

RENVERSER L'ESPACE

PAR PAUL LAURENDEAU, ARCHITECTE

Penser une scénographie selon une éthique d'architecture s'envisage dans le prolongement d'une conception de bâtiment, soit une structuration spatiale. La scénographie, pour prétendre à des effets d'architecture, doit se déployer dans un lieu où le spectateur n'y est pas figé, où il n'est pas posé comme objet. Cela implique que le contrôle exercé sur une scène traditionnellement mise à plat soit renversé. L'idée derrière toute scénographie suppose qu'il y a un observateur à un endroit déterminé qui est témoin de ce qu'on lui présente. La question de l'origine du regard est essentielle car elle structure la géométrisation de l'événement. Tout dispositif est prévu pour faire saisir la vérité à partir de cet angle. En architecture, la vérité se cristallise d'une façon quelque peu différente.

La scénographie, dans son trait différentiel, met en jeu la question de l'impossible. Il y a une scène qui se déroule, qui se laisse voir, qui s'offre à être vue dans un rapport presque ob-scène où le sujet, plongé dans le noir, en est effacé. Cela permet de voir un peu plus que ce qui est normalement possible sans transgresser l'autre. Cet un peu plus n'est pas sans intéresser l'artiste, c'est même ce qu'il cherche à faire reconnaître dans les œuvres qu'il crée. L'impossible, c'est le scénario imaginaire qui suspend les contingences du réel, enveloppé d'un éclairage et d'une simulation sonore pour créer un tableau. Pour le dire plus clairement, ce qui se déroule dans une scénographie est une scène qui ne se rencontre pas dans la vie de tous les jours.

Cette façon de présenter le désir humain, comme si l'autre n'y faisait pas obstacle, est une position qui, en architecture, ne saurait fonctionner sans lui donner des allures de semblant. Avançons alors qu'une scénographie-architecture se distingue d'une présentation théâtrale en sortant le sujet de l'ombre pour l'amener à se déplacer d'un objet à un autre. Il faut que ce qu'il découvre soit différent de ce qu'il imagine au loin, et qu'en revanche, un nouvel objet se présente à lui, en apparence plus intéressant que le premier, pour le faire marcher. Cette captation du regard sur un objet renouvelé est essentielle pour soutenir la permutation spatiale. Pour tout dire, ce n'est pas tant l'objet qui est intéressant, mais sa position dans l'espace qui crée cette supposition. André Le Nôtre, paysa-

giste de Louis XIV, a conçu ses jardins en jouant sur l'effet de perspective pour leurrer les personnages de la cour à découvrir ses compositions végétales, agrémentées de statues et de pavillons, les incitant à parcourir ses allées. Des œuvres présentées au loin, au bout d'un axe, suscitent l'intérêt et favorisent la découverte d'un autre lieu. Ce faisant, de nouvelles visions apparaissent de part et d'autre, cadrées par des chemins jusque là invisibles. Le promeneur, confronté à son désir, doit alors choisir vers quel objet mi-voilé ou mi-révélé se diriger.

La réalité, pour leurrer, doit se présenter sous une forme qui interpelle le sujet. Elle doit avoir premièrement un sens et deuxièmement une signification. Dans la création artistique, le rythme forme le jeu de la répétition, c'est le sens, soit la métonymie. Cette figure de style tient pour la conjonction des formes, la concordance des parties vers l'unification d'un tout. Une scénographie métonymique en est une où le rapport diachronique entre les éléments en permet le comptage dans une relation suivie, c'est l'harmonisation d'un ensemble d'objets, nommément l'incinérateur avec les conteneurs, les installations et les œuvres des artistes. Les ouvertures existantes et les volumes posés doivent acquérir une orientation visible dans un rapport de contiguité. Être architecte scénographe, c'est trouver l'harmonie dans la répétition, le comptage dans la différence, c'est identifier les accès et en faire des axes pour que l'espace devienne lisible et permette au sujet de s'y repérer. La réalité matérielle est lisible si elle est l'effet d'une pensée réalisée, non pas dans une parole, mais dans une forme.

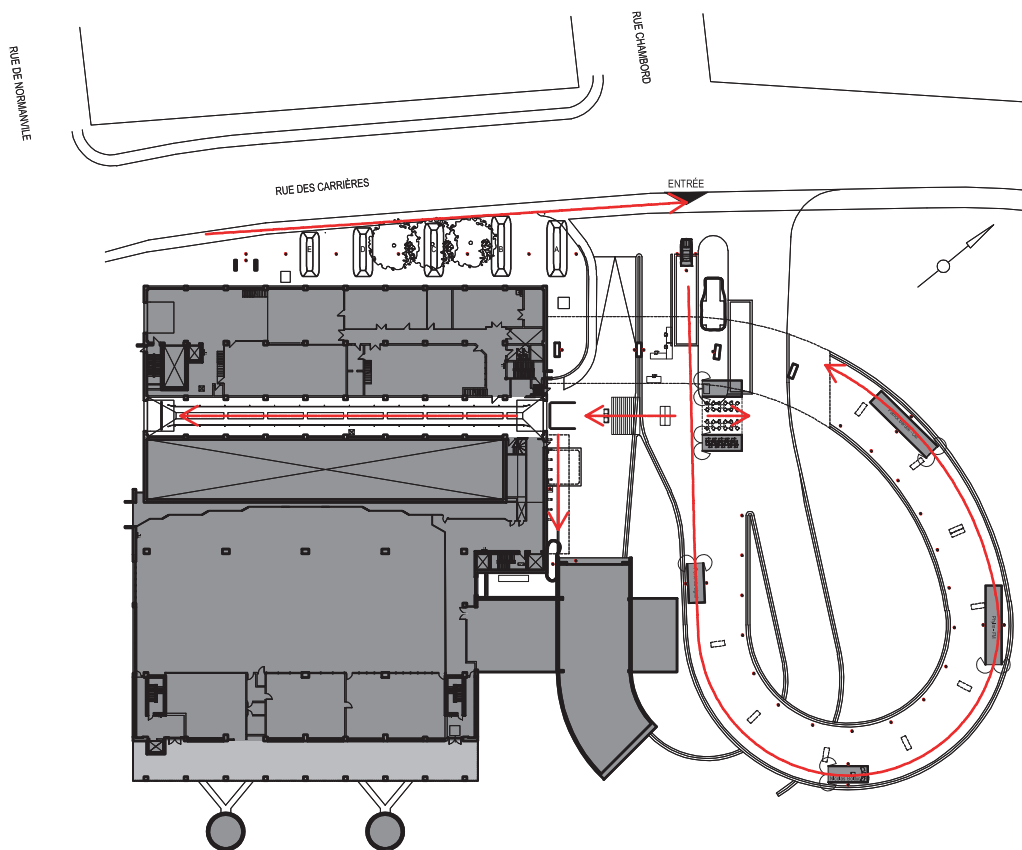
Le désert et l'incinérateur sont des signifiants, c'est-à-dire qu'ils représen-

tent quelque chose pour quelqu'un. Le désert a un sens et il signifie quelque chose. L'architecture-scénographie de la 6^e MIVAEM doit s'inscrire dans un sens et signifier quelque chose. Cette signification pourrait, à tout hasard, s'apparenter, dans l'après-coup, au désert. L'artiste ne peut offrir, en matière d'assurance, de garantie quant à l'adéquation signifiante de son œuvre à l'ordre symbolique, soit le langage. En d'autres mots, il ne peut prévoir ce que l'autre va penser de ce qu'il fait. Il ne faut surtout pas s'attendre au désert dans son sens littéral, mais l'entrevoir comme une allusion, voire un lapsus. C'est alors qu'il deviendrait une métaphore réussie. Le désert, comme manifestation signifiante et signification de la manifestation, serait dans l'idéal une évocation dont l'enchaînement métonymique en serait la cause.



Photo: Paul Laurendeau

L'INCINÉRATEUR DES CARRIÈRES



RENVERSER L'ESPACE

(suite de la page 1)

To think scenography according to an architectural ethic can be viewed as an extension of the design of a building, that is as spatial structuring. If scenography wants to aspire to architectural effects, it must be deployed in a space where the spectator is not fixed, where s/he is not placed like an object. This implies that the control exercised over a traditionally flat stage must be reversed. The idea behind any scenography assumes that there is a viewer in a determined place who is the witness of what is presented to him or her. The question of the origin of the gaze is essential for it structures the geometric layout of the event. Every design is planned to make one seize the truth from this angle. In architecture truth takes shape in a somewhat different manner.

Scenography's mark of difference is to put the question of the impossible into play. There is a scene which unfolds, which can be seen, which makes itself visible in a relation that is almost ob-scene, and where the subject, plunged into darkness, is erased. This allows one to see somewhat more than what is normally possible without transgressing the other. This somewhat more is not without interest for the artist, it is in fact this that s/he seeks to have recognized in the works s/he creates. The impossible is the imaginary scenario that suspends the contingencies of the real, enveloped in lighting and sound simulation to create a picture. To put it more concisely, what unfolds in scenography is a scene that one does not encounter in everyday life.

This way of presenting human desire, as though the

other didn't stand in its way, is a position that could not function in architecture without providing it with an air of visibility. One can claim that a scenography-architecture distinguishes itself from a theatrical representation in that it lifts the subject out of the shadows and allows him/her to move from one object to the other. What the subject discovers must be different from that what s/he had imagined from afar, and in order to continue moving s/he must be presented with a new object, which is apparently more interesting than the first. In order to uphold the spatial permutation it is essential that the gaze be captured by renewed objects. To put it succinctly, this position arises from the fact it is not so much the object that is interesting, as is its placement in the space. André Le Nôtre, Louis XIV's landscape designer, conceived his gardens by playing on perspective in order to lure the courtiers to wander down the garden paths to discover the horticultural compositions, complemented by the statues and pavilions. The works presented at a distance, at the end of a central path incites interest and leads one to discover another place. In this process new views, framed by previously invisible pathways, appear everywhere along the way. Being confronted with his/her desire the stroller must hence chose which half-masked or half-revealed object s/he wishes to approach.

In order to entice, reality must be presented in a form that beckons the subject. It must first have a meaning and then significance. In artistic creation rhythm makes up the play of repetition, it is the meaning, or the metonymy. The stylistic device maintains a conjunction of forms, a cor-

respondence of parts that form a unified whole. A metonymic scenography is one in which the diachronic relationship between the elements makes it possible to have a counting of successive relations—it is the harmonization of a set of objects, more precisely the incinerator with its containers, the installation and the artist's works. The existing openings and the placed volumes must take on a visible orientation within a relation of contiguity. To be an architect-scenographer means finding harmony in repetition, difference in counting, it is to identify the access points and to create main lines so that the space becomes legible and allows a subject to find his /her way within it. Material reality is legible if it the effect of a thought carried out in form and not in words.

The desert and the incinerator are signifiers, i.e. they represent something for someone. The desert has a meaning and it signifies something. The architecture-scenography of the 6th MIVAEM must inscribe itself within a meaning and signify something. This meaning could, on the off chance, afterwards resemble a desert. The artist can not offer a guarantee a signifying correspondence between his/her work with the symbolic order, that is language. In other words he cannot predict what the other will think of what s/he does. Above all one must not expect a desert in the literal sense, but to view it as an allusion, or even as a slip of the tongue. It is then that it can become an effective metaphor. The desert as a signifying manifestation and a signification of the manifestation, would ideally be the evocation caused by its metonymic succession.