

Mirror Lake Station : une invite à la méditation

Par **Olivier PERRIQUET**

Artiste, chargé de mission à la recherche
Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains

L'installation *Mirror Lake Station* de Mathilde Lavenne, présentée cet automne à l'Espace Culture¹, propose une expérience de navigation dans une carte interactive, qui suscite quelques réflexions sur la façon dont les technologies contemporaines dialoguent avec l'imaginaire.

Devant nous, un grand écran installé comme une table affiche une carte avec laquelle on interagit sans contact, par simple déplacement de la main. Un autre écran, nous faisant face verticalement et se substituant à notre champ de vision (*en vue subjective*, comme nous dirions s'il s'agissait d'un jeu vidéo), nous propose une immersion visuelle dans le paysage figuré par la carte, à l'endroit survolé par la main. Que voit-on ? Un lac, des montagnes, des conifères, des éoliennes, des panneaux solaires, d'étranges installations, un bâtiment qui semble abandonné et qu'on comprend être la station de ce « Lac Miroir ». Le lieu semble vide de toute présence humaine ou animale et l'on éprouve une impression similaire à celle que susciterait la vue d'une planète déserte qui aurait autrefois été visitée par une équipe d'explorateurs scientifiques. Une telle impression est propre à faire naître un sentiment de solitude et de légère étrangeté, favorable à la méditation, rappelant un peu l'univers du célèbre jeu *Myst*, par exemple, mais qu'on retrouve finalement dans beaucoup de jeux vidéos et qui semble être une caractéristique du média lui-même.

Lorsqu'on conçoit un jeu vidéo, il faut s'assurer de la consistance du monde, vérifier que les personnages, à aucun moment, ne puissent traverser le sol ou se retrouver coincés à l'intérieur du décor. Mais la logique qui préside à la conception d'un projet artistique est différente. « *L'imagination avec du familier fait de l'étrange* », nous dit Bachelard. « *Avec un détail poétique, l'imagination nous place devant un monde neuf. Dès lors, le détail prime le panorama. Une simple image, si elle est nouvelle, ouvre un monde* ». La *failure* devient une fêlure, une brèche dans laquelle l'artiste s'engouffre. Dans ce microcosme, on peut ainsi aller partout, traverser les surfaces du lac et des montagnes et chatouiller les arbres par la racine. Le son qui s'étouffe, quand on pénètre au travers des surfaces, participe à ce sentiment d'étrangeté, ainsi que certains détails incongrus, comme ces rochers suspendus dans l'air, qu'une force invisible anime d'un lent mouvement rythmique...

Des technologies au service de l'imaginaire

L'installation a fait l'objet d'un partenariat avec une entreprise de jeux vidéo et un laboratoire de recherche de l'université qui ont conçu, respectivement, l'animation 3D des dessins réalisés par l'artiste et l'interactivité de la carte. Dans sa conception, l'installation ressemble à un système de navigation tel que *Google Street View*, nous offrant à la fois la vision objective de la carte et une vue subjective en immersion. Mais la ressemblance est uniquement fonctionnelle. Car le bonheur promis par ces logiciels homologues s'accompagne au contraire d'une désagréable sensation d'omniscience, qui est une forme de déception pour l'imaginaire, un désenchantement qui donnerait presque le sentiment de se faire subtiliser tous les troupeaux de chèvres qu'on avait envisagé d'aller élever, un jour, dans tous les Larzac les plus reculés du monde et, pire, de voir leurs prairies données en pâture aux regards indiscrets de plusieurs centaines de millions de voyeurs...

Le système d'interaction a été développé à l'aide d'une technique de suivi sophistiquée. Un dispositif, dont on sent encore quelque peu la fraîcheur technologique, réalise simultanément, à l'aide de plusieurs systèmes par caméras, un suivi de la main et de la tête, prenant ainsi en compte également le mouvement du corps, lorsqu'on déplace la main au dessus de la table. Tandis que la main prodigue une caresse aérienne de la carte, l'œil se voit offrir la perspective planante d'un aigle (ou d'un drone, si vous vous sentez d'une humeur plus artificielle). L'anthropologue Leroi-Gourhan montre que les techniques et la posture, ainsi que la morphologie du corps humain, se sont développées conjointement au cours de l'évolution. Ainsi, la station verticale de l'homme préhistorique lui a libéré les mains, qui sont devenues disponibles pour la préhension, cette libération ayant permis celle de la face et le développement du langage. Le visage et la main sont, par ailleurs, les parties les plus exposées du corps, les seules qui restent habituellement découvertes lorsque nous sommes habillés intégralement, car leurs fonctions de haut niveau nécessitent cette prise immédiate avec notre environnement (difficile d'écrire avec des mouffes ou de se diriger avec un bonnet engoncé jusqu'au nez). Il existe ainsi une connivence très particulière entre les deux, dont les outils techniques tirent parti et il est assez fascinant de constater

¹ Du 6 octobre au 12 décembre, voir p. 32-33.



à quel point un mode d'interaction comme celui-ci, qui n'est pas codifié par un usage, est immédiatement intuitif. Est-ce que nos corps contemporains ont connu une sorte d'accoutumance les prédisposant à ces interfaces popularisées par le cinéma et la littérature de science fiction ? (on pense, par exemple, à cette scène du film *Minority Report* de Spielberg où l'on voit Tom Cruise manipuler avec dextérité des données sur de grands écrans sans les toucher). Ou bien cette aptitude est-elle ancrée plus loin dans nos corps et nos consciences ? Le geste semble avoir ici quelque chose de solennel, comme celui de la bénédiction ou de la prestation de serment, amenant une religiosité propice au recueillement.

L'entrée dans ce monde virtuel invite à la méditation

Le lieu figuré par l'installation n'existe pas, à proprement parler, bien qu'on trouve un *Mirror Lake* dans le Parc National de Yosemite en Californie. Il s'agit d'un paysage composite, une fiction, un collage, à la façon des anciennes peintures paysagères, où les différentes portions du tableau étaient assemblées par le peintre, qui composait avec ses souvenirs. Notre regard sur le paysage est lui-même empreint en retour de ces fictions, qui sont tout à la fois des filtres et des modèles pour la pensée : « *alors que nous pensions baigner dans la vérité du monde tel qu'il se présente à nous, nous ne faisons que reproduire des schémas mentaux, forts d'une évidence lointaine et de milliers de projections antérieures* », écrit Anne Cauquelin, parlant de la nature perçue comme paysage. Le monde dépeint par l'installation de Mathilde Lavenne est-il tout entier contenu dans une sphère comme certaines représentations de l'univers dans la cosmographie médiévale, telle cette peinture du troisième jour de la créa-

tion du monde sur les volets extérieurs du *Jardin des délices*, le célèbre triptyque de Jérôme Bosch ? Est-il une allégorie du voyage (partir d'un point A pour revenir au point A) ? Est-il une île, ou devrions-nous plutôt dire le *dual* d'une île puisqu'il met en scène un lac entouré de montagnes ? Quand on se positionne en haut de la montagne, on voit d'ailleurs apparaître un léger différentiel de bleu, qui figure une sorte d'horizon, comme si les formes géométriques qui soutiennent cet univers virtuel s'arrêtaient là et laissaient le regard se perdre dans le vide. Assurément, au-delà, c'est le néant, et si vous arrivez à ne rien voir dans ce néant, c'est sans doute que vous avez déjà atteint un stade avancé de méditation. ■

L'installation a été produite en 2014 par la Malterie et Pictanovo en partenariat avec l'entreprise 3DDUO et l'IRCICA (Institut de Recherche en Composants logiciels et matériels pour l'Information et la Communication Avancée). Mathilde Lavenne est diplômée de l'École Supérieure d'Art du Nord-Pas de Calais (Tourcoing) et suit actuellement la deuxième année du cursus du Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains.

Références :

- Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, éd. PUF, 1961.
- Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, Paris, éd. PUF, 2000.
- André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, tome 1, Paris, éd. Albin Michel, 1964.