



Faculté des sciences sociales et politiques

Institut de psychologie

Cours « Arts et Psychanalyse »

Regard croisé sur la
psychanalyse et l'exposition d'
Andreas Kressig:
Marines

Jean-Luc Challandes

Professeur: Thémélis Diamantis

Assistant: Cédric-Claude Boven

Table des matières

Introduction.....	3
A propos de l'exposition: Marines.....	3
Entrée: le port.....	4
Salle principale: la haute mer.....	5
Petite Salle: Intérieur de cabine	7
Discussion, mise en lien et interprétation	8
Le rêve et l'oeuvre d'art:	8
Exemples dans l'exposition Marines:	10
Le rêve:.....	10
Condensation:	11
Interprétations divers:	11
Conclusion	14
Bibliographie.....	15

Introduction

Andreas Kressig, est un artiste d'une trentaine d'années que j'ai rencontré à trois reprises et que je connais par l'intermédiaire d'une amie. L'idée de ce travail m'est venue lors de ma première visite de l'exposition *Marines* à la société des arts de Genève du palais de l'Athénée. Cette visite était guidée par Andreas. Le premier sentiment qui domine lorsque l'on parcourt cette exposition c'est une sensation de se retrouver dans un monde étrange dans lequel plusieurs réalités se mélangent. La décision fut prise de filmer l'exposition en interviewant l'artiste directement sur ce que signifie son oeuvre, pour lui, dans sa globalité et dans les différents détails qui la composent. Le texte qui suit découle du film que j'ai réalisé mais aussi des différentes discussions hors caméra que nous avons eues. Les parties de phrases entre guillemets sont les mots de l'artiste lui-même. Ce dernier m'a laissé la liberté d'utiliser son oeuvre et ses commentaires pour les mettre dans ce travail.

L'exposition *Marines* utilise le thème de la mer comme toile de fond pour faire voyager le visiteur dans un univers particulier. Cette oeuvre mélange différents matériaux, des plus simples aux plus technologiques: de la vidéo, du traitement informatique de l'image, des objets de récupération et aussi des structures imposantes réalisées à l'aide d'échafaudages. Le tout est envahi par un fond sonore qui contribue à donner une ambiance bien spécifique à cette oeuvre.

Ma position pour ce travail est de considérer l'art autant que la psychanalyse comme des discours qui parlent de phénomènes humains et que les deux peuvent s'éclairer mutuellement. Ma démarche est de mettre en lumière l'exposition *Marines* comme l'expression de quelque chose qui est lié au vécu de l'artiste mais qui exprime aussi des phénomènes communs à toute l'humanité. Elle est donc un langage qui parle de ces phénomènes qui sont ceux-là mêmes qui intéressent la psychanalyse.

La démarche que j'ai adoptée pour ce travail a été de filmer l'exposition en présence de l'artiste, en lui demandant de m'expliquer les différentes parties de l'exposition, qu'est-ce que cela signifiait pour lui et à quoi il associait les différents objets de l'exposition. Le but était de pouvoir développer une compréhension en lien direct avec sa pensée, de manière à éviter une approche intellectualisante qui n'aurait eu pour effet que de valider des concepts généralisants. On peut faire des parallèles avec la cure psychanalytique mais cette démarche comporte beaucoup de différences avec la clinique, notamment dans l'absence de transfert, de cadre défini, de neutralité et de relation thérapeutique. Mais il reste principalement comme point commun la libre association, qui permet à la parole de se développer de manière à ce que l'interprétation que l'on peut en faire soit subordonnée à l'oeuvre et à son auteur. Mais bien évidemment cela reste un processus de libre association particulière à ce travail car il n'y a pas la consigne spécifique, propre à la cure, de ne rien omettre.

Je vais effectivement me baser sur les associations qu'Andreas a faites pendant l'interview pour tenter de construire une compréhension de l'oeuvre mais tout en ayant à l'esprit que même si la base de cette construction se fait en se reportant le plus possible à ce que dit l'artiste sur son oeuvre, cela reste lié à un regard et une interprétation qui se font par rapport à ma propre subjectivité. Ma compréhension de cette oeuvre n'est qu'un point de vue parmi beaucoup d'autres car la richesse de cette exposition ne se limite pas à ce que je peux en dire.

A propos de l'exposition: *Marines*

Pour situer l'oeuvre d'Andreas Kressig dans le courant artistique qui le caractérise, j'ai interviewé Marie-Eve Knoerle qui est historienne de l'art et co-responsable de l'espace d'exposition *Piano Nobile* à Genève. C'est elle qui m'a présenté Andreas et connaît bien son travail.

Pour elle, son travail, s'inscrit dans la suite de ce qu'on appelle « l'art environnemental » et « l'art de l'installation » (« environnement » et « installation art » surtout employés en anglais car ces termes viennent des USA).

Ces méthodes de production d'art (utilisées différemment par les artistes) sont issues d'un long cheminement, à partir des « ready made » de Marcel Duchamp (1887 – 1968) artiste américain d'origine française. « Dès

1913, Duchamp avait développé une sorte de nihilisme esthétique, proposant polémiquement et ironiquement au public des objets tout faits (issus de production de masse), le ready made, sortis de leur contexte et présentés comme œuvres d'art. » (Felici, 2005, p.52). Par exemple, il a fait cette fameuse « Fontaine », en 1917, qui est en fait un urinoir renversé. A partir de là donc, les carcans peintures, sculptures ont été chamboulés et il y eu plusieurs mouvements comme l'art minimal, l'art environnemental, les happenings, etc. qui ont mélangé plusieurs médias et commencé à utiliser l'espace de présentation comme élément faisant partie intégrante de l'œuvre.

Au début des années 1960, « assemblage » et « environnement » sont employés pour désigner des travaux pour lesquels l'artiste amène une multitude de matériaux hétérogènes pour remplir un espace donné. Le médium de l'installation qui débute aux alentours des années 70 découle de cela, c'est-à-dire installation versus accrochage ; on ne pose plus les objets au sol ou sur des socles, on ne les place plus sur les murs uniquement, mais la totalité de l'espace est prise en considération.

Marie-Eve Knoerle met en évidence qu'il y a une différence entre les termes qu'utilise un artiste pour qualifier son art et les termes plus scientifiques liés à l'histoire de l'art et aux terminologies amenées par certains critiques, qui sont devenues un charabia accepté dans le milieu (là aussi il y a des mésententes entre les historiens et les critiques d'art contemporain). Andreas s'est construit une terminologie pour qualifier sa pratique artistique. Les termes « Improvisation » et « vecteur » sont justement des exemples de cela.

Dans son cas, il installe une quantité de matériaux, la plupart récupérés, en s'inspirant du lieu. On appelle cela une pratique « in situ », ce terme a été mis en place par Daniel Buren, artiste français. L'équivalent anglais est « site specificity ». La technique d'Andreas est particulière et personnelle par rapport à d'autres pratiques d'« in situ » et d'installation. Il a emprunté le terme d'improvisation pour se distancer du terme installation qu'il trouve trop figé. « Improvisation » se réfère à cette construction qui se fait petit à petit en assemblant les éléments, en intégrant la notion d'accident.

Andreas utilise d'autres médiums comme ce qu'il nomme « vecteurs ». Il s'agit, avec un regard critique, de sculpture, ou pour employer un terme qui a été utilisé dans l'art minimal, un « three-dimensional work ». Les termes qu'il emprunte (ici au domaine mathématique / géométrique), sont plutôt utilisés comme des titres, pour donner une idée au spectateur sur une manière possible de lire le travail. Ce qui l'intéresse dans le vecteur, c'est le fait que la perception est tronquée. S'il y a l'objet, le « ready made » en face de notre œil, il est vu comme une ligne ou comme un point (comme une agression visuelle avec un impact plus fort) et non pas reconnu comme l'objet lui-même. Dans le contexte de l'art, c'est intéressant par rapport à la réflexion que les artistes ont commencé à avoir dans les années 60. Spécifiquement en ce qui concerne la réception du travail lié à la notion de perception justement. Le fait de percevoir les objets différemment que dans l'exposition-accrochage classique est une approche que l'on retrouve dans ce qu'on appelle « l'art optique », l'art de « l'installation » ou de « l'environnement ».

Dans la pratique du dessin ou de la vidéo, là aussi Andreas l'approche de manière personnelle. Il utilise un travail informatique pour ces deux supports en y rajoutant l'impression jet d'encre. Et en ce qui concerne la vidéo il travaille surtout avec l'animation.

Avec si peu de recul historique, il n'est pas évident de définir son travail et de contextualiser son oeuvre. On ne peut pas encore parler d'école ou de mouvement pour ce qui se fait en art contemporain, tout au plus, il est possible de le situer par rapport à une continuité.

Entrée: le port

Après une brève introduction de l'artiste sur son exposition, nous entrons ensemble dans la pièce qui fait office d'entrée. Plusieurs objets sont présents dans cette première pièce que l'auteur de l'oeuvre associe au départ, à l'arrivée, ou au port. Le premier élément que l'artiste met en évidence est le gardien, qui à la fois accueille le visiteur mais aussi le protège d'une vague gigantesque symbolisée par une bâche noire qui reste en suspension au-dessus du spectateur et le « menace » dès son arrivée. L'artiste met en évidence les différents objets qui sont disposés en direction du spectateur. Nous verrons par la suite que la direction d'un objet par rapport à celui qui le regarde est un des thèmes essentiels de cette exposition. Ensuite il attire notre attention sur une vitrine « qui protège des objets précieux ». Cinq objets se trouvent disposés sur un fond blanc très brillant, en fibre de verre. Cette fibre avait été utilisée dans une autre exposition pour « recevoir des objets archéologiques ». Andreas parle en premier lieu de la fulgurite qui est du verre naturel formé par l'action d'un éclair lorsqu'il rencontre du sable. Cette vitrine comporte aussi une assiette peinte avec une

peinture hydrophobe, sur laquelle est posée une goutte d'eau qui sous l'effet de la peinture prend la forme d'une sphère. Au moindre mouvement de la vitrine, l'eau se déplace dans l'assiette sans jamais pouvoir en sortir, comme transbahutée selon le bon vouloir du visiteur. Andreas parle de l'action sur cette eau comme une bille dans un « flipper ». Il y a ensuite une balle de base-ball qui a été trouvée près de la base américaine d'Okinawa et qui a séjourné longtemps dans l'eau. De cette balle, il ne reste plus que le cœur, la protection en cuir ayant été usée et rongée par le sel marin. Puis, juste en dessous, se trouve un chewing-gum. Pour l'auteur, cette balle et ce chewing-gum font référence à l'armée américaine: les marines, ce qui est un jeu de mot avec le titre de l'exposition: Marines.

Les objets qui viennent ensuite ont été récupérés lors d'une fête et sont constitués d'un oiseau et d'un arbre qui pour l'artiste rappellent la terre, puisque l'on est encore au port. Ils sont sensés avoir un caractère rassurant, car il y a l'aspect de la fête mais Andreas précise bien que lorsqu'on les regarde de face, il y a un aspect « coupant, tranchant ». Cette dualité se retrouve aussi dans le portemanteau placé à droite de l'entrée. Il y a des lunettes de plongée et des palmes qui y sont accrochées. Les points d'accrochages ressemblent à des « dents d'une mâchoire de requin » ce qui pour lui implique que cet objet représente à la fois le prédateur et la proie.

Le mur suivant est consacré aux textes de l'exposition placés sur un filet de pêcheur. Ces textes présentent l'exposition d'une part et sont accompagnés aussi de fictions qui ont pour thème Robinson Crusoë. La discussion s'oriente ensuite sur le gardien. Une ancre de bateau est située juste en dessus du gardien, comme une « menace » qui plane au-dessus de sa tête. Cette ancre est utilisée sur l'affiche de l'exposition. Elle évoque aussi ce jeu des directions liés à l'angle de vue que l'on a par rapport à l'objet. En la regardant de côté, c'est en effet une ancre, avec des côtés acérés et tranchants, mais vue de face, on ne voit plus qu'une forme de croix. L'objet dirigé contre nous « nous menace dans un certain sens ». C'est un procédé qu'il avait déjà utilisé avec des couteaux, qui, selon l'angle, montrent une forme différente.

L'attention revient sur le gardien. Une lampe en forme de goutte, « détachée de la vague » vient rappeler la « menace » de la vague qui vient se briser sur le port. Pour Andreas, cette vague représente le tsunami qui s'est produit en 2004 en Indonésie et fait un lien direct avec des lieux qu'il a choisi d'utiliser dans la projection de la salle principale dont nous parlerons par la suite. De plus, la bache est noire, donc pour lui c'est « une marée noire », qui implique que la vague est « une double menace, à la fois de la vague et de la pollution ». Il fait un lien ensuite avec des cordes lumineuses qui se situent sous le bureau du gardien, qui devaient servir dans la grande salle pour symboliser un éclair mais qui ont été laissées au port pour « attacher les bateaux, pour unir le mobile et l'immobile ». Andréas lie cela avec une des animations projetée dans la salle, qui représente un bateau attaché par des cordes et menacé par des éclairs qui s'approchent. Puis, avant de rentrer dans la salle principale, il porte l'attention sur un petit détail, qui représente une interdiction de fumer. Pour lui cela représente un avertissement au visiteur car « dans une exposition il y a toujours des risques, et l'artiste par son oeuvre aussi peut influencer sur ces risques. Et selon la manière dont il construit sa chose, il peut mettre en danger le spectateur... C'est comme cette ancre qui est au-dessus du gardien, il est un peu menacé... »

Salle principale: la haute mer

La première chose que l'on perçoit lorsque l'on entre dans la salle c'est le fond sonore. La musique utilisée est en fait la symphonie de Debussy: « La Mer », mais ralentie jusqu'à donner un son qui n'a plus rien à voir avec la musique originale. Cela crée d'emblée une ambiance qui accentue la sensation d'étrangeté que l'on ressent en pénétrant dans cette pièce.

C'est une salle sombre, dans laquelle trois projecteurs sont actifs. Deux projettent la même animation sur les murs latéraux et le troisième projette une image filmée par une caméra. Cette dernière capte l'image de l'animation projetée, qui ensuite est traitée par un ordinateur pour la déformer. L'animation est tirée d'un jeu vidéo qui, à l'origine, est prévu pour piloter différentes sortes de bateaux.

Au centre de la pièce se trouve une structure imposante qui esquisse une plate-forme pétrolière. Cette dernière est caractérisée par sa taille, mais aussi « en plus de la forme il y a trois éléments, je dirais, qui heu...pourraient donner un indice que c'est une plate-forme, c'est justement la sortie du gaz comme ça heu...justement cette ampoule flamme heu...à l'autre extrémité il y a une plate-forme pour hélicoptère,

heu...une aire d'atterrissage et puis justement ce tube qui perce quoi. » Donc trois détails qu'Andreas met en évidence: une aire d'atterrissage, une expulsion de gaz et un tuyau de forage qui va puiser dans les fonds marins.

Cette plate-forme traverse la bâche noire représentant le niveau de l'eau. Cette bâche délimite deux niveaux, le dessus de la surface et ce qu'il y a en dessous. Cette délimitation se retrouve aussi sur le mur, pour que le visiteur se retrouve séparé au niveau de la taille, pri entre ces deux mondes du dessus et du dessous. Pour Andreas, c'est très important que « les gens se sentent à l'intérieur,...+dans l'eau ou dans le même univers... et cette bâche crée un lieu sous-marin où l'on peut trouver des espèces de maquettes vestiges de ville. Ou bien heu... des espèces de poissons donc là ce serait plutôt le fond+heu... comme une espèce d'Atlantide, ville disparue sous la montée des eaux heu... et c'est aussi un travail que l'on peut continuer... s'il y a des enfants par exemple qui veulent venir continuer la pièce, bon il n'y a pas beaucoup de lumière mais ils peuvent construire des choses. Il y a aussi dans la salle derrière une bouteille dans laquelle on peut boire aussi de l'alcool. Donc il y a des choses...+la limite jusqu'où peut aller le spectateur elle est pas définie...»

Divers objets étranges sont placés sous cette bâche: des poissons multicolores réalisés de la même manière que les oiseaux dans l'entrée, une maquette d'une cité engloutie, des miroirs qui créent un jeu de lumière et des lampes dont certaines sont mobiles et semblent « scruter » sous cette bâche. Sur le dessus de cette dernière, un kayak est disposé en direction du spectateur, pour créer le même effet que l'ancre qui est dans l'entrée. De plus, un filet de pêcheur est disposé tout autour de la salle. Dans l'intermédiaire de ces deux niveaux un poste de commandement est placé sous la plate-forme avec une bulle transparente permettant à la personne qui s'y trouve de voir ce qui se passe en dessus de la surface: « créer une espèce de sous-marin justement j'avais cette demi sphère et de là je peux surveiller les deux projections en fait...c'est toujours assez important où est le centre de contrôle en fait...si je me mets dedans, ça fait rire les gens parce que c'est comme si toute l'installation devient un vaisseau.»

Un détail encore sur la plate-forme: un tuyau relie le haut de la plate-forme, traverse la bâche et est fixé sur un miroir au sol donnant une « impression d'infini » à ce tuyau qui semble se prolonger lorsqu'on le regarde dans le miroir.

Pour terminer, on peut parler de deux peintures à l'huile, appelées Marines qui représentent une mer déchaînée avec un ciel très nuageux, sur lesquels il n'est pas possible de distinguer la frontière qui les sépare.

Séquences du jeu de simulation:

La sélection qu'a fait l'auteur des différentes séquences du jeu vidéo qui est projeté, et que l'on retrouve aussi sur le DVD annexe, est très intéressante. Cela fait rentrer le spectateur dans ce monde imaginaire où plusieurs réalités se confrontent dans une même situation. Ce jeu de simulation de bateaux nous fait bien sûr rentrer dans un monde virtuel, de par sa nature même, mais ce qui est intéressant c'est que l'artiste a cherché les limites de ce jeu vidéo. Ceci pour mettre en évidence des réalités impossibles, qui ne peuvent pas exister dans cette réalité que le jeu est censé représenter. Quand j'interroge Andreas sur la manière dont il a choisi les images, il répond: « ce qui est intéressant ici c'est de trouver des situations un peu absurdes... c'est des hasards comme ça, des compositions virtuelles... c'est pas logique, pas réel, donc c'est un défaut du jeu, qui est mis en avant mais qui est un hasard en fait, une rencontre. C'est un peu donner quelque chose que le jeu n'est pas fait pour donner et qui est aussi intéressant sur un point de vue...+pas seulement, pas vraiment artistique ou esthétique mais le **sens**... » Ce qui est important dans ce qu'il dit c'est cette notion de sens que l'on peut attribuer à ces images qui est important. Il prend différents exemples pour exprimer le fait que certaines images peuvent être une critique sur le tourisme de masse, ou peuvent représenter une guerre en parlant de pétroliers en formation. C'est en fait le sens qui découle de ces images lorsque différents éléments sont mis ensemble dans un certain contexte et prennent un sens différent que si ils étaient pris isolément. Donc l'ensemble des détails disposés dans une situation où plusieurs réalités se confondent (existent en tension), prennent un sens différent.

Voici quelques séquences du film vidéo que j'ai choisi de mettre en évidence avec ce qu'Andreas en dit:

Aéroglesseur (Hovercraft):

Dans cette séquence, il y a un aéroglesseur que l'on peut voir évoluer comme suspendu entre la terre et le ciel. Il semble se mouvoir à la frontière de deux mondes, sur laquelle il n'y a plus vraiment de références spatiales claires. Des arbres flottent dans les airs, on ne sait pas vraiment si on se trouve sous l'eau, sous la terre, dans

les airs, ou les trois à la fois. C'est la même impression qui est donnée par deux tableaux peints à l'huile appelés marines sur lesquelles la distinction entre ciel et terre ne se fait plus. Voilà ce que dit Andreas de cette séquence: « ...justement ça c'est cette île en Thaïlande, ...quand l'hovercraft arrive aux frontières de cette montagne, il est comme éjecté sur les bords du rivage,... donc là on a les arbres qui sont complètement dans l'air, et cet hovercraft qui se ballade dans cette frontière limite entre l'intérieur et l'extérieur de la montagne. Et il fait des pirouettes,...c'est le pur hasard...c'est le hasard du jeu...et ce qui est marrant c'est que retourné il ressemble à un radeau...et l'on retrouve dans une autre animation des lifecrafts, des bateaux de survie, des petits triangles comme ça qui flottent...» Justement à ce moment-là Andreas fait la démonstration que le spectateur peut se vivre en tant que naufragé car l'écran sur lequel est projetée l'animation est en deux parties qui sont de part et d'autre du chemin qu'emprunte le visiteur. Tout est fait pour que l'on puisse vivre cette expérience dans l'exposition.

Bateau de sauvetage (lifecraft):

Nous pouvons voir des bateaux gonflables de survie, qui lancent une fusée de détresse. « Là, il y a des gens qui sont dans l'eau et qui attendent un bateau de sauvetage. Et nous quand on visite l'exposition ici et qu'on a le niveau de l'eau au niveau du buste, on se trouve dans la même position que ces gens qui sont... on voit les gens ici qui agitent les bras et nous on est un peu dans cette situation-là... là il y a justement la scène des lifecrafts vides, donc désert, c'est un peu l'hécatombe justement... c'est une scène qui m'est venue en regardant le film Titanic... »

Bateaux qui s'échouent:

Cette séquence se passe sur une plage de Thaïlande. Une multitude de bateaux viennent s'y échouer comme mus par une force colossale qui les dépasse. Ils se percutent les uns aux autres, s'entassent et se détruisent sur cette plage sans possibilité d'arrêter cette catastrophe. « Là on est dans une scène... pas dramatique... assez surréaliste mais qui a une source dramatique justement le tsunami. C'est cette plage qui a été un peu dévastée par ces vagues heu...donc les bateaux sont pilotés heu...c'est tous des bateaux fantomatiques qui sont comme des automates, des robots comme attirés par cette plage et qui viennent s'écraser comme ça...c'est assez marrant, mais le fond est assez dramatique justement parce que ça fait comme aussi un peu penser à un cimetière, comme ces baleines qui viennent s'échouer sur les plages, c'est des poissons hors de l'eau, comme des poissons volants qui se retrouvent sur une assiette, c'est de nouveau heu...oui la frontière, de nouveau la plage ici c'est un lieu de frontière...les bateaux sont pris par le programme comme par la vague, ils sont juste jetés là-dessus...»

Bateau attaché par des cordages:

Les associations qu'Andreas a faites concernant cette séquence du bateau attaché par des cordes ont été faites hors camera mais dont j'ai pris note à la fin de la visite. Pour lui cela lui fait penser à une séquence du film King Kong. Quand la jeune fille est attachée aux portes de la ville en offrande au dieu King Kong. Comme cette femme, le bateau est immobilisé et la menace représentée par les éclairs s'approche de lui pour le terrasser. Il y a une notion de danger, de mort imminente et aussi de sacrifice.

Petite Salle: Intérieur de cabine

La bâche noire descend de la plate-forme et entre dans une petite pièce adjacente à la grande salle. Il y fait moins sombre que dans la pièce centrale, mais l'ambiance reste tamisée. Le fond sonore est différent de celui de la grande salle. Il s'agit du bruit de sonar de sous-marins, de deux intensités différentes comme s'il y avait un dialogue entre deux sonars. Plusieurs lits superposés venant des abris de la protection civile remplissent complètement la pièce. Sur chaque lit des photos de l'exposition sont disposées comme des couvertures. Il y a aussi des bouées de sauvetage sur lesquels sont collés les textes de l'exposition. Des masques de chirurgiens sont suspendus aux lits. Au centre de la pièce est disposée une petite table sur laquelle sont posés des coquillages, et différents objets.

« La bâche entre dans la salle par le bas, comme une inondation en fait... Qui est de nouveau un peu aussi une catastrophe. On se trouve dans une cabine dortoir qui est faite avec des lits d'abris, heu... en cas de catastrophe...()Ils sont assemblés d'une manière qui n'est pas classique. Normalement c'est des rangées

comme ça, mais là c'est un peu plus riche. C'est comme une espèce de... comme une sculpture en tant que tel oui heu... ça devrait être comme un navire. L'idée m'est venue heu... quand j'entendais quelqu'un monter les escaliers du lit superposé où je dormais et puis j'imaginai: à l'abordage comme ça, comme un enfant qui s'amusait et que son lit superposé était comme un bateau...+c'était son navire. Après j'ai fabriqué ces bouées comme des parts battage qui en fait sont comme des bouées qui sont tout autour du bateau pour pas qu'il se choque contre des murs ou contre d'autres bateaux. Donc ça fait un peu comme un navire comme ça, donc c'est un double sens. Et là j'ai récupéré les feuilles d'essai donc heu... pour caler la machine de l'imprimerie et elles avaient parfaitement la dimension du lit donc ça fait un peu comme des draps comme ça heu... un peu des lits d'enfants comme ça où il y a des motifs des couleurs qui se répètent etc. Et on a aussi sur la porte le même type de papier qui est réutilisé. On a le son du sonar dont j'ai parlé avant qui est un peu répétitif, heu...+donc c'est deux sonars différents heu... qui se répondent parce qu'ils ont des rythmes différents... donc il y a un dialogue. Ça crée aussi un effet intérieur comme ça, la lumière doit être assez sombre. »

Andreas porte notre attention ensuite sur un coin de la pièce qui est éclairé, où il y a deux bouteilles d'alcool. « Ici on a une bouteille de vodka avec un petit chat dedans, ça c'est aussi un mauvais film que j'avais regardé par hasard comme ça qui me faisait penser à des espèces d'êtres, comme ça, dans un sous-marin, dans un essai nazi, dans un sous-marin etc. C'est une histoire un peu bizarre et on a de l'autre côté une bouteille qui, elle, peut se boire. C'est de la Williamine donc on a une poire dans l'eau et en fait l'idée me vient des bateaux en bouteille où il existe cette tradition de mettre des bateaux en bouteilles et les poires, c'est pareil. Moi quand j'ai vu cette poire, je me suis dit: je sais pas comment ils l'ont mis là-dedans. » L'alcool est prévu pour être bu dans les coquillages qui sont placés au centre de la pièce, «avec des amis ».

Andreas continue à décrire d'autres éléments de la pièce: « Les masques, ça, ça a été rajouté assez tardivement. En fait c'est après avoir vu une vidéo justement sur les événements en Thaïlande là...+du tsunami, où des gens dans des containers frigorifiques entassaient des corps dans des espèces d'étagères de chaque côté. Donc c'est un peu comme ici des dortoirs mais là ce serait plutôt une morgue alors si...+y en a deux de ces masques...++parce que les gens portaient ces masques parce que les corps étaient dans des sacs plastiques et tout et puis c'est un endroit assez...++ malsain donc ça c'est un autre petit côté. Il y a aussi des oranges qui traînent... ça c'est aussi le rapport à la vitamine C au scorbut, à la maladie, à toutes ces histoires de voyages, des vivres dont on a besoin. Donc il y a pas que le marin qui boit beaucoup mais aussi la maladie et... »

Discussion, mise en lien et interprétation

Le rêve et l'oeuvre d'art:

Le rêve est en fait la réalisation d'un désir, qui sous l'effet de la censure va le transformer. Il est composé d'une part d'un contenu manifeste c'est-à-dire, de ce qui est rêvé, de l'histoire qui se déroule dans le rêve, des images et des sensations que l'on y rencontre, et d'autre part d'un contenu latent qui est le sens du rêve, sa signification, qui doit être cherché à travers le travail d'analyse. De plus le rêve est pris en tension entre quelque chose de l'inconscient qui doit se dire, qui veut se dévoiler et une force contraire qui empêche son expression à travers la censure. Sous l'action du refoulement, qui repousse et maintient hors du champ de la conscience le contenu inacceptable pour le rêveur, le psychisme impose une censure qui se manifeste dans la déformation de ce qui est rêvé.

Quand Freud (1926) aborde le rêve, il considère qu'il a deux mécaniques fondamentaux qui le caractérisent: la condensation et le déplacement: « Il est maintenant établi que la condensation et le déplacement sont les deux faces essentielles qui transforment le matériel des pensées latentes du rêve en son contenu manifeste (...) » (Freud, 1973, p.267). En effet, selon lui la déformation que subit le rêve est principalement due à ces deux processus. La condensation pour lui c'est « (...) la combinaison de plusieurs personnes en un représentant unique dans le contenu du rêve est plein de sens; elle vise à signifier un « et », un « comme », à établir, entre les personnes originales, une équation sous un certain rapport qui peut être aussi précisé dans le rêve lui-même. Mais, en règle générale, l'élément commun des individus fusionnés ne peut être découvert que par l'analyse (...) » (Freud, 1988, p.79). Mais il faut aussi considérer que, dans la condensation, il peut y avoir à la fois une chose et son contraire qui existent simultanément dans un même objet. Il y a une continuité et un lien dynamique entre ces différentes choses qui existent en tension dans un même élément.

Ensuite, le déplacement pour Freud (1973) c'est par exemple lorsque des éléments importants sont représentés dans des détails minimes: « (...) nous avons remarqué que les éléments qui nous paraissaient essentiels pour le contenu ne jouaient dans les pensées du rêve qu'un rôle très effacé. Inversement, ce qui est visiblement l'essentiel des pensées du rêve n'est parfois pas du tout représenté dans celui-ci. Le rêve est autrement centré, son contenu est rangé autour d'éléments autres que les pensées du rêve. » (Freud, 1973, p.263).

Ces deux mécanismes contribuent à la transformation du rêve, qui sous leur action, devient bizarre, étrange. C'est ce qu'on appelle le travail du rêve. Tout le travail qui sera fait dans la cure visera à emprunter le chemin inverse, c'est-à-dire de dégager du sens en mettant en évidence la manière dont agissent le déplacement et la condensation pour faire ressortir le contenu inconscient du rêve. C'est ce que Freud (1901) appelle le travail d'analyse, qui est de souligner le contenu latent, mettre en évidence l'autre scène. Ce caractère étrange qui s'exprime dans le rêve est lié à ce que Freud appelle le caractère *unheimlich*, de ce qui se dévoile de l'inconscient et qui révèle un sentiment d'étrangeté. C'est ce qui fait partie de l'archaïque en nous, qui revêt un caractère inquiétant mais aussi familier.

Freud considère que ces forces primaires en nous, caractérisées par la pulsion, sont autant à l'oeuvre dans le rêve que dans l'oeuvre d'art. Dans les deux cas elles sont le moteur, l'origine de ces manifestations que sont l'oeuvre et le rêve. Et, selon lui, leur destinée est d'être sublimée à travers l'oeuvre d'art, par exemple. Il fait d'ailleurs une distinction très nette entre l'art dit « esthétique » et l'art moderne qu'il méprise avec force. Alors que l'art du « beau » pour lui montre la marque de la sublimation, de la victoire de la culture sur les forces instinctuelles, l'art moderne pour lui est à bannir car il représente la victoire des titans sur la civilisation. C'est là tout le paradoxe de Freud: dans sa clinique, il aspire à l'émergence des forces en latence alors que dans l'art il veut les bannir. Mais malgré tout Freud a un regard plutôt réducteur sur l'art car il considère que la création artistique est un dérivatif à la névrose et que l'artiste crée pour lui échapper.

Ricoeur (1968) considère que l'association, faite par Freud, entre le rêve et l'oeuvre d'art est critiquable car il se demande si on peut les traiter avec les mêmes règles. Dans le *Moïse de Michel-Ange*, par exemple, Freud (1908) interprète ce chef-d'oeuvre de la même manière qu'il le ferait pour un rêve. Ce qui pour Ricoeur est une approche fragmentaire car l'interprétation psychanalytique est simplement analogique: « (...) l'explication analytique des oeuvres d'art ne saurait se comparer à une psychanalyse thérapeutique didactique, pour la simple raison qu'elle ne dispose pas de la méthode des associations libres et qu'elle ne peut placer ses interprétations dans le champ de la relation duelle entre médecin et patient; à cet égard les documents biographiques auxquels l'interprétation peut recourir ne sont pas plus significatifs que les renseignements des tiers lors d'une cure. » (Ricoeur, 1968, p.26). Ricoeur continue en mettant en évidence qu'une oeuvre d'art ne peut pas être conçue sans le public. Il y a, selon lui, une notion de l'autre, de l'observateur extérieur qui est très prégnante dans l'oeuvre d'art. De plus, quand l'artiste crée son oeuvre, cela se fait de manière consciente, contrairement au rêve qui est un pur produit de l'inconscient. Ajouter à cela que le rêve est centré sur le passé alors que l'oeuvre est axée sur l'avenir: « le rêve regarde en arrière, vers l'enfance, vers le passé; l'oeuvre d'art est en avance sur l'artiste lui-même. » (Ricoeur, 1968, p.35). Mais le point principal que critique Ricoeur est surtout la confusion que fait Freud entre les buts et les causes. Le risque de la psychanalyse est de se centrer uniquement sur les causes en appliquant une théorie sur son objet d'étude, alors que dans la manifestation du phénomène il y a une aspiration, une direction.

La question que je me pose suite à ce que dit Ricoeur, c'est au niveau du processus du rêve. Si l'on prend en compte le processus complet du rêve qui est rêvé mais qui sera aussi raconté justement à « un autre ». Il faut aussi de l'autre pour faire aboutir le rêve et dégager du sens. De plus, le fait de raconter le rêve est un processus qui se fait consciemment, en utilisant le matériau du rêve comme média. Ce qui implique qu'il y a aussi du conscient et de l'autre dans le rêve. Ajoutons encore à cela que si Ricoeur considère qu'il faut voir les choses aussi dans leurs buts, et que l'on applique cela au rêve, cela revient aussi à dire qu'il y a une direction aussi pour le rêve, donc un futur possible.¹

Pour Guillaumin (1998), l'oeuvre d'art est un point de rencontre entre l'auteur et le public. Il y a une partie inachevée dans l'oeuvre, que l'artiste pourra voir plus tard. L'oeuvre va mettre en communication les êtres

1. On peut aussi parler de certains songes qui ont des caractéristiques prémonitoires, mais c'est un sujet qui peut être délicat dans le cadre d'un travail universitaire.

dans ce qu'ils ont d'infini. J'ajouterais que c'est aussi le cas pour le rêve, car il est un point de rencontre entre celui qui a rêvé et celui qui entend le rêve, qui en prend acte. Mais bien sûr Ricoeur a raison de mettre en lumière que c'est une mise en mouvement, une aspiration qu'il ne faut pas négliger. Ce qui aurait une résonance proche de la pensée de Jung (1964), qui considère que l'inconscient suggère une direction, une voie possible pour la résolution des conflits. Ce regard conduit à voir le rêve ou l'oeuvre d'art comme porteurs de sens. Les deux sont un lien entre les mondes, dialectisent le conscient et l'inconscient, naviguent entre le familier et l'inquiétant et portent la marque de l'archaïque, du surprenant, de l'étrange.

Exemples dans l'exposition Marines:

Lorsque l'on visite l'exposition nous ne pouvons qu'être envahis par un sentiment d'étrangeté. Tout est fait pour que le visiteur se sente transporté dans une ambiance surprenante mais familière. C'est ce mélange de quelque chose d'inquiétant et de familier, ce caractère unheimlich, qui m'a tout de suite attiré et fasciné. Comme je l'ai dit précédemment, Unheimlich est un terme utilisé par Freud pour désigner le sentiment d'étrangeté : une scène ou un objet familier deviendrait, d'un seul coup et sans rien changer à sa nature, complètement étranger. On ne serait plus dans les catégories d'un monde avec des limites claires, des distinctions basées sur l'opposition, mais dans un univers plus mobile, plus perméable et plus flou. C'est ce ressenti qui domine quand on parcourt l'exposition et c'est ce qui m'a donné l'envie de faire un travail sur ce sujet. Une des premières choses qui m'est venue à l'esprit lors de cette visite est l'association directe que l'on peut faire entre cette exposition et le rêve. Dans les deux cas, le ressenti est le même car les deux évoquent une manifestation de quelque chose qui articule une tension entre des opposés et des multiples qui existent simultanément dans une évidente continuité. De plus, il était passionnant pour moi de constater à quel point les différents détails participaient à la compréhension d'un tout et le tout à la compréhension des détails.

Comme ce qui a été dit au début, à propos de l'exposition Marines, la conception de l'oeuvre s'est faite sur le mode de l'improvisation. Ce qui consiste à prendre des éléments au hasard, de l'extérieur ou existant sur le lieu même du bâtiment des beaux-arts. Cela me fait penser que le processus de formation du rêve est du même ordre. L'inconscient utilise des restes diurnes (ce qu'il y a sur place) et prend différents éléments pour construire une signification à travers plusieurs détails qui participent au tout et le tout aux détails.

Le rêve:

Un des éléments que je peux prendre pour tenter de lier le phénomène du rêve avec l'exposition est l'animation vidéo. Si on prend la première séquence qui a été choisie (l'aéroglesseur), nous pouvons voir les mécanismes de déplacement et condensation à l'oeuvre. Tout d'abord le déplacement: on peut voir qu'une des choses importantes pour l'artiste est que le visiteur soit transporté dans l'animation vidéo. Le spectateur se retrouve donc à la place des principaux acteurs de l'animation: les bateaux. Le jeu se focalise sur des objets en apparence anodins mais qui représentent des humains. Donc de quelque chose de moindre importance, il y a une représentation d'un élément important. En ce qui concerne la condensation l'aéroglesseur navigue entre différents éléments, il n'y a plus de référentiel, tout se mélange, se confond. Les arbres volent, on entre dans la terre, tout en étant sous ou sur l'eau. On est dans tous les éléments à la fois (l'eau, la terre, l'air) sans être dans un élément en particulier. Il y a une continuité, un lien dynamique entre différents éléments qui aboutit à quelque chose d'autre. Les trois se condensent pour donner une chose qui évoque un ailleurs, un après, un entre-deux mondes. C'est un effet qui nous le verrons par la suite s'insère très bien dans la thématique que la salle centrale veut aborder.

On peut encore ajouter à cela l'image de l'animation vidéo des bateaux qui est filmée puis transformée. Andreas considère que ce qui est filmé de l'animation est ensuite « digéré » pour être projeté. Ne peut-on pas faire un lien avec la fonction du rêve qui est la réalisation d'un désir pour diminuer l'intensité du conflit qui lui a donné naissance. Il y a une digestion qui se fait dans ce sens que le désir peut être vécu, et diminue les tensions pour autant que la censure transforme le rêve, le rende étrange, incompréhensible. On peut se demander si cette transformation n'est pas à la fois censure et « digestion ». C'est-à-dire que la censure rejette mais aussi intègre.

Condensation:

Un des thèmes cher à l'artiste dans cette exposition est l'aspect des vecteurs. Ce qui l'intéresse c'est de tronquer la perception ; si on a l'objet en face de notre œil, il est vu comme une ligne et non pas reconnu comme l'objet lui-même. Il y a, là encore, une relation dynamique dans laquelle on retrouve dans un même objet, à la fois une chose et son contraire. C'est un effet de condensation qui dialectise différentes significations et qui existent en tension dans un objet. Plusieurs éléments de l'exposition jouent avec l'effet de face ou de côté pour créer cette condensation. C'est le cas pour les oiseaux de l'entrée, les poissons sous la bâche de la salle centrale, le canoë, et l'ancre. Par exemple, vue de côté, l'oiseau a un caractère rassurant et amusant, qui inspire la fête et la joie. Alors que de face, il y a plutôt un effet tranchant, comme le dit Andreas cela fait penser à un couteau, quelque chose qui est menaçant. C'est un bon exemple de condensation, car d'un objet commun, mais qui selon l'angle de vue menace ou rassure. Deux opposés qui existent ensemble sans contradiction, dans une continuité, pour signifier quelque chose de spécifique. Ce n'est pas l'oiseau en soi qui importe mais la manière dont on le regarde, la position que l'on a par rapport à lui. Le visiteur déambule dans un environnement et la menace vient de la position du visiteur, comment il se situe, quel est l'angle de vue qu'il adopte par rapport aux choses. Un terme qui revient souvent chez Andreas lors de la visite de l'exposition est celui de « menace ». Dans beaucoup d'objets qu'il me montre, le risque, la menace, le danger est présent pour lui. Pour aller plus loin dans la signification que peuvent avoir ces objets, il faudrait que lui-même puisse m'en dire plus sur le sens qu'il y met et à quoi il associe cette menace. Mais de toute manière que ce soit pour l'artiste ou son public, le sens est à découvrir, à rechercher. Pour moi, ce que cette disposition évoque, c'est le rapport que l'on a tous avec notre environnement de tous les jours. Tout ce qui nous entoure est à la fois rassurant et menaçant. La vie est fragile, la moindre chose peut nous faire passer à trépas. Une pierre sur laquelle on trébuche, une prise que l'on branche ou outil que l'on a par rangé. L'accident guette, et nous avons appris très tôt à anticiper les risques et à éviter de se positionner dans la direction de la menace. C'est à mon avis précisément ce que ces objets dialectisent, à la fois la promesse de vie et la menace de la mort. C'est l'évocation de cette tension qui se trouve dans ces objets anodins et le passage de la vie à la mort est la position que l'on a par rapport à l'objet. Position que l'on ne peut d'ailleurs pas toujours choisir tout au long de notre trajet dans l'exposition (comme dans la vie).

Un bon exemple de condensation aussi est le portemanteau qui se trouve dans l'entrée. Il s'agit d'un portemanteau sur lequel on a installé des palmes et des lunettes de plongée. L'artiste y voit à la fois le prédateur et la proie. La encore ce n'est ni l'un, ni l'autre mais les deux à la fois qui existent ensemble dans un même objet. Cela ressemble une fois de plus au processus qu'utilise le rêve pour représenter quelque chose de familier, mais d'inquiétant, de bizarre. En partant d'éléments familiers, simples et en les combinant entre eux, cela donne des significations tout autres. Ce que semble évoquer ce portemanteau c'est que l'on est jamais qu'une proie ou un prédateur, les deux coexistent en nous. L'homme est autant prédateur du requin que le requin est prédateur de l'homme. Ce qui fait la différence c'est la situation. Dans la continuité des objets vus précédemment, c'est la position qui définit la menace. Pour moi, cela met en lumière que l'exposition Marines pousse à la réflexion sur le jeu de la vie et de la mort, et surtout comment on se situe à chaque instant dans ce perpétuel mouvement. À mon avis, ces objets assiègent notre illusion d'immortalité qui n'est qu'un artifice psychique pour refouler la peur de la mort. Ce qui me fait penser que c'est là que réside la vraie tension que ces objets dialectisent, c'est-à-dire entre ce qui surgit, de ce jeu perpétuel entre la vie et la mort qui est une réalité sur laquelle est basé le monde du vivant et ce qui tend à empêcher cette réalité de nous parvenir. Cela met en lumière nos tentatives désespérées pour se positionner loin de cette menace, est c'est ce qui constitue cette force contraire à ce qui veut se dévoiler.

Interprétations divers:

Les thèmes du danger, de la menace, de la mort sont très récurrents dans cette œuvre, ce qui est aussi un des thèmes privilégié de la psychanalyse. Cela commence déjà dans l'entrée qui pour moi est placée là en guise de préambule, d'introduction à ce qui va suivre. La vitrine où se trouve la fulgurite, la goutte d'eau sur une peinture hydrophobe, la balle et le chewing-gum portent une signification sur les thèmes qui vont être abordés dans l'exposition. Ils sont d'ailleurs disposés sur un fond très blanc en fibre de verre, que l'artiste avait vu dans une exposition archéologique. Comme si ces objets étaient des vestiges du passé (Andreas les considère comme des objets précieux).

La fulgurite: la mort immédiate, puis l'eau qui bouge au moindre mouvement que l'on inflige à la vitrine (comme un flipper). Là on peut voir l'aspect de non-contradiction de l'inconscient ou de représentation par le contraire, car dans l'exposition c'est l'être humain qui sera le pantin mu par la force de l'eau qui le dépasse, contrairement à ce qui se passe dans l'assiette. Cette goutte d'eau ballottée est très représentative de la perte de contrôle face à la puissance des éléments. La balle, usée par la mer, corps blanchi, décharné avec le sel de mer. Andreas associe ces deux objets aux marines, de l'armée américaine qui est une référence à la guerre, la destruction. Il y a, en effet, le thème de la guerre mais en même temps, il y a le thème de l'enfance (balle, chewing-gum). Donc selon moi, le préambule qu'annonce cette vitrine est à mettre en lien avec les trois salles qui composent l'exposition. Il y a la mort fulgurante, immédiate par la vague qui se trouve dans l'entrée. Puis la grande salle qui nous submerge et nous transporte dans l'entre-deux mondes et enfin la petite salle qui est l'après mort. Le lien entre les trois étant fait par la bâche noire, qui commence par la vague, continue par la délimitation de l'entre-deux puis qui finit par l'envahissement de la petite salle. Ajoutons encore que dans cette dernière salle les thèmes de l'enfance et de la mort, de ce qui est détruit sont aussi présents, comme pour les deux derniers objets de la vitrine. J'aimerais ajouter un dernier détail pour étayer mon propos; la disposition des objets dans la vitrine qui sont placés exactement dans le même sens que la disposition géographique des salles². Ce qui est un bon exemple de circularité dialectique dans lequel le tout se comprend par le détail et le détail par le tout. Les deux s'éclairent mutuellement.

Ce que l'on peut mettre également en lien avec cette disposition dans l'espace des objets de la vitrine et des salles, c'est l'aspect temporel. L'exposition est séparée en trois parties, et le parcours que fait le visiteur s'inscrit dans ce déroulement temporel. Il y a un avant, un pendant et un après ou dit autrement, il y a la vie, pendant la mort (qui n'est ni la vie, ni la mort) et après la mort. Comme si le visiteur devait passer par ces trois étapes qui évoquent un processus par lequel tout le monde devra passer. Mais paradoxalement, cette oeuvre revêt une dimension atemporelle car les objets sont figés dans l'espace donc il y a du temps et du non-temps. Il existe une tension entre ce qui suggère un déroulement temporel, un mouvement et ce qui est statique. Comment exprimer l'instant de la mort ? On peut bien sûr tenir un discours sur le sujet, mais essayer d'en parler n'a pour effet que de nous en éloigner. Dans ces conditions, cet instant ne peut être abordé qu'à travers l'évocation et à travers la mobilisation des affects. Ce que l'art arrive aisément à faire et qui est admirablement bien représenté par l'exposition Marines. Je rajouterai encore que lorsque l'on meurt, on cesse de faire partie de la temporalité (du monde physique que l'on connaît en tout cas). Donc cette oeuvre dialectise constamment le temps et le non-temps.

Suite à l'introduction qu'implique cette vitrine (qui est aussi un avertissement quant aux dangers à venir), le visiteur est directement confronté à cette vague gigantesque, qui vient le menacer déjà au commencement du parcours. Dès le départ, le spectateur doit sentir cette menace qui pèse sur ses épaules. Dès ces premiers pas, il est placé sur un chemin durant lequel des objets anodins contiennent une menace. Comme pour rappeler que dès la naissance tout être vivant est en sursis et la mort l'accompagne à chaque instant et peut lui faire face à n'importe quel moment. La présence immédiate de la menace de la vague peut être mise en lien avec la fulgurite, qui est le résultat même de l'instantané, du foudroyant, de l'immédiateté de la mort. Le thème de l'éclair revient d'ailleurs à plusieurs reprises dans l'exposition: la fulgurite, une séquence de l'animation et la bande lumineuse (qui à l'origine devait servir à symboliser un éclair). Cette dernière devait se synchroniser avec les éclairs de l'animation, qui menacent le bateau emprisonné dans des cordes. Ces bandes lumineuses ont fini sous le bureau du gardien qui selon Andreas unissent le mobile et l'immobile, ou, pourrait-on dire, le mort et le vivant. Là encore, c'est une illustration des multiples et des contraires qui coexistent en tension dans un même objet. De plus, cette articulation des contraires, qui est de l'ordre de l'évocation fait écho à ce que chaque individu partage dans un vécu toujours en suspens, en sursis.

Le parcours se poursuit, et lorsque nous entrons dans la grande salle (en passant par la vague, le tsunami), le spectateur vit, ressent cette vie de naufragé. C'est la salle de l'entre-deux mondes, où le visiteur se trouve entre la surface et les abysses, où il traverse l'animation vidéo comme s'il devait s'y trouver et vivre chaque séquence du film dans lequel se mélangent et se confondent plusieurs réalités. En effet, si l'on reprend les séquences d'animation sur lesquelles je me suis focalisé, et que l'on vit les situations dans lesquelles les bateaux sont placés, on se trouve transporté de plein fouet dans une expérience étrange. On navigue entre

2. On pourrait faire un lien entre ces trois salles et l'illustration qu'elle font du conscient, pré-conscient et inconscient, mais mon propos n'est pas de chercher à illustrer la topique psychanalytique mais plutôt de faire des liens entre l'art et la psychanalyse comme deux discours qui parlent de phénomènes humains.

différents éléments, il n'y a plus de référentiel, tout se mélange, se confond (hovercraft). On est dans tous les éléments à la fois sans être dans un élément en particulier. Les trois se condensent pour donner une chose qui évoque un ailleurs, un avant autant qu'un après, un entre-deux.

À la séquence suivante, on se retrouve comme naufragé, appelant à l'aide dans l'eau. Puis il y a une image de canots de sauvetage vides, errant sur l'eau, donnant une impression fantomatique. C'est précisément là qu'Andreas montre que c'est une expérience que le spectateur peut vivre en se positionnant devant l'écran pour la démonstration.

Nous nous trouvons ensuite parmi ces bateaux complètement manipulés par une force supérieure, sans contrôle possible et qui sont projetés comme des fétus de paille sur la plage. Là encore un rapport d'échelle entre la fragilité de ces bateaux et la puissance qui les manipule. Mise à l'échelle qui se retrouve aussi lorsque l'on est face à la plate-forme.

Directement après les canots de sauvetage, on se retrouve attaché, mis en offrande, avec l'imminence de la mort qui approche. Comme si ce sacrifice donnait un sens à une mort absurde. Le sens même du sacrifice est de donner la vie d'un individu pour apaiser la colère des dieux et sauver le plus grand nombre de la punition divine. Cela donne du sens dans quelque chose que chose qui n'en a pas.

Andreas a voulu rendre son exposition interactive, dans laquelle le spectateur peut agir sur son environnement, mais malgré tout une sensation d'être emporté dans quelque chose de plus grand que soi est très présente. C'est tout d'abord dans le rapport d'échelle qui se fait lorsque l'on est face à la plate-forme, qui vient nous rappeler notre petitesse. Ensuite, cela se voit aussi dans le parcours lui-même qui impose une trajectoire autour de l'imposante construction, nous force à traverser l'animation et nous positionne directement dans cet entre-deux. Donc malgré quelques petites excursions possibles, le déterminisme de la trajectoire est très présent. Cette impression est encore accentuée par le filet de pêcheur placé sur tous les murs de la salle centrale. Nous sommes en fait comme des poissons pris dans la nasse et notre destin est inéluctable.

La dernière salle est très représentative de l'après. L'artiste considère cette salle comme une sculpture en tant que tel et dans ce qu'en dit Andreas, deux parties se démarquent, l'aspect de l'enfance et l'aspect de la mort. D'une part il y a une association avec le jeu, l'enfant qui imagine être dans son navire et qui crie à l'abordage, chaque lit disposé eux-mêmes comme des bateaux dont les textes de l'exposition font pare-chocs. Andreas associe aussi les planches graphiques des photos de l'exposition à des couvertures avec des motifs d'enfants qui couvrent chacun des lits. Mais paradoxalement l'artiste associe aussi cette pièce à une morgue. Cela fait référence à des images qu'Andreas a vues concernant le tsunami. Cette pièce serait un container dans lequel des étagères seraient disposées là pour entasser des cadavres. Les masques de chirurgiens qui pendent sur les lits sont les mêmes que portaient les gens qui déplaçaient les cadavres après la catastrophe de Sumatra. De plus, le paquet d'oranges placé là sur un des lits est associé à la maladie, au scorbut. Une fois de plus on peut voir cette tension entre des phénomènes que l'on peut comprendre dans une dynamique des multiples et des contraires et qui se manifestent dans un même objet, en l'occurrence dans une même pièce. En effet, il y a un contraste très fort entre cette ambiance de mort et la légèreté, l'insouciance de l'enfance. Mais ces deux éléments coexistent dans une évidente continuité. La condensation de la mort et de l'enfance conduit à une représentation de la mort qui ne peut être réalisée que par ce langage-là. Par exemple, un enfant mort-né n'est-il pas en lui-même un lien entre deux antagonistes mais qui existent bel et bien ensemble, qui expriment une chose et son contraire. Le terme lui-même est très représentatif : mort et né. J'ai bien conscience que le lien que je fais est lié à ma propre interprétation et ne dénote pas forcément la pensée de l'auteur. Mais néanmoins je mets surtout en lumière le fait qu'il existe deux choses en tension dans cette pièce. Ce qu'elles veulent exprimer est une explication difficile pour moi à cerner.

L'aspect du dialogue entre les choses est très important en tout cas, déjà dans les sons qui sont diffusés dans la pièce. Deux sonars se répondent et semblent rentrer en dialogue. Andreas dit lui-même que c'est une pièce dans laquelle il a voulu donner un effet « intérieur ». Il y a en effet quelque chose de très intime dans cette pièce, qui évoque pour moi un sentiment ambigu. Quelque chose qui est à la fois très proche, d'intime mais en même temps très froid, qui impose une distance. Il y a vraiment de l'indéfinissable dans cette dernière partie. Mais pour mieux comprendre cet aspect de dialogue que je veux introduire, je dirais que c'est aussi une pièce qui ritualise. Le rituel qui est un processus de passage mais aussi un dialogue.

Je dirais encore que cette pièce exprime aussi à la fois la présence et l'absence. En effet, la sensation de vide

que l'on ressent dans cette pièce est très forte. Cela est d'autant plus présent quand l'artiste parle de morgue. Il y a l'évocation de la mort, mais il y a absence de corps. Voilà encore quelque chose que cette pièce condense. L'absence et la présence d'une morgue qui ne peut pas en être une, ce qui évoque quelque chose d'autre qu'une morgue.

Quand je lui demande ce que représente pour lui cette plate-forme, il parle en premier lieu d'un vaisseau, d'un sous-marin, mais, lors de ma première visite, il associait aussi cette construction à une île, à Robinson Crusoë et à une des animations vidéo où l'on voit des grues qui déplacent des containers d'un bateau. Dans cette animation, il a choisi de disposer les containers de manière à voir la prison d'Alcatraz en arrière-plan. De plus, ces containers et ces bateaux-cargos lui font penser aux sans papiers qui viennent clandestinement en se cachant sur ces gros bateaux. Le thème de la plate-forme évoque donc pour lui, un sous-marin, un vaisseau, une île, une prison et un lieu où il y des gens en transition (faux papier), qui résident illégalement dans ce lieu. Ce sont des associations qui vont dans le sens de la thématique de la salle centrale qui est l'entre-deux.

« ...je l'ai fait pour redonner une échelle humaine à la salle qui est trop gigantesque par rapport aux visiteurs. » qui lui garantit une certaine sécurité, un contrôle par rapport à l'environnement mais implique un isolement, une solitude. Il y a comme quelque chose de figé, qui ne se fait pas, qui n'aboutit pas. Mais surtout, il y a un contraste très fort, entre la salle où elle se situe, qui est la salle de la perte de contrôle par excellence, où des forces gigantesques se confrontent et cette plate-forme qui est une tentative de contenir ces forces. Une tension palpable est à l'oeuvre dans ce lieu, entre quelque chose d'agité, de mouvant et cette plate-forme qui reste entre deux eaux figée. La grandeur de l'édifice serait à la mesure des barrières érigées contre les émotions qui bouillonnent mais qui sont fortement contenues et rejetées.

Plus globalement, pour réintroduire l'oeuvre dans un vécu plus collectif, cette plate-forme représente aussi les remparts que chacun de nous tente d'ériger contre ce qui nous menace. Que ce soit des forces en nous qui sommeillent, des affects que l'on rejette ou encore des menaces qui viennent de l'environnement. C'est une symbolique qui se retrouve dans différents objets mais qui est aussi le thème principal de l'exposition.

Conclusion

Cette exposition m'a permis d'explorer le thème de l'art et de la psychanalyse à travers les liens que j'ai pu faire en ayant pour toile de fond l'exposition Marines. Il était intéressant de voir qu'autant pour le rêve que pour l'oeuvre d'art il y a quelque chose qui s'impose à nous. Autant pour l'artiste que pour le rêveur, il y a une part de mystère dans cette création. Dans une exposition que l'on fait ou que l'on visite, ou bien un rêve que l'on a fait ou que l'on nous raconte, la part obscure reste la même. La signification est à décoder, à découvrir. L'art ou le rêve utilisent le langage de l'évocation. Ils sont des discours qui expriment un ailleurs, qui dévoile un monde que l'on reconnaît tous mais qui nous laisse une sensation bizarre à son contact. Par contre, la différence que met en lumière l'exposition Marines c'est que le rêve implique plus le rêveur que celui qui l'écoute, alors que l'exposition, on la vit, on y est, il y a quelque chose qui interpelle avec plus de force. L'implication de cet « autre » qui observe, écoute et vit l'exposition est plus grande.

L'oeuvre Marines, donne beaucoup d'illustrations du phénomène de condensation. J'ai essayé dans ce travail de souligner les différents objets où se rencontrent en tension des contraires et des multiples. J'ai tenté de faire des liens et de comprendre les détails dans la globalité de l'exposition et d'expliquer aussi l'ensemble par les détails. Mais j'ai malgré tout une impression de n'avoir pas tout dit, d'avoir oublié beaucoup de choses et peut-être d'être passé à côté de l'essentiel mais mon intention était aussi de montrer que l'oeuvre en elle-même exprime quelque chose qui est partagé par tous. En effet, différents sujets sont abordés par cette oeuvre, notamment notre rapport au monde, nos peurs et nos douleurs qui nous assiègent et les remparts que l'on érige pour ne pas les vivre. Que ce soit des menaces qui viennent de l'extérieur (comme ce que suggère le thème des vecteurs) ou des menaces qui sont internes et qui nous constituent, notre réflexe naturel est de les maintenir à distance et de ne pas leur faire face. Ce qui implique une dépense coûteuse en énergie (à l'image de la plate-forme ou de la position que l'on adopte par rapport aux objets, perpétuelle fuite, pour ne pas faire face à la menace). Et en toile de fond, la peur de la mort qui est la confrontation ultime que nous voulons tous éviter et qui nous pousse à déployer différents artifices nous condamnant à l'oubli perpétuel de notre finitude.

Ce qui m'amène à faire les parallèles entre la psychanalyse et l'art qui sont, selon moi, les deux un support, un cadre, un contenant qui permet l'émergence de ce qui se donne à voir. Les deux mobilisent des affects et mettent les choses en tension pour mettre en lumière ce qui appelle à se dévoiler. Pour l'une et pour l'autre, les projecteurs qu'elles dirigent sur notre condition humaine sont là pour ébranler les murailles et amener une cohabitation avec ce qu'au départ, on voyait comme l'inacceptable, le laid, le terrifiant. Les deux sont un appel, une proposition à se vivre pleinement humain avec toutes les contradictions que cela implique.

Bibliographie

Felici, L. (Ed.). (2005). *Encyclopédie de l'art*. Paris: Librairie Générale Française.

Freud, S. (1973). *L'interprétation des rêves*. Paris: PUF (1926).

Freud, S. (1982). *Essais de psychanalyse appliquée*. Paris: Galimard (1908).

Freud, S. (1988). *Sur le rêve*. Paris: Galimard, (1901).

Guillaumin, J. (1998). Le jugement esthétique, un instrument logique étrange entre l'intime et l'universel. (extraits). In: B. Chouvier et al. *Symbolisation et processus de création. Sens de l'intime et travail de l'universel dans l'art et la psychanalyse*. Paris: Dunod.

Jung, C. G. (1968). *Dialectique du moi et de l'inconscient*. Paris: Galimard (1933).

Ricoeur, P. (1968). L'art et la systémique freudienne. In: A. Berge, A. Clancier, P. Ricoeur, & L.-H. Rubinstein (Eds). *Entretiens sur l'art et la psychanalyse*. Paris: Mouton.