

**Le chant magnétique : une pratique vocale
d'immersion dans la masse.
À propos d'une performance au Musée Paul-Belmondo**

par
Hélène Singer

Les pratiques immersives définissent généralement des œuvres contemporaines (dispositif, environnement ou spectacle vivant), qui, grâce aux dernières technologies, immergent le spectateur dans un univers sensoriel inédit où il peut interagir avec les éléments qui le composent. À cette plongée dans un monde virtuel construit par des moyens interactifs informatiques, j'ai préféré expérimenter, au travers d'une action performative au sein d'un Musée, l'immersion dans une œuvre solide comme la pierre : la sculpture.

Cette action performative a pris la forme d'un parcours chanté au sein du Musée Paul Belmondo¹, fermé au public le lundi : en circulant dans les salles d'exposition, je me suis arrêtée devant certaines sculptures, je les ai touchées avec mes mains pour entrer en résonance avec elles - comme par magnétisme -, et ce contact m'a inspiré une improvisation vocale non articulée, que j'ai nommée chant magnétique. Le présent article est découpé en trois parties qui correspondent chacune à une station (un arrêt devant une sculpture)². Elles commencent par des créations textuelles, présentées en italique et entre guillemets, dans lesquelles je traduis ce que j'ai ressenti lors de l'exécution performative. À travers elles, le lecteur est invité à revivre de l'intérieur mon expérience de performeuse, qui touche les sculptures et rend compte avec la voix de ce contact physique. Ces récits empiriques engendrent une réflexion personnelle sur l'immersion, prise sous différents angles,

¹ Le Musée Paul Belmondo, dédié entièrement à l'œuvre de ce sculpteur (1898-1982), a été inauguré en 2010. Il se situe à Boulogne-Billancourt, près de Paris. Toutes les sculptures citées sont de cet artiste.

² Lors de ce parcours, je me suis arrêtée devant huit sculptures. Seules les trois premières stations sont ici abordées.

comme celui du toucher, de la réalité virtuelle, du face-à-face avec l'œuvre...

Station 1 : une femme nue à la pierre blanche³
(à propos de la poitrine de Valie Export)

*« Monter sur le socle et s'appuyer sur elle, immense.
Ma voix sonne dans l'espace blanc, tranquille et ondulante.
Ma main glisse sur sa peau de pierre lactescente.
Oser toucher sa poitrine : n'est-elle pas tangiblement fausse ? »*

Ce que je nomme le chant magnétique est une pratique performative qui consiste à émettre, au contact d'une œuvre que je touche physiquement, une expression chantée et non verbale, de manière instinctive⁴. Il vise à apporter une forme de réponse à l'incapacité de la critique non pas à analyser, mais à rendre compte de ce que l'œuvre dégage *pour soi*, de cette sensation première et singulière difficilement explicable.

Comment ne pas songer au « je-ne-sais-quoi » dans l'œuvre, dont parle Vladimir Jankélévitch ? Cette expression désigne pour lui l'impalpable, ce qui se dérobe à l'analyse et qui peut prendre le nom de « charme » : « Le charme est inexplicable ; [...] le charme est indéfinissable, ne se définissant que par soi ; le charme enfin est inexprimable, c'est-à-dire à la fois indicible et ineffable⁵ ». Ce charme impalpable et inexprimable, peut-on cependant en rendre compte autrement que par les mots ? « Immergée » dans la sculpture, je donne voix à ce « je-ne-sais-quoi » qui n'est d'ailleurs pas quelque part en elle, mais dans le passage transitif entre elle et moi. Ma performance est une tentative de traduire vocalement ce courant d'ordre poétique et magnétique, qui circule entre une effigie en pierre et une personne de chair et d'os.

³ *Nu féminin, Eve ou le Printemps*, 1933. Original en plâtre, H. 175 cm.

⁴ Cette pratique vocale pose la question du magnétisme des objets. Le fait d'apposer les mains sur les sculptures renforce cette idée de captation de leur flux magnétique.

⁵ Jankélévitch, Vladimir, *Fauré et l'inexprimable*, Plon, Paris, 1974 (chap. III : « Du charme »), p. 344.

Ce passage de courant est aussi ce qu'interroge Valie Export en remettant en cause le dispositif cinématographique qui met face à face, sans interaction, un écran et un spectateur passif. Elle met ainsi en pratique son concept de « cinéma étendu »⁶ dans son œuvre *Ping Pong*. Ce « film pour jouer » (1968)⁷ donne la possibilité au spectateur de viser un point sur l'écran grâce à une raquette et une balle de ping-pong. Ne pourrait-on pas voir là l'ancêtre du dispositif immersif demandant une participation active, un déplacement physique du spectateur ayant un *impact* sur la réalité virtuelle ou fictionnelle (ici symbolisée par l'écran de cinéma) ? La même année, elle produit dans la rue une action participative intitulée *Tapp und Tastkino*. L'artiste encastre sa poitrine nue dans une boîte en carton fermée sur le devant par deux rideaux noirs. À ses côtés, son complice Peter Weibel invite les passants à plonger leurs mains dans la boîte pour palper ses seins. Ce sont ici des parties du corps (les mains de l'un et les seins de l'autre) qui sont immergées dans un espace échappant à la vue : seuls l'artiste et le spectateur, stimulant leur sens du toucher, savent ce qui se joue dans l'espace clos de la boîte.

Par ce déplacement de la salle obscure vers la rue, à la façon d'un théâtre de marionnettes pour adultes, la féministe Valie Export intervertit aussi la place de la femme dans le septième art. « Sur l'écran noir de mes nuits blanches, où je me fais du cinéma. D'abord un gros plan sur tes hanches », chantait Claude Nougaro en 1962⁸. Valie Export, elle, ne voit pas de poésie fantasmagorique dans cette projection sur écran du désir masculin. Dans son action, de l'objet de désir, elle devient femme active qui détient le pouvoir. Et de voyeur enfoncé confortablement dans son siège, l'homme devient palpeur, devant assumer un geste impudique vis-à-vis de cette femme, les yeux dans les yeux. L'artiste voit dans ce cinéma du toucher les « premiers pas d'une femme d'objet à sujet »⁹.

⁶ « Expanded Cinema » (1966/1968).

⁷ Valie Export, *Ping Pong. Ein Film zum spielen - Ein Spielfilm*, 1968.

⁸ Extrait de sa chanson « Le Cinéma » (1962).

⁹ Valie Export citée par Roswitha Mueller, in *Valie Export. Fragments of the Imagination*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1994, p. 17.

Le chant magnétique remet en cause aussi, autrement, le rapport entre sujet et objet, par le toucher. Toucher la chair de la pierre, rendre vivante la sculpture en l'écouter et lui donner voix : y aurait-il de l'impudeur à faire corps-à-corps avec cette œuvre, parce qu'elle est anthropomorphe et nue ? Comme dans les dispositifs immersifs, il y aurait une volonté d'échapper au schéma classique d'un sujet confronté à un objet artistique. S'immerger dans l'œuvre, aussi matérielle soit-elle, pour la faire sonner dans l'espace, découle d'un désir irrationnel. En cela, le chant magnétique s'oppose aux systèmes en « ique » (technologique, numérique, électromécanique...) habituellement utilisés dans les dispositifs immersifs, pour rejoindre une conception presque magique de l'art, capable de faire parler les lièvres morts¹⁰ et ici, les œuvres de pierre.

Station 2 : Apollon en chair et en bronze¹¹
(à propos du mythe et de la réalité virtuelle)

*« Tenir les mains de ce dieu grec du chant en contrejour.
Respirer en fixant sa poitrine haute.
Ma voix gaillarde répond à sa force de bronze.
Une attaque vocale pour son assaut guerrier.
Être sa pythie le temps d'une minute de clairvoyance irréfléchie. »*

Dans son livre *L'Univers, les Dieux, les Hommes*, Jean-Pierre Vernant tente de raconter à la manière d'une histoire orale, presque pour enfants, les récits de la mythologie grecque : « La voix qui autrefois, pendant des siècles, s'adressait directement aux auditeurs grecs, et qui s'est tue, je voulais qu'elle se fasse entendre de nouveau aux lecteurs d'aujourd'hui, et que [...] ce soit elle, en

¹⁰ Il s'agit d'une référence à l'action de Joseph Beuys *Comment expliquer la peinture à un lièvre mort*, effectuée à la Galerie Alfred Schmela de Düsseldorf, le 26 novembre 1965. Chaussé de larges semelles de feutre et de cuivre, le visage couvert de miel et de poudre d'or, Beuys, qui tient affectueusement dans ses bras un lièvre mort, lui « explique l'art » pendant trois heures, en le promenant devant des tableaux, puis, assis sur un tabouret, en lui parlant de manière confidentielle.

¹¹ *Apollon ou Athlète*, 1933. Bronze, fonderie Susse, 177 x 66 x 45 cm.

écho, qui continue de résonner¹² ». Conter oralement une histoire, c'est plonger l'auditeur dans un monde fictif qui, grâce au rythme et au ton de la voix, devient vivant et donc éphémèrement réel. Le mythe nous immerge dans une cosmogonie complexe ; il est un récit de l'univers qui semble être né avec lui, il « serait déjà là avant qu'un quelconque conteur en entame la narration¹³ ».

Si le récit historique basé sur des faits réels paraît parfois fictif, le mythe, à l'inverse, relate des faits et des passions de manière si vivante et détaillée que nous serions tentés d'y croire. Croire en l'existence de ces dieux et héros rocambolesques antédiluviens.

Rendre vivants, par la voix, des personnages fictifs, n'est-ce pas ce que le chant magnétique tend à faire ? Donner chair et vie au mythe dans un récit oral, donner chair et vie au bronze d'Apollon par une expression vocale... La musique d'Apollon, patron des musiciens, meut les pierres, écrivait Apollonios de Rhodes¹⁴.

Les dispositifs immersifs explorent la notion de « réalité virtuelle », oxymore plus ancien que les nouveaux médias. Le mythe, en se distinguant de la fiction littéraire signée par un auteur et de la réalité reconstituée du récit historique, nous immerge peut-être dans une réalité virtuelle : il met en place un espace-temps à part, intrinsèquement cohérent, qui évolue et varie selon son narrateur, et qui semble sans origine.

Certains artistes contemporains, tels que la canadienne Char Davies, plongent le spectateur dans un monde non pas fictif mais simulé, virtuellement réel. Dans *Osmose* (1995), cette dernière propose ainsi une expérience cinématique d'immersion dans une nature simulée. La réalité virtuelle engendre alors un nouvel oxymore : la nature artificielle... Équipé d'un casque de vision stéréoscopique, d'écouteurs et d'une veste dotée de capteurs, le spectateur agit sur l'espace virtuel grâce à ses mouvements mais aussi à sa respiration. Cet espace est constitué d'éléments de

¹² Vernant, Jean-Pierre, *L'Univers, les Dieux, les Hommes, Récits grecs des origines*, Éditions du Seuil, collection « La Librairie du XX^e siècle », Paris, p.14.

¹³ *Ibid.*, p. 10.

¹⁴ Apollonios de Rhodes, *Les Argonautiques I et II*, Les Belles Lettres, collection « C.U.F », Paris, 2002, I, 740.

paysage naturel : nuages, étangs, forêts... Si l'artiste utilise des moyens high-tech qui pourraient aboutir à un univers froid et mécanique, son esthétique est au contraire sensible et poétique, grâce à la fluidité et la transparence des images. Le spectateur voyage dans un mythe en 3D dont il est le héros solitaire. Edith-Anne Pageot dit d'ailleurs que l'intention qui sous-tend cette œuvre est « de créer une expérience d'ordre mythique, une quête de réconciliation¹⁵ ». La technique ne s'oppose pas à la nature : Char Davies utilise la première pour resensibiliser et reconnecter l'homme à la seconde. Le corps immergé virtuellement, l'homme est de nouveau en osmose avec le monde réel, naturel. Cette artiste détache ainsi le mythe de la tradition orale qui le perpétue : il devient le lieu d'une expérience physique pour le spectateur, celle d'un retour à la nature. Au contraire, lorsque je touche l'Apollon en bronze de Paul Belmondo et produis à partir de lui un chant magnétique, je poursuis cette chaîne des voix qui éternise l'univers sans début ni fin du mythe antique.

Station 3 : chanter un buste, les yeux dans les yeux¹⁶

(à propos des voix de la raison et de la folie)

« Buste féminin posé à ma hauteur de tête.

Me pencher pour la regarder les yeux dans les yeux, front à front.

Plonger dans l'espace interne de son visage poli par la raison.

Ma voix lisse grésille au contact de ses épaules grumeleuses. »

L'immersion est l'action qui consiste à plonger dans un liquide. Ainsi, par les dispositifs immersifs, les artistes nous proposeraient non pas de flotter dans un espace, mais de nager dans ses eaux virtuelles. Il y aurait donc un processus de métamorphose entre deux matières insaisissables, l'air et l'eau : le spectateur serait littéralement immergé dans le fluide gazeux contenu dans l'œuvre. Le chant magnétique propose une plongée dans une autre

¹⁵ Pageot, Edith-Anne, « Art et nouvelles technologies : pour un recadrage de la subjectivité humaine par rapport à l'idée de paysage », *RACAR, Revue d'art Canadienne*, vol. 35, n° 1, 2010, pp. 42-53.

[www.immersence.com/publications/2010/2010-EAPageot.html].

¹⁶ *Mademoiselle Luchaire*, 1960. Bronze, fonderie Valsuani, 53 x 41 x 31,5 cm.

matière, solide, impénétrable de prime abord : la pierre (et parfois le bronze). Cette plongée, bien sûr, est d'abord d'ordre métaphorique. Mais en tant que performeuse, j'essaie cependant d'entrer sincèrement dans la matière, de plonger dans l'espace interne de la sculpture, ou bien plutôt de la figure qu'elle représente. Mes ondes vocales animeraient alors cette figure inanimée. Fantasma démiurgique de rendre vivante une création faite de main d'homme, ou tentative poétique, rendue possible dans l'effectuation artistique qui échappe aux contraintes du rationnel, de faire parler l'œuvre dans un dialogue que j'instaure avec elle ? Tout dialogue induit la notion de face-à-face. Cette question se pose alors : face-à-face et immersion (dans la matière) sont-ils compatibles ?

Geneviève Cadieux, dans son installation *Voices of Reason/Voices of Madness*¹⁷ (1984), englobe le spectateur dans un espace délimité par deux portraits de femmes se faisant face. Ces photographies sont projetées sur les murs opposés d'une salle plongée dans la pénombre. En cela, l'œuvre peut être considérée comme un espace immersif, résultant de l'art bidimensionnel qu'est la photographie.

Le spectateur s'immerge dans l'espace interstitiel défini par ce face-à-face photographique. Le premier visage est paisible et semble regarder de manière impassible l'autre visage qui lui fait face. Ce dernier exprime une douleur d'ordre psychique, sa bouche ouverte est figée dans un cri. Alors que le premier visage reste immobile, le second évolue lentement, uniquement par un dérèglement de la mise au point du projecteur. Ainsi il devient flou, se déforme et disparaît enfin. À cette projection évolutive s'ajoute un bruit assourdissant qui vient régulièrement arracher le spectateur à sa contemplation passive. Le son participe au processus d'immersion en remplissant l'espace vide compris entre ces deux visages ; englobé dans cet espace retentissant, le spectateur devient corps vibrant à chacun de ces impacts sonores. Le titre parle de voix, et seul un bruit détonne. Ces voix silencieuses renvoient à la folie qui emprisonne la personne et la prive de toute communication avec l'autre. Le spectateur

¹⁷ *Les Voix de la raison/Les Voix de la folie.*

n'intervient pas physiquement sur ce qui lui est donné à voir et à entendre, mais il peut mentalement donner voix à cette bouche criante et se projeter dans ces deux portraits. Il peut alors se demander s'il y a différentes facettes en lui, et comment elles font unité. Car l'œuvre convoque le dédoublement de la personnalité, tant on peut voir en elle le double portrait d'une seule personne « prise dans ses tourments et prenant simultanément conscience de sa déraison¹⁸ ». Le spectateur s'enfonce dans les eaux troubles de son psychisme, qui peut succomber un jour aux voix de la folie.

Plutôt que celles de la folie, le chant magnétique fait ouïr les voix de la déraison, avec en premier lieu celle d'une performeuse qui tente de dialoguer avec du bronze. Car si la folie est subie, la déraison peut être sciemment exploitée : l'artiste n'est-il pas celui qui assume sa part déraisonnable et remodèle la réalité selon sa propre fantaisie ? Les dispositifs immersifs déplacent cette question de réalité remaniée par l'imaginaire. Ils renvoient à un monde artificiel de manière souvent réaliste (comme chez Char Davies), parfois par la restitution du toucher. Ce sens permet normalement de constater la réalité tangible des choses. Toucher une réalité immatérielle, c'est se frotter un peu plus à la question du réel, celle de savoir ce qui l'est de ce qui ne l'est pas... L'immersion dans le virtuel peut aussi amener à la folie, si la non-séparation d'avec la réalité n'est plus comprise.

Le chant magnétique est bien un chant de la déraison, qui célèbre la liberté qu'offre l'art de s'affranchir des lois de la pesanteur... La pesanteur du logos¹⁹ et du raisonnement logique. Peut-être est-il justement une résistance à l'ingéniosité scientifique des dispositifs immersifs et à leur hyperstimulation sensorielle. L'ingéniosité de cette pratique vocale, elle, vient de la capacité

¹⁸ Lageira, Jacinto, *Collection Nouveaux médias - Installations*, Van Assche Christine (dir.), La collection du Centre Pompidou Musée national d'art moderne, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2006, p. 105.

¹⁹ Vladimir Jankélévitch dit de la musique qu'elle « allège la pesanteur du logos, desserre l'hégémonie accablante de la parole ; elle empêche que l'humain ne s'identifie au parlé. » (Jankélévitch, Vladimir, *La Musique et l'ineffable*, Éditions Armand Colin, Paris, 1961, p. 173).

d'entrer en résonance avec une œuvre inerte et de la rendre ainsi parlante. En tant que spectatrice performante, je sors de ma position de contemplatrice passive, pour créer un dispositif imaginaire, où je plonge dans la masse de l'œuvre pour rendre compte - par les ondes de la voix - de son charme. Aucun moyen n'est nécessaire pour mettre en place ce dispositif, juste une ouverture à l'imaginaire pour défier les lois du silence de la sculpture en pierre et en bronze.

Bibliographie

- Apollonios de Rhodes, *Les Argonautiques I et II*, Les Belles Lettres, collection « C.U.F », Paris, 2002
- Jankélévitch, Vladimir, *Fauré et l'inexprimable*, Plon, Paris, 1974
- Jankélévitch, Vladimir, *La Musique et l'ineffable*, Éditions Armand Colin, Paris, 1961
- Mueller, Roswitha, *Valie Export. Fragments of the Imagination*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1994
- Pageot, Edith-Anne, « Art et nouvelles technologies : pour un recadrage de la subjectivité humaine par rapport à l'idée de paysage », *RACAR, Revue d'art Canadienne*, vol. 35, n° 1, 2010
- Van Assche, Christine (dir.), *Collection Nouveaux médias - Installations*, La collection du Centre Pompidou Musée national d'art moderne, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2006
- Vernant, Jean-Pierre, *L'Univers, les Dieux, les Hommes, Récits grecs des origines*, Éditions du Seuil, collection « La Librairie du XX^e siècle », Paris