

Marée

Text by Camille Paulhan

En 1976, Brian O'Doherty signe dans *Artforum* un article célèbre, « Notes sur l'espace de la galerie », dans lequel il explique notamment que la galerie d'art offre au spectateur une œuvre isolée du monde extérieur par le biais d'une sorte de chambre esthétique neutralisant tout ce qui n'est pas art. L'espace y est blanc, propre et artificiel et le corps même du visiteur, superflu, est mis de côté pour se concentrer essentiellement sur son œil.

La comparaison avec *Marée*, l'œuvre que Marguerite Li-Garrigue a imaginée pour le *Virtual Dream Center*, est peut-être quelque peu exagérée. D'abord, bien sûr, parce que dans les salles que nous sommes amenés à parcourir, quand bien même nos genoux clapotent dans une eau uniformément bleu ciel que rien ne semble troubler, notre œil seul ne saurait fonctionner : c'est bien la main sur la souris que nous avançons – ou glissons, on ne saurait dire – dans cet environnement aqueux à première vue plutôt hospitalier. L'eau y est limpide, nulle vague ne vient nous submerger comme l'indique le fond sonore fait de gargouillis paisibles, et les objets qui flottent dans les lieux sont plutôt propres, en dépit de l'inondation qui vient clairement d'advenir : les bouteilles en plastique, ballons de sport, chapeaux d'anniversaire, nounours d'enfants et autres trousseaux de clés n'ont guère l'air angoissant.

Brian O'Doherty parle de l'espace de la galerie comme de limbes : « pour se trouver là, il faut déjà être mort », ose-t-il avec un sens certain de la provocation. Et en effet, comme dans le légendaire jeu vidéo *Myst*, où il n'y avait ni *game over*, ni limite de temps, pas d'ennemi ni même d'ami, Marée se présente comme une zone transitoire dans lequel le corps a une épaisseur mais ne laisse sur son passage aucune trace. Les miroirs ne renvoient pas son reflet et il ne produit aucune ombre. Le labyrinthe en forme d'enchaînement de pièces d'un hôtel de luxe ressemble à un cauchemar dont on ne pourrait pas réellement forcer le réveil tant la menace y est diffuse.

Elle finit toutefois par apparaître, lorsqu'une hésitation nous pousse à nous arrêter momentanément dans la buanderie, le réfectoire, le spa ou le hall d'accueil. Les objets, qui paraissaient naviguer au gré de courants faibles, se conduisent alors comme des têtes chercheuses, et s'agglomèrent avec plus ou moins de lenteur autour de l'arpenteur des lieux, le bloquant parfois définitivement dans ses déplacements auparavant fluides.

On se rappellera que dans *Bande à part* (1964) de Jean-Luc Godard, les trois amis traversent le Louvre en courant et en riant, mollement empêchés par un gardien désireux de leur barrer la route. Marée réclame aussi cette rapidité, à l'inverse du *white cube* qui nous en enjoignait à la contemplation lente d'œuvres séparées du monde séculier. Voilà qui pourra nous conduire à nous demander si Odile, Franz et Arthur cavalaient de joie ou prenaient la fuite : car il arrive que l'accumulation d'objets, si merveilleux ou banals soient-ils, englue.