

WHITE CUBE, ETC.

"Je suis sûr qu'il y a beaucoup de choses que nous ne connaissons pas encore à propos de ce qui existe dans l'espace qui nous entoure, et, même si nous ne les voyons pas, ou nous ne les sentons pas, nous savons d'une manière ou d'une autre qu'elles sont là." Robert Barry (1)

La forme artistique de l'installation, telle qu'elle apparaît dans l'œuvre de Benoît-Marie Moriceau, induit une prise en compte du visiteur, qui va se faire en envisageant sa place, son cheminement, son parcours psychologique dans l'espace de l'œuvre. L'installation, comme forme attachée à l'exposition, vise aussi la mise en place d'une totalité spatiale tout autant que temporelle, la cohérence d'une continuité d'éléments indissociables (2). Cet ensemble de traits propres au travail de l'artiste, constitue ce que l'on est en droit d'appeler un *in situ*, une pièce liée à un site spécifique. C'est pourquoi, parler de l'œuvre réalisée à 40mcube, la décrire seulement, dans un premier temps, en revient à présenter l'espace architectural créé, autant que la perception qu'induit un tel environnement. À ceci près, que comprendre le dispositif mis en œuvre ne prend pas fin avec l'appréhension de cet ensemble, comme si une fois son principe dévoilé, tout serait définitivement entendu - parce que précisément, elle se refuse à une lecture globale immédiate.

Dès l'extérieur, avant même que le spectateur ne pénètre dans l'espace de la galerie, la devanture va imposer les codes de lecture en vigueur dans l'installation. Mise en scène, la devanture de la galerie 40mcube a été entièrement badigeonnée au blanc de Meudon, transformée de la sorte, par une signalétique de chantier, qui signifie généralement que le lieu est mis en quarantaine de l'espace public. Cet emprunt aux codifications urbaines, va reléguer la galerie dans la sphère du privé, l'isoler de la rue. On ne peut plus alors, qu'imaginer les hypothétiques travaux ou les stigmates d'un abandon définitif. Si la vitrine fait office de frontière symbolique entre la rue et l'espace de l'art, elle fonctionne aussi comme une invitation à découvrir la scène improbable qui se joue derrière la porte. Proche en cela des règles de l'*Installation Totale* posées par Ilya Kabakov, elle règle littéralement les moyens d'une "absorption du spectateur", c'est-à-dire, le basculement inattendu dans un espace, celui de l'œuvre (3).

"Je suis revenu là où je n'étais jamais venu". Giorgio Caproni (4)

La première pièce de l'installation est un *White Cube* : une salle de galerie vide. La neutralité de l'espace est démentie par la seconde salle, dans laquelle le visiteur accède après avoir franchi un sas. Un rien hallucinogène, la situation dans laquelle se retrouve alors le visiteur, consiste à regarder, par inversion, la salle qu'il vient juste de quitter. À ce stade du parcours, cette pièce va dévoiler un dispositif de duplication des deux espaces l'un dans l'autre. Le sas, maintenant ouvert, laisse apparaître une symétrie au centre de laquelle le visiteur se tient, oscillant de part et d'autre, entre deux espaces semblables, barrés par deux devantures identiques. En dépit de la lumière perceptible derrière la vitrine ou les bruits étouffés du trafic automobile, aucun passage ne dévoilera l'envers du décor ou n'ouvrira sur une fantasmagique répétition sans fin du passage. La reproduction de la devanture a bel et bien pour effet de clôturer la galerie et, du même coup, elle oblige le spectateur à retourner sur ses pas, à regarder de nouveau et inévitablement à interroger le vrai du faux.

Ce jeu peut rapidement prendre l'allure d'un casse-tête. Les détails, les différences et les variations d'un espace à un autre, d'un objet à un autre, les surépaisseurs d'enduits signifiant les marques du temps, la recherche d'indices en général, semblent vaines. Les temporalités peuvent à tout moment s'inverser, ce qui a pour effet de faire apparaître le lieu dans la dimension quasi-magique du doute. Pour Benoît-Marie Moriceau, les infimes perceptions ou les indices qui dévoileraient les changements radicaux subis par l'environnement entrent totalement en jeu dans le processus de découverte de la pièce. Contrairement à certaines de ses œuvres qui réservent quelques aberrations logiques, l'illogique est ici beaucoup moins présent, et ne peut aider immédiatement à discerner le faux. Dans certains cas, en effet, les *sculptures* ne marchent pas, parce qu'elles altèrent le principe de copie fidèle de la réalité. Ainsi, *Faux-câblages* prend l'apparence d'un coffrage pour câbles électriques, qui laisse apparaître une accumulation irréaliste de gaines colorées, sectionnées à quelques mètres du mur, ne conduisant nulle part, la vue en coupe d'un réseau impossible. À l'instar de cette pièce, il n'est pas rare, pour le visiteur attentif, de constater qu'un boîtier électrique n'est relié à rien.

Brouillant encore un peu plus les pistes, il s'avère rapidement que le second espace n'est pas la réplique exacte du premier. En fait, les deux espaces sont uniformisés, le vrai et la faux se mélangent et engagent un jeu de correction avec le lieu. Le travail de copie et de reproduction des éléments d'architecture intérieure va s'apparenter à la mise en place de leurres. Or, l'illusion ou le trompe-l'œil appliqué à la troisième dimension, plus

précisément à l'architecture, ont pour conséquence de provoquer une perte de repères. La réplique du réel devient une réalité visuellement tout aussi vraisemblable que le réel lui-même. À la différence notable toutefois, qu'à l'inverse d'un trompe-l'œil en peinture, le jeu peut continuer même si les ficelles sont découvertes.

Le passage, métaphore de l'expérience.

La reproduction de la devanture ne vaut pas simplement comme leurre optique d'une esthétique de parc d'attractions, mais comme une perception beaucoup plus psychologique du *déjà-vu*. Dans ce dispositif, le rôle du sas est primordial. Pièce de transit, il ménage l'attente de la scène suivante. Plus encore, il représente le temps et l'espace nécessaires pour faire de son passage dans la première pièce un souvenir, faire en sorte que le présent prenne la forme d'un souvenir et suggère la sensation du déjà-vu. Du coup, la découverte de la devanture consiste à se laisser -peut-être- envahir par le doute, se retourner, de toute façon vérifier ce que l'on vient de voir.

La perte de repères n'est pas seulement liée à la duplication, elle peut aller bien au-delà, se confondre avec la complète incompréhension du fonctionnement logique du lieu. La multiplication des portes et ouvertures n'aide en rien le visiteur à s'y retrouver. En franchissant le sas celui-ci peut éprouver la sensation vertigineuse d'être condamné à ouvrir des portes ad vitam aeternam.

Une vidéo, réalisée en 2001, *La porte*, illustre déjà cette dimension symbolique du passage dans l'espace. Sans recourir à toutes les métaphores possibles du passage, l'idée sous-tendue ici, était plus proche du principe d'infra ordinaire et de l'expérience humaine. Menée à partir des explorations de lieux abandonnés, la vidéo montrait en plan fixe une porte que l'artiste ouvrait et franchissait, dans les deux sens, répétant l'action inlassablement, focalisant ainsi sur un geste quotidien, mis en boucle : passer d'un espace à un autre (5).

Ce qui rend aussi vaine la recherche du faux et du vrai, c'est qu'entre l'original et la réplique, la fonctionnalité des ouvertures n'est pas le seul critère de différenciation. Dans cette succession de portes, de placards, de vitrines, les ouvertures ne sont pas forcément là où on les attend. Le placard de la première salle ouvre sur une ancienne boutique à l'abandon, urbanité en forme de *No Man's Land* : éclats de carrelages, gravats, parpaings, nouvelle vitrine condamnée, recouverte d'un blanc de Meudon sali par le temps. Un abandon qui n'est pas sans annoncer la démolition programmée du bâtiment. Dans ce huis-clos, les ouvertures ou situations ménagées par l'artiste donnent aux visiteurs la possibilité de penser le lieu dans cette paradoxale intrusion du dehors. C'est le cas, en particulier dans la deuxième salle, où la bande sonore laisse entrevoir la possibilité d'une autre scène. Ainsi, si l'espace semble se fermer de toute part, il "déborde" paradoxalement de lui-même. La cloison du *137e RI* ne se franchit pas par la porte, mais bien évidemment par l'armoire... Cette perturbation du logique laisse à l'artiste la marge nécessaire pour construire une situation improbable mais volontiers plus imaginaire que l'environnement reproduit. Passer par l'armoire relève, effectivement, du domaine de l'imaginaire, voir du conte. *Oculus*, l'une des pièces du *137e RI* illustre déjà ce jeu d'exclusion, de brouillage du probable. Un conduit laqué greffé sur la vitre d'une porte, se prolongeait sur quelques mètres, venant buter contre la croisée en bois d'une fenêtre. *Oculus* aurait pu ouvrir sur un paysage, être un regard porté sur le monde tel une scène délimitée par le cadre, et représenter une métaphore de l'espace pictural classique. Le principe en était annihilé par la croisée en bois qui arrêta le regard, invalidait l'horizontalité de la vue et de fait le rôle historique du cadre comme fenêtre ouverte sur le monde.

White Cube etc.

Le registre du jeu de miroir, de l'ajout de dispositifs pièges, technologiques et ludiques, n'est pas complètement absent du travail de l'artiste. Cela fait d'ailleurs partie des pistes qu'il explore, autant du point de vue de la mise en place d'une fiction, que de la reprise de stratégies "Futoroscopiques". Cependant, rien à voir avec la simple réappropriation de l'univers spectaculaire du parc d'attractions. Au piège du double parfait, se substitue plutôt une vision assez surnaturelle en fin de compte de l'architecture et du décor, qu'est l'habitat. Il ne s'agit pas plus d'une installation "piège", qui reprendrait les dispositifs propres à l'exposition pour "terroriser" le spectateur. Ce serait oublier que la surprise créée par la découverte du dispositif implique davantage une désorientation qui va en retour interroger le quotidien, induire une relecture de l'espace, inviter enfin à re-regarder le lieu et prendre conscience de l'espace de l'œuvre qui devient œuvre.

Et de fait, l'installation est indissociable de la prise en compte du lieu et de l'espace, dans ses dimensions physiques, architecturales, mais aussi sociales, historiques, géographiques. Sans activer une quelconque critique du lieu de l'art, il s'agit d'y puiser matière, mettre en scène des scénarios imaginaires sur la galerie, en faire une scène. A l'instar des *peintures murales*, pièce du *137e RI*, de nombreuses pièces de Benoît-Marie Moriceau

montrent l'importance de la relation au lieu, leur existence exclusive vis-à-vis de celui-ci. Les *peintures murales* sont la reproduction fidèle des carreaux des fenêtres de la salle, obtenue grâce à un enduit satiné. La texture de l'enduit, plus lisse que celui du mur, le rend visible. Cependant, sa probabilité en tant que reflet, à pour effet de le rendre à peine perceptible pour le visiteur. La peinture n'existe ici que par sa relation avec l'espace. C'est par sa nature à la limite du perceptible qu'elle va pouvoir créer l'illusion.

Parce que l'illusion prend pour origine l'architecture, elle concourt à un effacement de l'œuvre, lui donne cette apparence de White Cube. Proche de l'économie de moyen qui caractérise certaines œuvres, la réduction d'une mise en scène *all over - scatter art* de l'œuvre, au profit de l'environnement préexistant à été un axe de recherche majeur pour un certain nombre d'artistes depuis les années 90. Some *Blue-Tack Kneaded, Rolled into a Ball, and Depressed Against the Wall* de Martin Creed, *Garbage Bag* de Ceal Floyer, ou certaines œuvres de Elmgreen et Dragset se proposent comme des intrusions qui perturbent l'espace de la galerie, obligeant la prise en compte de son existence, comme cadre de l'œuvre. Les objets mis en scène - Blue-tack, sac poubelle, rouleaux de peintures, pot de peinture, appartiennent à l'univers de la galerie. Une fiction du lieu, qui prend pour origine l'espace social de l'art lui-même, la galerie. En apparence, elle apparaît ici « vidée » de ses œuvres, créant une situation qui donne au visiteur la sensation de débarquer avant ou après l'exposition, trop tôt, trop tard, de pénétrer dans un lieu encore en travaux, encore en montage, et de se retrouver malencontreusement dans les coulisses de la galerie.

A l'économie de moyens qui caractérise les œuvres de Ceal Floyer ou Martin Creed se substitue chez Benoît-Marie Moriceau une esthétique de forçat quasi-obsessionnelle à la Gregor Schneider. Un mur devant un mur, un sol sur un sol, modifié, l'espace est entièrement repris par l'artiste, rejoué, tout en respectant ses caractéristiques intrinsèques. Un déploiement qui concourt paradoxalement à la réduction massive de l'œuvre. Aussi massif soit-il, le travail engagé consiste en fin de compte à vider la galerie, la théâtraliser de manière à engager le recadrage du lieu.

Un Protocole de chantier.

La reconduction du réel en jeu dans la reproduction du lieu est possible grâce un repérage et un travail de prospection sur le lieu qui apparente l'artiste aux figures de géomètre ou d'archéologue. Il s'agit d'une sorte d'activation d'une phase de travail programmée, où l'artiste va retranscrire l'espace, l'histoire du lieu, l'architecture, en analysant au préalable les murs, sondant leurs histoires révélées par les ajouts successifs de peintures et d'enduits. Ce protocole de connaissance de l'architecture du lieu et de son histoire sera intégré dans l'élaboration de l'installation. Les mesures, notes, relevés topographiques du lieu seront retranscrits sous la forme de plans et de frises architecturales. Par ailleurs, cette phase est nécessaire aussi à la reproduction des éléments. Comme dans *Dérives* où la plate-forme s'insère dans le cadre historique du décor classique, la pièce doit, pour se fondre avec l'environnement, mettre en œuvre des matériaux similaires. Cette mise en œuvre, Benoît-Marie Moriceau l'a gardée de ses réalisations antérieures, en particulier des explorations de lieux abandonnés. Dans le cadre de ce travail, la transcription de l'espace devenait le seul moyen de garder une trace du bâtiment, de son histoire, seul moyen de faire retranscrire un univers. Le déplacement de son travail, vers l'espace de la galerie, mené autour d'un questionnement du lieu de l'art lui-même, s'est effectué en gardant la volonté de mettre en scène un univers particulier. Sans réellement parler de fiction, l'installation de *Chantier Public* crée une atmosphère, un espace qui raconte une architecture étrange, magique, en définitive une mise en scène du lieu de l'art, inspirée de lui-même.

Joëlle Le Saux, 2005

(1) *Statement*, Lucy Lippard, 557,087, 955,000, 1969.

(2) Sur la distinction entre lieu et espace, on reprendra, de nouveau le postulat posé par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien*. "Est un lieu l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence" (...) "Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il y a espace dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. L'espace est un croisement de mobiles. Il est en quelque sorte animé par l'ensemble des mouvements qui s'y déploient." (...) "En somme, l'espace est un lieu pratiqué". Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Arts de faire, Paris, Folio essais. 1990, p. 173.

(3) "Avant d'entrer dans cette installation, le spectateur déambulait dans un milieu bien connu et neutre (une sorte d'installation dans le sens large du terme) : dans d'autres salles du musée, dans l'escalier, devant le guichet, etc. Il importe de rappeler le statut de l'espace où se trouve le spectateur avant de pénétrer dans

l'installation, car il détermine largement sa réaction ultérieure." Ilya Kabakov, *L'installation Totale*, conférence donnée à l'école des Beaux-Arts de Francfort, repris et traduit dans le catalogue, *Et tous ils changent le monde*, Biennale de Lyon 1993.

(4) Giorgio Caproni cité par Paolo Virno dans *Miracle, virtuosité et déjà vu*, Edition de l'Eclat

(5) Georges Perec, *L'infra-ordinaire*, le Seuil, 1989 et *Espèces d'espaces*, Galilée, 1974.