

REFLEXIONS ORIENTÉES POUR UNE APPROCHE FÉCONDE DE LA QUESTION GÉNÉRALE DE L'IMAGINAIRE

dans le cadre d'une commande institutionnelle pour un jardin public

La réflexion qui suit est un extrait de l'étude de Christophe Alzetto, artiste plasticien, pour l'invention d'un dispositif artistique destiné à la Quinzaine des arts visuels 2021 de la ville de Meaux, sur le thème par trop généraliste de « l'imaginaire ». Elle date de mars 2021.

Un terme sans évidence

Sa définition se fait dans une mise en abîme : il nous faut imaginer ce qu'est l'imaginaire. C'est aussi bien un **pouvoir** potentiel (le pouvoir de l'imaginaire, l'acte ou la volonté d'imaginer ; l'imaginaire, motivation et projection réputées à la source des actions,) qu'un **espace** potentiel (l'imaginaire construit, développé, le pays imaginaire, le monde du rêve, l'espace mental).

La notion même d'imaginaire ne peut se comprendre qu'à travers le prisme du contexte historique, social, culturel, philosophique, elle dépend d'un système de valeurs, de croyances et de représentations, de la place et de l'importance données à l'individu (quel cas fait-on des rêveries personnelles, dérisoires ou valorisées) ; mais aussi de l'implicite ou explicite adhésion aux imaginaires partagés, qui peuvent relever du rituel, de la croyance, de la cosmogonie.

C'est ainsi une esthétique : ce que l'on entend par "imaginaire" et le pouvoir qu'on lui confère ne coule pas de source mais relève de questions anthropologiques, sociologiques et ontologiques. Quand il est question d'imaginer, il est question du rapport de l'intime à l'universel, et il en va de la représentation du monde autant que de la création de monde : **imaginer est déjà démiurgique**.

Mettre en image : le réel révélé par son seul masque

Imaginer, c'est littéralement mettre en image, c'est en fabriquer. Étymologiquement, une image est un masque : elle donne un visage à la réalité... mais pas son vrai visage, qu'elle recouvre. Et c'est pourtant le seul qui se présente à nous. L'imaginaire tient donc autant du simulacre que de **la seule révélation qui se peut**. À nous de faire avec le mythe de la caverne...

Le réel est imaginé, l'imaginaire est réel

Physiologiquement, ce que l'on voit, on l'imagine. La rétine de l'œil traduit les événements lumineux en impulsions électriques, et le nerf optique n'apporte pas la moindre projection, mais bien un pur signal modulé au cortex visuel. À grand renfort d'**extrapolation** et d'**interpolation**, celui-ci aura appris, à la croisée de l'expérience, de la mémoire, de la logique, du langage, de l'émotionnel et des apports sensoriels, à fabriquer une représentation dont la cohérence la rend **saisissable**.

De ce point de vue, l'imagination est un **système associatif**, entre besoin de sens, de pronostic et de désir. Si la question est la liberté d'imaginer, il s'agira donc de la **liberté d'associer**, de traduire, de déduire, d'induire, de nommer.

Ce que nous voyons à l'instant, nous le rêvons donc, et le vertige que cela induit nécessairement est abordé par d'innombrables œuvres de fiction. Nous entretenons, grâce au **langage**, l'illusion que nous en partageons la nature et la texture, mais notre imaginaire n'est qu'à nous seul, et les protocoles même de son usinage nous sont personnels. Et si l'image du réel est un **rêve**, il est intéressant de noter que la racine du mot implique une perte de sens ou des repères, un **vagabondage**, une **vague** qui divague (qui sort de son lit).

Ce qui est rêvé relève de l'**expérience**. Dès lors, nous réagissons dans une dynamique de cause à effet : la *cosa* est la *chose* (*réis*, réel). Imaginant des signes de terreur ou des situations plaisantes, nous sécrétions dans la réalité de nos corps les hormones qui nous font éprouver des émotions non moins réelles que celles produites par l'interface sensorielle au contact du concret.

Du collectif à la collectivité

Il existe paraît-il, un **imaginaire collectif**, fait d'événements populaires, de divertissements ou d'expériences partagées, autour de schémas, de récurrences et de *mêmes*, d'histoires et de contes, de mythes et de personnages, sélectionnés dans le grand tamis des plaisirs, des désirs et des terreurs les plus fréquentés, selon les flux publicitaires et distributifs.

Si cet imaginaire est collectif, se pose alors la question de **qui collecte**. Si l'on peut aisément supposer que des schémas de désirs et de préférences soient partagés par une masse d'individus socialement reliés, dès lors que la société s'organise pour une diffusion de ces imaginaires, on passe du **commun** à la **collectivité**. Toute instance représentative sera le théâtre d'une **émergence**, entre discrimination et synthèse orientée. La **collection** n'est pas neutre et relève du choix de l'accumulation d'objets prédéterminés, d'une rationalisation, d'une nomenclature.

Un imaginaire collectif est déjà construit par l'histoire de la miscibilité de ses composants dans l'arène d'innombrables enjeux de faveur, comme une sélection naturelle faite de rapports de force, de pertes et d'oublis, de majorités et d'écrasements, et bien sûr de lectures partisans. Cette dynamique se retrouve forcément à l'échelle institutionnelle, augmentée des enjeux d'influences intrinsèques.

Notons que le terme collectivité, si elle implique évidemment d'emblée les institutions, est à prendre au sens le plus large, de **tout groupe d'influence** mû par une *doxa* de quelque nature que ce soit, bénéficiant d'un certain degré de légitimité, capable de publicité, reconnu dans sa fonction préconisatrice et actif dans l'organisation de l'espace public.

L'imaginaire collecté du Patrimoine culturel

Ce qui est ainsi charrié dans le temps et l'espace, devient le cours et le lit de la **Culture**, au sein de laquelle se compile une **Histoire** (temps, geste) et un **Patrimoine** (espace, matière), au gré de la relecture des imaginaires par des collectivités, des intérêts dominants, en permanente évolution. La collecte des signes de l'imaginaire est toujours susceptible de prendre **valeur prescriptive**, même tacite, et organiser des **paradigmes**.

Si l'Histoire et le Patrimoine relèvent de la **collection raisonnée**, les instances culturelles qui en font exploitation ont une fonction, non pas seulement discriminante, mais aussi **rétroactive** sur la fabrique de l'imaginaire. On peut faire l'hypothèse d'une esthétique **paternaliste**, en ce qu'elle a de bonnes intentions dont l'enfer est pavé, lorsque l'on convoque une notion patrimoniale : un bien commun subjectivé, filtré, mis sous contrôle et offert à la consommation sous conditions — bienveillantes évidemment.

Ceci conduit à un problème visiblement systémique : un imaginaire collectif procède autant d'une culture commune, racine et mère d'une arborescence de nouveaux imaginaires (divergences), que de **stéréotypes** propres à paupériser, standardiser l'imaginaire individuel (convergences). Relevant d'une sélection et d'une tendance, et donc d'enjeux esthétiques et politiques, on se retrouve avec le classique paradoxe de la police (en vieux français, police signifie gouvernement) : menacer pour protéger, cantonner pour mettre à disposition, interdire pour autoriser... c'est aussi un paradoxe constitutif de l'Ecole (éducation nationale).

États de l'imaginaire

On pourrait faire l'hypothèse de trois **états**, dans une sorte de "sociologie imaginaire de l'imaginaire" :

- **L'imaginaire intime** (ce qui se construit en soi de personnel et d'incommunicable, ou qui relève ultimement de la précieuse confiance. Libre, affranchi, autonome, intime, onirique ... se constituant massivement au delà du contrôle, *il relève simultanément du plus subi et du moins contraint*). Un état **gazeux**, volatil, insaisissable même pour soi.
- **L'imaginaire partagé**, intermédiaire, dont l'espace est un *terrain d'épanouissement ouvert mais négocié* (divertissement actif, partage de règles souples, évolutivité, improvisation) : c'est le jeu en ce qu'il a de social, à la croisée de l'intime et du commun. Sa dynamique n'est pas descendante et unilatérale. C'est *un espace d'invention*. Un état **liquide**, plastique, évolutif, informel mais utilisable, communicable partiellement.
- **L'imaginaire collectif** (construit sur des références communes, de règles qui principalement nous échappent pour deux types de raison : soit la collecte des références relève de phénomènes de groupe inconscients, soit la collecte est du fait de collectivités qui prédéterminent l'offre, le sens, les préférences. Il y a influence et rétroaction entre les deux). Un état **solide**, figé, formalisé, pérenne.

Ce sont évidemment des catégories théoriques qui sont totalement poreuses, pas si claires ni autonomes que cela.

Imaginaire dynamique, balise

Si l'imaginaire intime n'est pas étanche, il est le plus habité par la **pulsion de vie**, il échappe donc le plus facilement à la **discipline**.

Quant à lui l'imaginaire collectif se construit en nous mais un peu sans nous, grâce à la **fonction impressionnante** des **archétypes de fascination** : l'imaginaire collectif a ses stars. Culture pop, maison commune, *habitus*, consommation principalement passive mais rassurante, construction solide, opaque et formelle qui entre autres, nous protège de la tension, de la fatigue et du risque de choix singuliers.

Mais l'imaginaire partagé est ce qui retiendra plus particulièrement notre attention. C'est un espace négocié, à mi-chemin entre l'insaisissable gazeux de l'intime où l'énergie du geste prime sur toute construction, et le solide, le rigide d'une représentation commune (elle ne peut changer de forme, pour garder son interopérabilité). Le lieu de l'imaginaire partagé, s'il peut impliquer du commun, relève d'une **circulation des fluides** : c'est la liberté de se raconter son histoire à mesure qu'on la vit, en en redécidant les contours avec les autres joueurs.

On fait ici l'hypothèse que c'est à la fois le lieu du jeu d'enfant et de la création artistique. C'est le droit à échapper aux règles. Étonnamment, cela s'articule à la question de l'autorisation parentale. Le droit de jouer. Si l'imaginaire se passe d'autorisation, sa transposition dans le réel, sa **réalisation**, par le jeu de symboles, de rôles et de détournements, se négocie avec la responsabilité de **balisage** de la figure parentale.

Un pas de côté

Une collectivité, aux enjeux démocratiques et républicains, qui s'empare de l'imaginaire, dont la fonction est donc de proposer un catalogue de représentations du monde, se retrouve à la croisée des chemins : elle se doit de produire une offre selon des contraintes matérielles, temporelles et politiques, elle se doit de garantir la sécurité de sa fréquentation, elle se doit d'en mesurer l'acceptabilité. Elle **balise** (*litt.*), pour ne pas **baliser** (*argot*). Cependant qu'elle est réputée produire une offre actualisée, donc innervée par l'**artistique**, elle est à la fois sur le terrain de l'**animation**, du **tourisme**, du **divertissement**, de l'**Histoire** et du **Patrimoine**, tous impliquant dynamique de consommation et contraintes économiques, alors que le recours à l'**art vivant** implique un pas de côté aux abords de tous ces enjeux.

En effet, ce qui serait l'art vivant le serait parce que n'épousant pas tout à fait les contours figés de l'Histoire des occurrences passées de l'Art, et plus encore, appliquerait aux contours de l'Histoire officielle doute et critique. L'art vivant doit pour vivre s'amuser, grimper aux arbres et aux murs, se cacher dans les fourrés, regarder aux interstices, vivre au delà du **parcours balisé**, avec et malgré la nature proliférante et indisciplinée des zones que l'on jardine.

L'artistique en tant qu'imaginaire intermédiaire (inter) et subversif (sub/trans)

Une **proposition artistique** au sein d'une offre culturelle pourrait, on en fait l'hypothèse, relever d'une altération tactique des frontières entre les trois imaginaires précités : se servant des stades les plus construits et passifs, elle tenterait de liquéfier ce qui s'est figé, de déverrouiller ce qui est grippé, et de donner droit aux enfants de grimper les murs les plus **vénérables**. Son fonctionnement poétique la situerait au niveau central de l'imaginaire ludique, mais communiquant avec l'intime et le collectif en s'amusant de leurs codes.

Mythologie artistique locale

L'art vivant est voué à l'oubli ou au mausolée : C'est l'Histoire de l'Art, partielle et paternelle, quoique fluctuante, qui se fait. À l'échelle locale, il est intéressant (et stratégique) de noter comment l'histoire des propositions artistiques faites par les artistes concernés, peut aussi créer un réseau de sens, une histoire. Ce n'est pas l'histoire patrimoniale : elle est encore vivante et joueuse. C'est un système d'**autoréférenciation** auquel un artiste se livrera bien volontiers.

Si les habitants n'ont que peu conscience d'une telle trame, il peut être intéressant pour tous d'en favoriser l'émergence par divers dispositifs : on est à ce moment au coeur d'une politique culturelle. On nommera cette **approche mythologie artistique** locale, et ce qu'elle a d'intéressant, c'est qu'elle relève d'une proposition alternative, plus active et peut-être plus adulte, d'un imaginaire collectif.

Les états du Moi

On pourrait tenter une analogie entre les trois états de l'imaginaire précédemment proposés, avec les trois états du Moi de l'Analyse transactionnelle : L'artiste ne se situerait pas, comme on pourrait l'intuiter, au niveau de l'enfant, pénétré d'instantanéité, mais bel et bien à celui de l'adulte, chercheur constructif, ouvert à l'enfant, négociant avec le parent. De la même façon que bien souvent, ce que l'on croit relever de l'adulte est un parent normatif caché, prisonnier inconscient d'un imaginaire collectif.

Dans le cas de l'artiste, l'adulte au commandement puiserait sa source dans l'énergie enfantine ("l'enfant de l'adulte"), tout en jouant avec les potentialités sociales de la posture parentale ("le parent de l'adulte"), mais en les détournant et en les subvertissant résolument. **On pourrait presque faire l'hypothèse qu'il s'agirait de son mandat.**

Bien commun, bien public

Une instance qui voudrait, de façon paternaliste, tenter de garantir un espace à l'imaginaire est détentrice de tous les oxymores à la limite : la limite, l'organisation, la sécurité, la discipline, mais aussi l'Histoire, le commentaire autorisé et la catégorie. Lors, la déambulation n'est souvent plus qu'une circulation. Car lorsque l'espace est public et non commun, il est publié dans une intégrité sacrée, un état autorisé qui ne souffre pas toujours l'impact des énergies de représentations nouvelles. Si l'imaginaire est une énergie providentielle, quelle marge de manœuvre, quelle amplitude vibratoire reste-t-il au corpuscule alors que l'onde est figée ?

L'imaginaire, espace en crise

Aujourd'hui, je propose d'aborder l'imaginaire comme un espace en crise. Pour d'autres raisons encore que cette relation complexe de l'institutionnel à l'intime.

On associe facilement l'imaginaire au monde de l'enfance et l'adulte à celui qui s'en éloigne en le (en se) trahissant. Le prémâché massif des réseaux sociaux, des écrans, du consumérisme, est réputé en abîmer la faculté (notamment dans sa fonction empathique, mais aussi dans ce que seuls le temps long et l'ennui permettent de faire fleurir).

La disparition vertigineuse des espaces et des temps culturels liée aux évolutions sociales, politiques, économiques et évidemment sanitaires, renvoie l'espace de l'imaginaire à la *domus* et à l'intime, dont la dernière lucarne est un abonnement aux fournisseurs de contenus, qui ne nous adviennent plus, car ils sont à disposition.

L'imaginaire jardin

J'entends donc aborder cette question comme relevant de **la liberté d'habiter, de projeter, de superposer, d'interpréter**, de sortir des sentiers battus, **de nommer et de renommer**, de lire le monde à sa guise ou de le recréer : d'être libre de sa représentation et par là même, d'en être un petit démiurge. C'est aussi, intrinsèquement, la posture de l'artiste.

En cela, le jardin, dans sa fractalité et sa prolifération rebelle mais pourtant livré au jardinier, est le lieu de la négociation entre ordre et résistance, dans lequel l'imaginaire pourrait être, rêvons-en, une sorte d'architecte éco-responsable. Étymologiquement, "jardin" emporte l'idée de nature cantonnée, d'enclos.

C'est une belle image pour l'imaginaire, qui ne se constitue donc que dans le paradoxe du rempart, qui protège autant qu'empêche l'univers intime, sauvage et proliférant, de nos boîtes crâniennes.



Posture : Favoriser la superposition d'un espace mental aux formes et aux espaces en place, donner envie de s'attarder et d'imaginer

Je souhaite donc aborder le rapport ambigu qu'entretiennent l'imaginaire inconscient, l'imaginaire collectif et au milieu, l'imaginaire spécifique qui se joue dans l'acte de création et le partage de ses formes. Le travail artistique peut avoir en commun l'énergie et les règles du jeu d'enfant, mais le confronte tactiquement aux questionnements adultes et aux règles parentales.

Cela emporte **la question de la narration paternaliste caché dans le corps du Patrimoine, et celle du consumérisme politique caché dans celui de la Culture**. Le jardin, au creux de remparts de pierre qui ont leur Histoire officielle, est un lieu balisé, dont on discipline la végétation et dont on achemine les corps.

Comment juxtaposer à ces espaces balisés de promenade cantonnée, à une fréquentation disciplinée et linéarisée, un espace mental où se libèrent les interprétations, le mouvement des corps et l'envie de se raconter des histoires ?

Si la question actualisée de l'imaginaire relève du droit et des capacités non sclérosées à en ouvrir l'espace, et qu'elle met en jeu la liberté d'habiter, de projeter, de superposer, mes enjeux seront de l'ordre de **l'appropriation intime de l'espace public, du déploiement d'un parcours intime, impromptu et furtif dans un lieu d'Histoire balisé ; d'un jeu sur la rigidité, la plasticité, la véracité et la vraisemblance de l'Histoire ; de l'intrusion de l'enfance vive et inventive dans la calcification patrimoniale ; de la mise en crise des signes du séculaire au profit de l'invention espiègle et des créations ponctuelles**.

À cet effet, il s'agira de créer des réseaux de signification mutines, révélatrices ou absconces, avec les réalisations des amis artistes, perturbant la compréhension du spectateur des différences pérenne/éphémère, historique/anecdotique, comme une mise en tension de la question culturelle patrimonial/art vivant. On sera donc, entre autres, dans un travail d'autoréférenciation participant de l'idée de **mythologie artistique locale**, et **tendant de l'abonder** en créant des souvenirs d'expériences insolites où l'imaginaire intime est sollicité.

Pour toutes ces raisons, on fait le postulat que **le recours au son, au bruit, à la musique, à la parole, au mouvement, va nous permettre, par synesthésie et association libre, de modifier la perception des formes et des espaces en place, et inviter le promeneur/spectateur/visiteur à "agir l'espace"**.

Une proposition en 3 dispositifs

Autour d'une tentative de favoriser la génération d'un espace mental, subversif, intime et partagé

Jeu de piste : Une œuvre disséminée, consistant en messages, indices, objets symboliques, énigmes, impliquant une attitude de chercheur de trésor de la part des visiteurs

Visite guidée : Une performance théâtrale parodique, faisant glisser le documentaire vers le fantasque, sous la forme de rendez-vous touristiques détournés

Jardin sonore : Un dispositif de multidiffusion pour moduler l'expérience sensible des promeneurs au moment d'évocations sonores insolites et oniriques

Jeu de piste(s)

Il s'agit de réaliser un faux jeu de piste avec des messages et des indices cachés, jouant des caractéristiques physiques, symboliques et historiques du lieu, et s'amusant à brouiller les pistes. Cela génère un espace mental ouvert qui se superpose au lieu, une expérience enfantine et un attardement, une déambulation différente. Les indices seront tantôt liés à des références sérieuses, tantôt absurdes, avec un jeu sur la limite entre les deux. Messages sibyllins, objets, indices, disséminés dans le jardin pour créer un réseau de sens, les uns menant aux autres et tricotant avec le réel, pour une aventure à s'inventer.

Le jeu de piste est l'un des archétypes traditionnels du jeu d'enfant, du jeu à l'extérieur. La chasse au trésor (comme celle des œufs de Pâques) est typique d'une aventure de jardin, organisée par l'adulte mais permettant le déploiement de l'imaginaire enfantin avec une sensation de mobilité, dans un espace sécurisé. Celui qui cache un trésor et en fait publicité, ouvre et préempte un espace de désir, se fait surplombant maître des lieux et maître du temps. Espace de l'imaginaire semi-contraint donc, le jeu de piste pose la question de l'initiation, de l'organisation et du balisage des *lieux communs* par des instances de gestion. C'est donc l'endroit de deux questions politiques : celle de l'obéissance aux règles du jeu ; et celle d'une transmutation du *commun* en *public*.

L'administration culturelle est réputée force de proposition, en mission de valorisation du patrimoine, d'éducation culturelle, de divertissement, mais en sécurité des biens, principes et personnes. A l'instar des figures adultes (parentales) truffant le jardin qui se fait *parc d'attraction*, à l'instar des jardiniers disciplinant la prolifération pour garder les chemins, elle organise parcours et balises pour une promenade en sécurité physique, morale, intellectuelle...

L'artiste surjoue et déjoue ici la posture patriarcale préparant règles et pistes, la posture de maître des lieux invisible, la posture de jardinier des bosquets, celle de celui qui cache des trésors, pour perturber la fonction du jardin public. En déployant messages et indices à foison, il pervertit la fonction balise du jeu pour l'amener d'une *adventure* ("ce qui doit arriver") linéaire au *kaléidoscope*, et tente de favoriser le passage d'une *jouissance de l'obéissance* (culturelle) à celle du déploiement de son imaginaire dans l'espace réel. Le parcours se fait expérience personnelle, il y a *du jeu* dans le jeu, moins de *pré-visible*.

Comme pour "*Jardin sonore*", il s'agit de dissémination et de réseau de sens, en laissant les interprétations ouvertes. Ce jeu ne fonctionne que dans la profusion : S'il est bien fréquenté, il nécessitera une quantité importante de messages et d'objets, pour tenir sur la durée, anticiper les interventions inopinées, et favoriser la multiplication des lectures. L'artiste devra commencer l'implémentation discrètement, assez en amont car un tel tricotage de l'espace prendra du temps — et relèvera en soi d'une forme de performance.

La fabrication se fera en relation avec une documentation compilée pour la circonstance, avec l'aide de l'Office du Tourisme, et en complicité ponctuelle avec les autres artistes. Les cachettes seront toutes celles que l'on peut trouver dans un jardin, mais des éléments fixes du jardin et de la pierre pourront être intégrés au jeu comme s'ils étaient des constituants non circonstanciels, afin de continuer à jouer sur la limite entre le ponctuel et le durable, le vivant et l'historique.

Messages : Il conviendra d'éviter un format "document" et d'assumer le fragile, l'artisanal, l'écriture manuelle afin de rester dans le monde de l'intime et de l'enfance. Il faudra quand même que les messages résistent raisonnablement aux intempéries. Mais érosion et délitement font partie de la poétique du trésor caché. Comme pour les autres dispositifs, on jouera entre sérieux et fantaisie des repères et références. Codes. Mystères à résoudre. Actions à mener. Parfois des pans de parcours seront très faisables, parfois l'on prévoiera plusieurs embranchements selon les interprétations probables, parfois les propositions seront absurdes. On pourra jouer de l'existant, comme les graffitis. Tous les poncifs de la chasse au trésor pourront être utiles : carte ornée de croix, comptage de pas... les messages participeront de l'interprétation fantasque et renouvelée des lieux et des installations. Des dessins cartographiques pourront favoriser la confusion du patrimonial et du ponctuel. On favorisera les *paréidolies*, associations d'idées et extrapolations liées aux accidents de la matière (fissures, irrégularités...).

Objets : Coffres, clés, objets symboliques, objets de la mythologie artistique locale, objets indices... Objets d'autoréférenciation à des travaux antérieurs ("*mythologie artistique locale*"), ceux de l'artiste mais aussi éventuellement ceux des autres artistes participants, selon leurs envies. **Tricotage avec "Jardin sonore"** : ponctuellement, des indices peuvent être auditifs.

Participatif (à l'étude) : Les gens peuvent être tacitement ou explicitement invités à abonder le jeu de piste de trésors cachés ou de leurs propres messages. Cela participera à creuser la question de la réappropriation de l'espace public en un "*commun intime*".

Evolution et désagrégation : Le jeu de piste pourra être évolutif : En effet, certains messages ou objets risquent d'être déplacés, escamotés. Dans l'esprit d'une désacralisation de l'œuvre, et de l'acceptation d'une appropriation par le public autant que dans une esthétique du jeu, l'artiste sera appelé à abonder, moduler, rectifier, rétablir des éléments du jeu de piste, messages, indices, objets. Ce sera pour certains habitués l'occasion de revenir ; cela garantira la pérennité d'un dispositif pourtant instable ; cela confortera l'interactivité partielle du dispositif, qui relèvera donc partiellement de l'art conceptuel puisqu'il procède davantage d'un mode d'emploi que d'une forme prédéfinie.

L'éphémère est constitutif de l'imaginaire. Pendant la Quinzaine, les choses peuvent bouger, disparaître. Mais après la Quinzaine, il pourra rester, ça et là, des messages, des indices, discrets... comme autant de matière à la prolongation, ou à l'*archéologie*.

Jardin sonore

De nombreux petits hauts-parleurs sont cachés dans les bosquets, fixés à des branches, dans des niches des remparts, etc. ... ainsi disséminés, ils diffusent discrètement et de façon asynchrone, éparse, des bruits, événements sonores, paroles (absurdes, surréalistes, poétiques, ou au contraire techniques, objectives...), musiques créées pour l'occasion, afin de moduler l'émotion du lieu. La diffusion sera intermittente et entrecoupée de silences afin de laisser le lieu "respirer" et de favoriser la surprise. *L'espace mental* créé se superpose ainsi à l'espace physique et modifie l'expérience sensible. Il s'agit donc d'articuler ces propositions sonores à la présence des signes historiques et patrimoniaux, à celle éphémère des œuvres des amis artistes, et à la présence des promeneurs.

La dimension sonore est une superposition non syncrétique à la perception visuelle et kinesthésique. Elle est d'une autre nature temporelle, linéaire, séquentielle et discursive. Elle produit un espace mental, intime et dont la mnémonique a ses règles propres. Outre qu'elle s'articule aux autres sensorialités pour en moduler l'expérience autant que l'interprétation, elle est particulièrement favorable au déploiement synesthésique. Pour toutes ces raisons, elle est un *topos* paradoxal de l'imaginaire en ce qu'elle est l'antithèse du visuel, alors qu'elle convoque d'évidence toute la panoplie de l'imagination. Au même titre que "*Jeu de piste*", on est dans une esthétique de la dissémination (pour une insémination de l'imaginaire), du discontinu, du furtif, de l'invitation à se créer sa propre carte mentale.

Les hauts-parleurs sont fabriqués sur-mesure par l'artiste, au moyen de pots de fleurs, pour une intégration discrète et poétique.

Des paroles : comme des murmures, qui suggèrent, comme des confidences, des secrets qui citent des passages du dispositif "*Visite guidée*", qui s'amuse à évoquer en les mélangeant, des éléments patrimoniaux et les œuvres installées de façon éphémère, comme des mots épars, propices à ouvrir des imaginaires, comme des éléments du jeu de piste, comme semblant s'adresser subitement, intimement, aux promeneurs, comme des lectures (la figure du lecteur sur un banc), comme des aphorismes, comme des évocations de travaux antérieurs de l'artiste, pour abonder le thème de la "*mythologie artistique locale*".

Des bruits : comme pour les autres dispositifs, il s'agit d'alterner entre, ou de confondre, les références au réel et l'invention ludique, fantasque, mutine, rêveuse indéterminées en références aux matières, aux éléments, aux événements, impliqués par le jardin évocateurs, mystérieux, oniriques, abscons.

De la musique : entrecoupées de silences, "petites musiques", elles seront tantôt lancinantes, éthérées, oniriques, intimistes. Certaines seront très ténues (glockenspiel, dulcitone...), d'autres étirées en nappes évolutives, le son comme matière, et certaines comme des évocations de travaux antérieurs de l'artiste ("*mythologie artistique locale*").

Visite Guidée

Il s'agit d'une série de performances impliquant des horaires de visite, des rendez-vous culturels, dans le format apparent d'une traditionnelle visite touristique, mais en réalité une performance parodique. S'appuyant sur des données historiques rigoureuses, le commentaire glisserait insensiblement vers l'absurde ou le fantastique, emmenant inopinément les visiteurs dans un voyage imaginaire articulé aux caractéristiques et à l'histoire du lieu — mais aussi aux œuvres éphémères des amis artistes, brouillant les pistes sur le statut des choses. On invoque un ailleurs par le jeu d'un système de références émancipé de l'officiel et du rationnel.

Librement inspiré d'une performance surréaliste des artistes Louise Hervé et Chloé Maillet lors de la Biennale de Lyon 2013 à l'institut Testut Latarget, le dispositif questionne à nouveau le rapport entre Histoire et histoire, entre organisation et spontanéité, et propose une navigation particulière dans un imaginaire entre balisage et liberté d'interprétation. C'est avant tout un jeu d'acteur, une performance théâtrale. L'artiste peut s'en charger, mais des partenariats sont possibles (à l'étude).

L'aspect publicitaire et organisationnel est totalement essentiel à la réussite du projet : il faut que des gens s'inscrivent à plusieurs sessions à dates et heures prévues bien en amont. Il conviendra donc de travailler avec l'Office de Tourisme à cet effet, mais aussi avec les journaux locaux et autres organes de communication. Des visites de groupes pré-constitués (partenariats avec associations, écoles, clubs...) peuvent également être intéressants.

Le "guide" accueille le groupe en la cité épiscopale au rendez-vous prévu et, fort d'une connaissance documentaire solide des données patrimoniales, pose son personnage comme référent culturel. Les premiers moments sont historiquement et topographiquement rigoureux. Cependant des éléments faux et absurdes sont lentement introduits, de la façon la plus insensible ou bénigne possible. Au fur et à mesure, l'absurde favorisant la convocation d'un imaginaire amusé ou perplexe prendra le pas. Une part d'improvisation pourra se faire au gré des commentaires et questions des visiteurs. Selon l'évolution du projet, un deuxième acteur pourra jouer en contrepoint.

Un des aspects les plus importants du dispositif réside dans son tricotage avec les éléments tantôt séculaires, tantôt ponctuels, qu'il s'agit d'inverser l'échelle de valeurs. Les réactions des visiteurs compteront aussi en ce que certains voudront sans doute apporter au jeu lorsque les règles tacites seront conscientisées. *In fine*, il s'agit de transformer une situation de formatage en jeu, en rêverie, en étonnements, en complicités, pour une émergence de l'imaginaire.

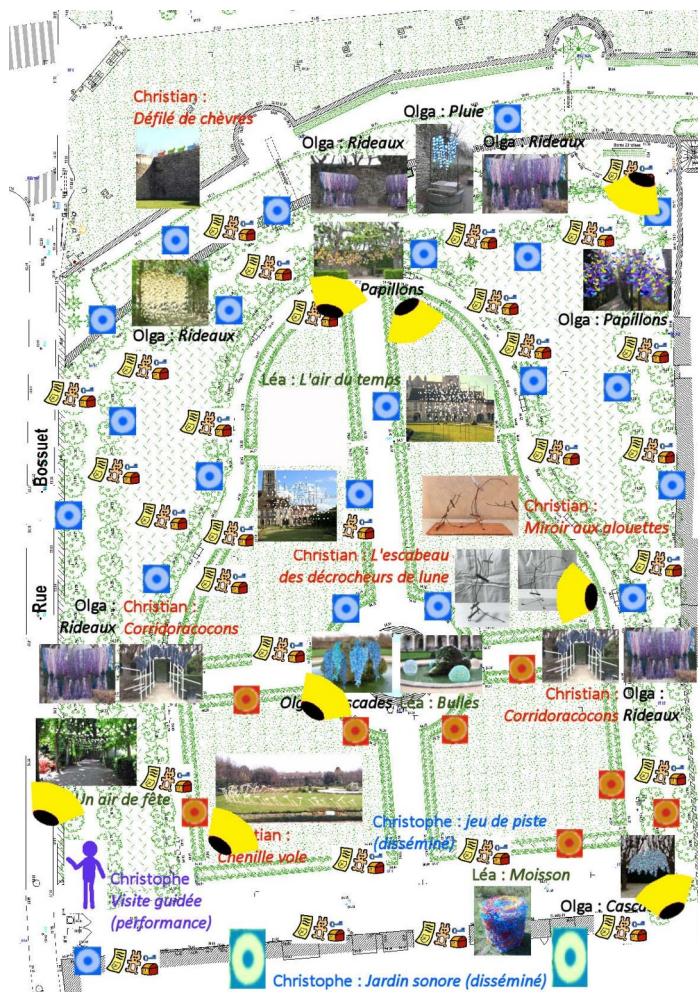
IMPLANTATION ESTIMATIVE DU DISPOSITIF DE DIFFUSION

Legend:

- Alimentation électrique
- haut-parleur, placement estimatif
cable audio, parcours estimatif
- haut-parleur, hypothèse complémentaire
cable audio, parcours estimatif hypo.
- Chemin de câble (sécurité)
- Régie principale (haut des remparts)
- Régie optionnelle (chalet sous arcades)

Photographs:

- Speaker
- Control room
- Building
- Parking



- En peinture-collage, large panoplie d'encres, de peintures, de vernis et de résines, notamment résines thermo. Usage d'objets connotés, chargés d'une histoire intime, réelle ou supposée. Recours fréquent aux matériaux à enchevêtrement : filasse, corde, tissu ... En installation, usage fréquent de structures à base de tasseaux de bois, plastique, bâches ... Recours fréquent aux outils de l'événementiel et de l'expérience spectaculaire : Lumière, fumée, musique, vidéoprojection...