbe-Grillet pour *L'Année dernière à Marienbad* (1961), Jean-François Lyotard pour sa grande exposition du Centre Pompidou *Les Immatériaux* (1985), ou encore, parmi d'autres, Luc Courchesne pour son installation *Portait One* (1990), se réfèrent à ce court roman mythique d'Adolfo Bioy Casares, *L'Invention de Morel* (1940) qui inspire aussi *Morel's Panorama*

de Masaki Fujihata. Pourquoi un tel engouement et pourquoi tant de variantes, fort différentes en réalité ? *L'Invention de Morel* est un récit foncièrement mélancolique. La mort y est présentée comme condition de possibilité de l'amour, ou plus exactement de la représentation de l'amour, de sa mise en suspens comme moment magique. Si l'amour est un événement, il ne peut se maintenir que par la répétition, dans un mouvement de flux et reflux perpétuel. Cette machine de Morel n'est-elle pas actionnée par le mouvement de la marée ? Mais cette répétition n'est pas non plus de celles qui permettent les différences. Cette répétition s'effectue hors de la conscience de ceux qui l'habitent. En cela, la pièce de Masaki Fujihata, *Morel's Panorama*, semble s'écarter de sa référence romanesque. Mais elle s'en inspire de fait car elle nous donne à toucher la mise à distance et la mise en suspens de notre image et parce qu'elle nous assimile non pas à ses personnages mais à ses lecteurs, qui eux, savent de quel artifice extrême et tragique est faite la machine de Morel.

Traitant fondamentalement de la question de la représentation et de la mise en cause du sujet qui l'effectue, Adolfo Bioy Casares multiplie les niveaux d'énonciation et de lecture. S'il semble parler à travers le « je » du narrateur, il rapporte aussi les propos d'un autre personnage, qu'il faut peut-être voir comme le double obscur, dénoncé mais, au fond, jalouxé de ce narrateur, qu'est Morel lui-même, l'inventeur de la machine, celui qui donne son titre au récit. Le projet d'un procédé qui fournirait une reproduction « totale » du réel, un artefact dont « pas un seul témoin n'admettra qu'il s'agit là d'images », permettant non seulement la captation mais aussi la conservation et la restitution, s'inspire directement, en l'étendant à tous les registres du sensible, de l'effet de présence qui est celui de la radio. Nous retrouvons ici la figure du « micro » qui est celle de cette caméra singulière à laquelle Fujihata nous confronte.

Mais la référence première de l'inventeur Morel, c'est le miroir. Le miroir est incontestablement le modèle, à la fois le plus simple et le plus puissant, d'une machine automatique de représentation, le plus ancien et le plus intégré dans les habitudes et les mythologies humaines, comme source d'illusion la plus pure et apparemment la plus naturelle. Ce n'est certes pas la seule solution technique possible, mais il n'est pas indifférent que la caméra de *Morel's Panorama* emploie, en guise d'objectif panoramique, un miroir (parabolique). Cette

caméra, dont le capteur optique est un miroir, a ceci de singulier qu'elle rejette le point de vue dans le virtuel et qu'elle interdit d'être « derrière la caméra ». Notons que la dénomination, « celui qui est derrière la caméra », typiquement associée à l'histoire de la photographie, du cinéma ou de la télévision, est constamment utilisée pour désigner l'auteur des images, pour valoriser aussi bien son objectivité que sa subjectivité.

À ce stade de notre description, une parenthèse peut se placer, qui concerne la série d'installations de Masaki Fujihata nommée *Field Works*. Ce sont des trajectoires enregistrées à partir de récepteurs GPS, reconstruites dans le vide noir d'un espace virtuel, que l'on peut parcourir et observer, auxquelles sont rattachées tout une collection de séquences vidéo prises, précisément, aux points correspondants de cette cartographie linéaire. L'une des inventions à la fois technique et poétique de Fujihata est de nous livrer toutes ses séquences dans une chronologie qui n'est plus une succession temporelle, comme dans le défilement d'un film, mais une distribution spatiale. Qui plus est, le comportement de la caméra, comment elle est portée et tournée vers les sujets des interviews qui en sont l'argument, est restitué par le mouvement dans l'espace des champs de projections et des écrans qui affichent les vidéos. On notera que coexistent alors, pour le spectateur, deux régimes d'appréhension : d'une part il est littéralement immergé dans un espace virtuel, concret et abstrait comme peut l'être une carte, ou une salle d'exposition, immersion renforcée d'ailleurs par la stéréoscopie et par le son spatialisé, et, d'autre part, il est tenu à distance, toujours de biais, détaché des images vidéos, pourtant doublement vivantes puisqu'elles s'animent de leurs contenu et du comportement de « l'homme à la caméra » qui les a saisies. Pour la pièce réalisée à Genève en 2005, *Landing Home Geneva*, les vues planes deviennent autant de panoramas vidéo. Cette fois le porteur de caméra devient nécessairement acteur, interlocuteur visible, à part égale avec les personnes rencontrées. L'écart entre immersion et extériorisation se fait plus fort encore, et, simultanément, il n'y a plus de place pour un envers caché des images.

Ce dispositif relève, à proprement parler, d'un effet de distanciation, ou d'étrangeté, et, pour le dire dans le terme original auquel je veux faire référence, d'un *Verfremdungseffekt*, dont Bertold Brecht a fait un axe théorique de son

théâtre. Ce qu'affirme Brecht, c'est qu'il faut trouver un style de jeu et de mise en scène qui rejette l'identification aux personnages de la part de l'acteur autant que du spectateur. Parce que l'illusion est contraire à la prise de conscience du pourquoi des choses, il faut produire un dispositif et des formes qui affirment : « c'est du théâtre ». Ainsi, par exemple, au lieu d'incarner des personnages et leur psychologie, le texte, les personnages eux-mêmes, apparaîtront comme des citations. Une telle démarche, si elle n'est pas dogmatiquement appliquée comme une recette, ne doit pas s'opposer au plaisir du spectateur, bien au contraire, puisqu'il doit pouvoir jouir d'une présentation en train de se jouer pleinement. Il s'agit de théâtre, mais ne sommes-nous pas, dans *Morel's Panorama*, comme dans sa référence *L'Invention de Morel*, dans une manière de théâtre ?

Je proposerai alors de regarder les propositions de Masaki Fujihata sous l'angle d'une dramaturgie interactive. On sait que depuis son apparition effective, tant technologique que linguistique (au début des années quatre-vingt) pour qualifier la relation utilisateur-ordinateur, la notion d'interactivité a amplifié le débat sur les places respectives de l'auteur et du spectateur. Elle a donné une nouvelle réalité pratique à l'« œuvre ouverte » décrite par Umberto Eco dès 1962, et a même semblé confirmer les assertions radicales d'un Roland Barthes sur « la mort de l'auteur » (1968). Ensuite, le propos, plus nuancé, du même Barthes : « toute lecture est fondamentalement ludique », a pointé ce que l'on peut qualifier de jeu du lecteur. L'écrit de Bioy Casares ne place-t-il pas le lecteur dans cette position singulière où il aurait à s'inclure dans le roman pour le faire fonctionner véritablement ? Dans *L'Invention de Morel* il n'y a pas de réalité de référence extérieure, il n'y a de réalité que celle du récit multiple, il y a non pas un mais deux, trois auteurs, et la place pour d'autres figures d'auteurs encore car tout lecteur-regardeur est un auteur en puissance.

S'il a produit des pièces centrées ouvertement sur l'interactivité en images (par exemple *Beyond Pages*, 1996) Masaki Fujihata se déclare aujourd'hui méfiant à l'égard d'une situation interactive dont il constate que le visiteur ne peut pas véritablement l'assumer. Pour autant, il conserve à ses œuvres une interactivité interne qui font, dans un apparent paradoxe, de l'interactivité un spectacle. Au demeurant, même si l'on n'y reconnaît pas d'emblée des

interfaces, *Morel's Panorama*, ou la pièce plus récente encore *Unreflective Mirror*, parce qu'elles se réfèrent au miroir, impliquent par excellence la place du spectateur et sont, à mon sens, des œuvres-interfaces. Avec ces installations, nous assistons non pas à l'effacement de l'auteur ou à sa négation mais au contraire à son apparition dans l'image, du même côté du miroir que le regardeur. L'interactivité n'est ici certainement pas une indifférenciation entre auteurs et destinataires des œuvres, mais bien la rencontre de leurs mondes respectifs. On dira même que ce qui semblait un rejet de l'auteur hors de l'œuvre se révèle un retour dans l'œuvre, parmi les spectateurs. L'auteur et le lecteur sont, face au cyberspace, du même côté. Le dispositif de *Morel's Panorama* rejette l'auteur dans le même espace, dans le même camp (comme on parle de camps dans une guerre, un sport ou un jeu) que les regardeurs. La mise à distance du spectateur se redouble d'une mise à distance de l'auteur.

En comprenant que, bien que partageant le même espace, il ne pourra rencontrer véritablement les personnages qu'il aperçoit, croise et veut approcher (Faustine, dont il est amoureux), le narrateur de *L'Invention de Morel* finit par découvrir que la distance qui le sépare d'eux, c'est le temps. C'est un thème que l'on retrouve dans beaucoup des pièces de Masaki Fujihata : l'espace y est une profondeur de temps. Dans les *Field-Works*, le visiteur perçoit ainsi la présence simultanée de toutes les séquences, avec le sentiment du découplage de son temps d'observateur et du temps attaché à chaque vidéo. Dans ces pièces, comme dans *Morel's Panorama*, à la double perspective spatiale, celle des panoramas et celle de l'espace de projection, correspondent de multiples perspectives temporelles, des temps distincts mais imbriqués les uns dans les autres. C'est là le point de rencontre le plus prégnant entre le roman et l'installation. Gilles Deleuze désigne comme « nappes de passé » ces images qui ont rejoint le virtuel mais qui participent au réel au même titre qu'un présent qui passe. Dans le roman, Morel évoque l'« influence de l'avenir sur le passé ». C'est en nous invitant à nous combiner à ce qui est mis en mémoire dans ses couches panoramiques que Fujihata nous procure cette expérience troublante. Pour moi, l'interactivité, à condition de ne pas céder à ses usages idéologiques, n'est pas un simple synonyme de relation, de dialogue ou d'interaction. L'interactivité est du domaine du virtuel, des relations virtualisées, de la saisie

du virtuel. Avant d'être employé pour désigner une catégorie d'images, ou d'objets, ou de mondes, engendrée par le numérique, le mot virtuel était employé en optique. Ainsi, l'image dans un miroir était la rencontre concrète la plus courante, peut-être énigmatique mais incontestable, du virtuel.

Dans *Unreflective Mirror*, le trouble est plus fort encore : l'observateur y est fondamentalement présent, le dispositif lui donne le rôle central de fixer à chaque instant le point de vue d'où sera montré le reflet de l'espace dans lequel il se trouve. Pour lui, l'image que renvoie ce miroir singulier a toutes les caractéristiques du double virtuel que donne ordinairement un miroir, à l'exception de son propre corps. On n'est voyant qu'à condition d'être invisible. On n'est présent qu'à condition d'être transparent. La métaphore, développée chez Bioy Casares, d'une représentation comme prise de pouvoir, comme capture absolue, d'une représentation totale que l'on paye au prix de sa vie, connaît ici une version étonnamment concrète et ironique. On connaît, dans la tradition de l'art, de la peinture, la figure du miroir comme dispositif de l'autoportrait (Bonnard, par exemple). Avec *Unreflective Mirror*, la situation de regardeur-auteur narcissique est radicalement contestée et désintégrée. *Unreflective Mirror*, à la différence de *Panorama*, semble fonctionner entièrement au présent en se dispensant de couches du passé. Le spectateur peut l'ignorer, mais, dans le miroir virtuel, tout ce qui s'actualise par le déplacement de son point de vue, est une reconstruction préalable, hors du temps. Dans sa version la plus récente, *Unreflective Mirror* met en abîme cette illusion par une autre sorte de leurre. Le regardeur y est comme surveillé par une caméra vidéo. Son image s'affiche sur un moniteur derrière lui, mais aussi, symétriquement, dans le miroir virtuel. Alors, la disparition du corps semble ne plus être une fatalité. On pourrait en être épargné en se soumettant au pouvoir des mass-médias et du temps réel. Ici encore, les illusions et leurs renversements en paradoxes que sont les inventions de Masaki Fujihata procurent un effet d'étrangeté réjouissant et poétique qui est aussi une prise de conscience.