

LA MATIÈRE REVISITÉE PAR LES ARTISTES : RÉFLEXIONS SUR LA RELATION ART ET SCIENCE

par **Émilie Granjon**

chercheuse postdoctorale, théoricienne de l'art, GEMCA, UCL

Parce que nous évoluons dans l'ère du *partage du sensible*, nous sommes confrontés à un « système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives »¹. Dès lors, la perméabilité des frontières entre l'art et les autres domaines qui l'inspirent fait émerger de nouvelles tendances artistiques, difficiles à saisir parce qu'en constante mutation. C'est le cas de l'hybridation de l'art et de la science qui génère, depuis trente ans, des productions artistiques à la pointe de la technologie, témoignant ainsi d'une forte puissance créatrice.

Au cœur de la réflexion sur l'art et la science se trouve la matière. Cette dernière renvoie, en tant que concept, à des notions philosophiques et scientifiques que les érudits de l'Antiquité et les chercheurs de l'époque moderne ont tenté de cerner. Alors que Platon voit en elle un principe fondamental qu'il nomme « matière première »², capable de générer les éléments de la nature à partir de la logique mutationnelle des quatre principes (eau, terre, air et feu), Aristote envisage la matière non plus comme un principe, mais comme une substance en mouvement qui s'actualise (se matérialise !) dans une forme, c'est-à-dire un réceptacle sans cesse mouvant³. Pierre angulaire de la définition des Anciens, le principe de mouvement trouve également des résonances dans la conception scientifique de la matière. Chez Newton, elle se définit comme une quantité mesurable en fonction de sa densité et de son volume, et surtout de sa capacité à se mouvoir selon une vitesse donnée ; Einstein bouleverse ces hypothèses en précisant qu'elle est énergie⁴. Dès la première moitié du XX^e siècle, ces réflexions ont inspiré les artistes portant un intérêt spécifique à la matière : les travaux de Flocon, Kandinsky, Klee, Klein, Mondrian, Malevitch, entre autres, ne

¹ J. Rancière, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La fabrique, Paris, 2000, p. 12.

² Platon, *Timée*, 48b-51b, Flammarion, Paris, 1992, p. 145-151.

³ Aristote, *Physique*, I, 7, Les belles Lettres, Paris, 1973, p. 43-47.

décrivent-ils pas celle-ci comme une énergie pouvant suggérer autant la masse (chromatique et texturale) que le mouvement (vectorialité et orientation spatiale) ? Force est de constater que ces vingt dernières années, les réflexions sur la matérialité se sont considérablement développées dans le domaine des arts, notamment grâce à l'avènement des nouvelles technologies et des nanotechnologies. Si l'art biotech (Kac, bioteknica, Stelarc) et l'art nanotechnologique (Trudel, Orfescu) proposent des voies d'explorations expérimentales à ce sujet, les productions artistiques qui nous intéressent ici – celle de Theo Jansen, Laurent Lamarche, Robert ParkeHarrison et Michal Rovner –, s'inscrivent davantage dans la mise en récit d'un imaginaire : celui de la matière en transformation, de ses enjeux et de ses limites. Cette essence vitale a de tout temps été investie d'un voile énigmatique. Parce qu'elle est marquée autant par la dimension du sacré que par le voile du secret, elle est mise à l'écart. Consacrée et pure, elle est séparée de la sphère du profane et, de ce fait, pénètre le domaine de l'incompréhensible, de l'imperceptible et de l'innommable. C'est ainsi que les alchimistes n'évoquent leur matière première que par des stratégies de diversion sémantique. Personne (sauf celui qui le mérite) ne peut accéder au secret de toute chose, autrement dit à la dimension sacrée du Magistère et de la Création.

Si les sciences ont ouvert dans le domaine de l'infiniment petit un dialogue fécond pour transcender l'invisible et pousser plus loin la compréhension métaphysique de la Création, l'artiste ne porte-t-il pas le débat à un autre niveau en investissant les technologies et surtout en les reconfigurant d'une manière singulière dans un espace imaginaire ? En passant du réel à la fiction, plus de problèmes, reste seulement le discours imaginaire sur les questions fondamentales de l'homme. C'est donc par le biais d'une transposition fictionnelle que les artistes portent un regard critique et singulier sur cette matière en mouvement, regard que nous mettons en lien avec la Création⁵. Nous avançons que ces artistes revisitent la Création pour concevoir des mondes entropiques à la frontière du réel et de la fiction. Les figures et les formes qu'ils dessinent sont inévitablement suspectes parce que difficilement saisissables d'emblée. Comme l'explique Pierre Ouellet, « elle[s] cache[nt] quelque

⁴ I. Newton, *Principes mathématiques*, tome 1, Éditions Jacques Gabay, Paris, 1990, pp. 1-5 ; A. Einstein - L. Infeld, *L'évolution des idées en physique*, Flammarion, Paris, 1983, pp. 228-230.

⁵ Nous verrons que le mot « création » est souvent utilisé dans une double acception, c'est-à-dire au sens biblique et au sens artistique.

chose ou quelque chose s'y cache »⁶. Certes, notre regard transforme « ce qu'il voit en pure jouissance, une image sur une surface en un fantasma qui hante notre mémoire, un simple percept en un troublant affect »⁷. Quelles sont alors les modalités sémiotiques qui engendrent une telle réception de l'image et que cela nous apprend-il de notre manière de concevoir la relation art et science ?

Des machines qui font la loi !

Chez l'artiste néerlandais Theo Jansen, l'esthétique de la matière en mouvement se veut principe de création, précisément création d'une nouvelle forme de vie impulsée par un audacieux mariage entre l'art et l'ingénierie. Depuis 1990, Jansen donne *vie* à des sculptures cinétiques faites de tuyaux, de voiles et de bouteilles en plastique ingénieusement assemblées. Ses *Strandbeests* ou ses *Animarii* (dont on voit un exemple ci-dessous) sont des squelettes-automates quasiment autonomes.



Animaris Percipiere Primus, 2005, IJmuiden Pays Pas, crédit photo Loek ven der Klis, © Theo Jansen, www.strandbeest.com

(Avec le concours gracieux de l'artiste)

⁶ P. Ouellet, *À force de voir. Histoires de regards*, Édition du Noroît, Montréal, 2005, p. 77.

⁷ *Ibidem*.

C'est par l'action de l'énergie éolienne que ces étranges arthropodes peuvent s'animer. Ainsi l'explique l'artiste : « Not pollen or seeds but plastic yellow tubes are used as the basic material of this new nature. I make skeletons that are able to walk on the wind, so they don't have to eat »⁸. Au cœur de cet enchevêtrement de tubes se trouve un amoncellement de bouteilles en plastique vides : c'est ici que le vent s'emmagasine avant d'animer ces créatures. Évidemment, la mécanique créée par l'ancien ingénieur est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. Car en plus de s'animer par la seule force du vent, ces arthropodes s'amarrent au sol dès que le vent devient trop fort. « Over time, these skeletons have become increasingly better at surviving the elements such as storms and water and eventually I want to put these animals out in herds on the beaches, so they will live their own lives »⁹. Tandis que les cyclones, les tempêtes et les ouragans dévastent tout sur leur passage, Jansen parviendrait-il à contourner les difficultés climatiques et renverser la tendance actuelle ? Défierait-il les lois de la nature ? Le souffle de la nature deviendrait alors principe de vie tout comme le souffle divin, et les excès de cette même nature ne seraient plus principe de mort.

Cet intérêt pour les machines-automates génératrices de vie se trouve également chez l'artiste états-unien Robert ParkeHarrison. C'est par un traitement particulièrement complexe de procédés photographiques, picturaux et sculpturaux que ParkeHarrison laisse libre cours à son imagination pour dénoncer l'action néfaste de l'homme sur son environnement et élaborer les possibilités qu'il aurait pour y remédier. L'influence de la science est indéniable dans sa réflexion comme en témoigne *Da Vinci's Wings* (1993-1994), *Edison's light* (1993-1994) et *Oppenheimer's Garden* (1993-1994), photogravures issues de la série *Architect's Brother*. Cependant, on peut aussi y voir un paradoxe gênant, mis en évidence par un discours lyrique, poétique et métaphorique. Si la science est à l'origine de progrès remarquables, n'est-elle pas aussi un agent de désastres ? Ce paradoxe se trouve représenté dans *Oppenheimer's Garden*, qui fait référence aux travaux de Robert Oppenheimer, physicien américain connu pour avoir contribué à la mise au point de la bombe atomique.

⁸ Theo Jansen, URL : <http://www.strandbeest.com/idea.html>, en ligne, page consultée le 02 novembre 2009.

⁹ *Idem.*



Oppenheimer's Garden (1993-1994), © Robert ParkeHarrison, www.parkeharrison.com
(Avec le concours gracieux de l'artiste)

L'œuvre montre une terre dévastée par toute forme de vie végétale au milieu de laquelle l'artiste se met en scène, attirant à lui des missiles parachutés. Il les dispose autour de lui, évitant ainsi l'explosion ultime. Parsemées dans ce champ inerte, les missiles inoffensifs capturés par l'homme s'étendent à la manière de corps morts figurants leurs propres effets sur la vie. Certes, la dénonciation scientifique trouve dans l'esthétique de ParkeHarrison un lieu d'expression privilégié sans pour autant être uniquement accusation. Les solutions figuratives ici exploitées offrent un optimisme relié à une utopie technologique. En ce sens, l'artiste construit diverses machines *supposées* sauver le monde en recréant ce que l'homme a défait par son action : si avec *Breathing Machine* (1993-1994), il tente de reproduire, pour ne pas dire recréer, le souffle pour permettre à la terre de respirer, avec *Making Rain* (1993-1994) et *Windmaking* (1993-1994), il conçoit des appareils mécaniques faiseurs de pluie et de vent, fondamentaux de notre environnement.



Windmaking (1993-1994)

© Robert ParkeHarrison, www.parkeharrison.com

(Avec le concours gracieux de l'artiste)



Breathing Machine (1993-1994)

Grâce à un imaginaire fécond, ParkeHarrison trouve les outils pour mettre en image une réalité désastreuse et, simultanément, pour proposer des solutions figuratives dignes de la Création. Le chaos terrestre contemporain dans lequel nous évoluons serait-il à rapprocher du Chaos originel ? Outre la dimension figurative, la dimension plastique appelle également ce rapprochement : le traitement chromatique des photogravures joue sur la temporalité des images. En effet, la couleur sépia tend à vieillir l'objet traité conférant une atemporalité à la Création. Elle fixe et fige l'image dans le temps tout en étant hors du temps. Ainsi devient-elle un lieu de mémoire du passé, du présent et même du futur (si l'on suit la logique selon laquelle « l'histoire se répète »).

Mise en intrigue de la matière en transformation : entre interrogation et argumentation.

Tandis que la science permet de pousser sans cesse les limites de l'indicible et de pénétrer davantage au cœur des origines – après le microcosme, on explore le domaine du *nano* –, les artistes voient dans cette percée de l'indicible une source d'inspiration. Ils plongent dans cette entropie existentielle ; ils dégagent des données intuitives et sensorielles qu'ils engramment dans une poésie

visuelle esthétisante pour aller plus loin, au-delà des frontières, au-delà du réel. Dès lors, figuration et abstraction se mêlent harmonieusement, conciliant les environnements microcosmiques et macrocosmiques pour tenter de donner corps à l'innommable et à l'imperceptible.

Dans l'exposition *Particules de réalité*¹⁰, Michal Rovner joue avec l'abstraction figurative et la figuration abstraite afin de porter un regard singulier et critique sur l'humanité. L'artiste israélienne remonte aux origines de l'homme et de la vie. Dans les séries *In Stone* (2004) et *Stones* (2006-2009)¹¹, elle nous présente un travail multimédiatique dans une démarche tentant de rallier l'histoire (précisément l'archéologie) et la science.

Derrière des espaces vitrés sont exposées des roches qui semblent contenir des figures fossilisées. Seraient-elles la trace d'une écriture cunéiforme inconnue ou d'un caryotype indéterminé ? Les deux solutions peuvent être envisagées, d'autant qu'elles apparaissent toutes deux comme lieux de mémoire du vivant : historique, dans le premier cas et biologique, dans le second. En regardant attentivement les figures représentées, nous sommes surpris par leur mobilité. Elles bougent si lentement que le mouvement en est presque imperceptible. C'est ainsi que la technologie se marie à l'archéologie : les figures ne sont pas fossilisées dans la pierre puisqu'une vidéo les projette sur elle. La simulation de la découverte archéologique est troublante. Ces figures, ce sont des corps humains évoluant dans une chorégraphie précise. Filmés de face, mais en distance publique, il est difficile de les distinguer d'une écriture ou d'un caryotype. Projetés sur la pierre, ils sont exploités dans un rapport d'échelle inhabituel. Nos repères en sont altérés. L'angle de vue et la dimension spatiale ne nous permettent pas d'identifier les silhouettes représentées, mais ils nous permettent d'établir un isomorphisme plastico-iconique avec les écritures sibyllines ou le caryotype que nous connaissons. Si les origines de l'humanité et de la vie sont exploitées dans leur dimension historique (les écritures) et biologique (le caryotype), ailleurs elles sont considérées dans leur dimension microbiologique. L'humanité est ainsi observée au microscope.

¹⁰ L'exposition *Particules de réalité* a été présentée à la DHC/ART (Montréal) du 21 mai au 27 septembre 2009.

¹¹ Pour visualiser les œuvres *Ein-Hadash* (2004) et *Degel* (2004), consultez le site de la galerie à l'adresse suivante : <http://www.pacewildenstein.com/Exhibitions/ViewExhibition.aspx?artist=MichalRovner&title=MichalRovner%3ainstone&type=Exhbiton&guid=59814fd1-d8fa-4216-968b-b6a18c9222ca>



Data zone, 2003, © Michal Rovner, www.michalrovner.com

(Avec le concours gracieux de PaceWildenstein gallery, New York)

Avec *Data zone* (2003), nous pénétrons dans un espace neutre dont le caractère aseptisé n'a d'égal que les laboratoires de biologie. Sur les longues tables qui habitent le lieu d'exposition se trouvent des boîtes de Petri, c'est-à-dire des petites boîtes cylindriques transparentes, hermétiquement fermées, qui renferment la matière microbiologique vivante. Chez Rovner, les micro-organismes mis en culture sont des formes mouvantes qu'on ne reconnaît pas forcément d'emblée. Ces organismes moléculaires, projetés dans les boîtes de cultures par un procédé vidéographique, s'agitent, se déplacent, s'attirent et s'éloignent. Ce sont des humains invités à évoluer dans une chorégraphie donnant à voir la mouvance des corps et, par extrapolation, celle de la matière. « Une activité mystérieuse mais essentielle et scientifiquement déterminante, qui n'est pas sans humour, mais qui est présentée comme ayant une résonance sinistrement biologique, spirituelle et existentielle »¹² est ainsi abordée. En ce sens, on ne peut pas échapper au fait que Rovner joue avec une double narration paradoxale, l'une orientée vers la critique scientifique et l'autre vers les bienfaits de la science. Lorsque le scientifique joue à Dieu, on ne peut qu'être offusqué de l'imposture et des excès, sans pour autant pouvoir nier l'impact fécond de l'avancée de la science, notamment des nanosciences. C'est ce qu'explore l'artiste québécois Laurent Lamarche dans un

langage visuel étonnant conjuguant avec minutie « réalité nanoscientifique » et « fiction ». Que l'on ne se méprenne pas, dans la série *Translucida organidée*, son intérêt porte davantage sur les modalités du réel que sur celle de la « science »-fiction. En effet, Lamarche se questionne sur l'essence de la matière perceptible dans le domaine du *nano* et les possibilités qu'il a de la mettre en intrigue dans un monde imaginaire. À la croisée entre le microbiologiste et l'artiste, il définit un univers étrange parce qu'irréel et pourtant si proche de la réalité. Pour ce faire, il réinvestit des objets du quotidien (ici principalement des matières transparentes), transgresse leur utilité originelle pour donner à voir leur potentialité discursive. Difficile de reconnaître l'objet initial : la plasticité, altérée principalement par des principes de chaleur (notamment le feu) et de refroidissement, se transforme dans un mouvement aléatoire. Exposées dans une boîte qui ressemblerait à une boîte de Pétri, les formes étranges qui naissent de ce travail revisitent les modalités de la transformation de la matière. Lamarche ne réalise pas à proprement parler de l'art nanotechnologique. Il investit les progrès de la science et les transcrit en un langage visuel suggérant la nanotechnologie et questionnant ses enjeux dans notre réalité.



Translucida organidée, échantillon 1, 2009, © Laurent Lamarche, laurentlamarche.com

(Avec le concours gracieux de l'artiste)

¹² John Zeppetelli, commissaire de l'exposition *Particules de réalité*, texte d'opuscule, DHC/ART (Montréal), 21 mai-27 septembre 2009.

Translucida organidée, échantillon 1 (2009) présente le « degré zéro de la signification » puisque la reconnaissance ou l'identification iconique reste en suspend et en devenir. Projeté dans l'univers du microbiologiste, on pourrait se laisser entendre dire « voici les premiers stades de la création, de la vie ». Entre fascination et inquiétude, on identifie l'émergence d'un devenir. L'œuvre offre un potentiel figuratif que l'artiste refuse de préciser : libre au spectateur de se laisser aller à ses propres rêveries. C'est le temps d'oser. Oser donner libre cours à son imagination et d'être libre de créer n'importe quel énoncé discursif ou narratif. N'est-ce pas aussi cela, la création ?



Translucida organidée, échantillon 1, 2009, © Laurent Lamarche, laurentlamarche.com

(Avec le concours gracieux de l'artiste)

Avec *Translucida organidée, échantillon 2* (2009), l'artiste laisse deviner quelques possibilités figuratives : il s'agit d'une créature proche de l'insecte. En la présentant dans une boîte de culture lumineuse, en lui donnant un caractère organique, Lamarche l'inscrit davantage dans une narration fictionnelle du réel que dans une narration science fictionnelle. Est-elle issue d'une manipulation technologique ? La science a-t-elle réussi à implanter l'intelligence artificielle dans un organisme technologisé ? Autant de questions posées, qui laissent entrevoir encore nombre de débats éthiques sur le sujet.

Entre réalité et fiction : la dissonance perceptivo-cognitive en jeu.

Lorsque les artistes se questionnent sur les origines, ils peuvent autant porter attention à l'environnement macrocosmique (Jansen et ParkeHarrison) ainsi qu'à l'environnement microcosmique (Rovner et Lamarche). Bien que les œuvres présentées ici ne témoignent pas des mêmes niveaux de réalité¹³, on observe un intérêt commun pour la transformation de la matière et sur les énigmes de celle-ci. Parce qu'il est difficile d'en cerner et d'en déterminer les lois, les principes et les règles, les artistes jouissent d'un terrain de jeux puissant : l'imaginaire. En se questionnant sur ses différents états, sur ses conditions de transformation ainsi que sur les enjeux philosophiques et scientifiques que la transmutation induit, chacun d'eux donne naissance à des formes hybrides difficilement identifiables à un objet (ou à une forme) déjà connu. Que ce soit dans l'œuvre de Jansen, de ParkeHarrison, de Rovner ou de Lamarche, on se trouve confronté à un univers iconique étrange. Certes, nous sommes en mesure de reconnaître des machines, des écritures, des caryotypes, des cellules moléculaires, mais il nous est impossible de les identifier. Les modalités plastico-iconique qui se dégagent des œuvres induisent une dissonance perceptivo-cognitive particulièrement efficiente et efficace. Parce que cette dissonance donne corps à la sensation d'étrangeté, il importe d'en comprendre le fonctionnement. Pour cela, la sémiotique dispose des outils nécessaires.

Lorsque l'on regarde une œuvre d'art, notre cerveau l'appréhende et la traite selon les modalités perceptives qu'elle déclenche et les modalités cognitives qu'elle engage. Dans un cas de reconnaissance iconique normal, l'identité entre le signe visuel (ce qui est représenté dans l'œuvre) et l'objet (de référence) s'effectue grâce à un système de transcodage iconique. En effet, les images que l'on voit sont des stimuli visuels qui sollicitent notre mémoire sensorielle de façon à ce que nous y reconnaissons l'objet plastique (forme, couleur, texture) et iconique du visuel. Tous les espaces sensoriels sont sollicités pour associer le *référént* de l'œuvre à un *type* connu et engrammé en fonction du *signifiant* qui la compose¹⁴. Le signe iconique convoque donc une structure

¹³ Le niveau de réalité est un « ensemble de système invariant à l'action d'un nombre de lois générales » (J.-B. Foucault, « Dialectique du sacré et du sens : un enjeu pour nos démocraties », in *Le sacré aujourd'hui*, sous la dir. De Basarab Nicolescu, Édition du Rocher, Monaco, 2003, p. 94).

¹⁴ Nous empruntons ici la terminologie du Groupe μ selon laquelle le signe iconique comporte trois unités, le *signifiant* iconique, le *type* et le *référént*, qui agissent simultanément. Le *référént* est un *designatum* actualisé, soit « l'objet entendu non comme somme inorganisée de stimuli, mais comme membre d'une classe » (Groupe μ , *Traité du signe*

perceptive homologue à celle que déclenche l'objet : « certains stimuli, des couleurs, des rapports spatiaux, l'incidence de la lumière sur la matière picturale déclenchent une perception à bien des égards « semblable » à celle qu'on aurait en présence du phénomène physique que la peinture imite [...]»¹⁵. Il importe de constater que, malgré les modèles perceptifs distincts suscités par la nature de l'objet que l'on a devant les yeux, la réaction sensorielle face à l'objet réel ou face au signe demeure similaire. Mais le processus de signification ne serait pas complet si nous n'étions pas en mesure de reconnaître l'objet représenté dans le signe. Le code de reconnaissance¹⁶ permet l'identification de l'image représentée, dépendamment de son degré d'iconicité. C'est par ce code que s'opère l'isomorphisme iconique. En fait, la reconnaissance est produite par un dispositif sémiotique permettant de relier *signifiant* et *référént* selon une sémiose iconique pré-codée. Si reconnaissance il y a, cela signifie que pré-codage cognitif il y a eu. En conséquence de quoi, le savoir encyclopédique est fondamental pour l'identification iconique. Or, dans les œuvres que nous avons analysées, ce savoir est partiel, dans la mesure où nous ne sommes pas en mesure d'identifier de manière précise les objets représentés. En effet, aucune sémiose iconique pré-codée existe. Les machines de Jansen sont assez proches de certains animaux connus et, en même temps, suffisamment éloignées pour affirmer qu'il s'agit de telle ou de telle espèce. Les vidéos de Rovner projetées sur la pierre ou dans les boîtes de Pétri donnent à voir des figures que l'on pourrait associer à des écritures cunéiformes, à des caryotypes ou à des particules moléculaires. Les œuvres de Lamarche parviennent à ce « degré zéro de la signification » à partir duquel tout est possible. Dire que le *signifiant* ne renvoie pas à un *type* connu serait peut-être exagéré puisque, pour faire sens, nous le projetons inévitablement dans notre savoir encyclopédique (ce qui n'est pas sans nous rappeler le fonctionnement du test de Rorschach, d'ailleurs). Il importe de préciser que le cerveau

visuel, pour une rhétorique de l'image, coll. « La couleur des idées », Seuil, Paris, 1992, pp. 136-137). Particulier, il possède des caractéristiques physiques, ce qui le distingue du type qui possède des caractéristiques conceptuelles. Le *signifiant* est un ensemble modélisé de stimuli visuels correspondant à un type stable. Le *signifiant* et le *type* ont chacun une structure bien particulière. Le *type* est « une représentation mentale constituée dans un processus d'intégration » (Ivi, p. 97). Il n'a pas de réalité physique.

¹⁵. U. Eco, « Pour une reformulation du concept de signe iconique. Les modes de production sémiotique », in *Communications*, n° 29, 1978, p. 152.

¹⁶. Eco définit le processus de reconnaissance impliqué dans le code iconique comme suit : « un processus de RECONNAISSANCE a lieu quand un objet ou un événement donné, produit de la nature ou de l'action humaine (intentionnellement ou inintentionnellement), fait parmi les faits, est interprété par un destinataire comme l'expression

évalue et apprécie toujours la valeur de ce qu'il perçoit dans un désir de reconnaissance. Il ne peut rester inactif devant un objet qu'il ne reconnait pas. Ce dernier provoque une dissonance iconique et, corollairement, a une incidence sur les modalités thymiques du receveur : des tensions se forment entre le trajet perceptif et le trajet cognitif empêchant la totale reconnaissance iconique. Pour lever les tensions qui proviennent de cette dissonance, l'organisme va tout faire pour reconnaître ce que la théorie de la Gestalt appelle une « bonne forme ». Une « bonne forme » est une forme suffisamment iconisée pour pouvoir être nommée. Le sujet-receveur va résoudre le conflit *perceptivo-cognitif* en cherchant le sens d'un tel agencement. La dissonance iconique n'est pas assez forte pour que la reconnaissance iconique soit mise en échec, mais suffisamment intense pour qu'un doute au niveau dénotatif s'installe et introduise une valeur symbolique. Cette valeur symbolique produit une mise en intrigue qui, dans nos exemples, porte sur une problématique commune : interroger et argumenter l'indicible et l'irréel.

La frontière entre réalité et fiction étant poreuse, les artistes nous convient dans une esthétique de l'indicible et de l'irréel en pénétrant une zone encore indéterminée pour penser un dépassement de sens qui n'a pas encore trouvé son identité (d'où notre difficulté à dégager une identité des objets représentés). L'humain a cette capacité d'imaginer ce qui n'est pas, moteur de recherche fécond impulsé par une longue série de « Et si ! ». C'est par la fiction, soit la mise en récit, qu'il recourt à « des stratégies de compensation pour combler les lacunes du réel »¹⁷. Ces lacunes nourrissent des imaginaires qui eux-mêmes nourrissent le réel. C'est précisément ce que démontre le dossier spécial de la revue *Science et Vie* titré « la science aux portes de l'impossible »¹⁸. La recherche évoluant constamment, ce qui nous semblait impossible il y a vingt ans le devient aujourd'hui. Ainsi, la composition de la cape d'invisibilité de *Harry Potter* ou les modalités du téléporteur de *Star Trek* seraient aujourd'hui partiellement connues. L'hibernation, fantasmée en 1979 par Ridley Scott dans *Alien*, prouve également l'influence de la science-fiction dans les intérêts scientifiques. Si les avancées en matière de cryogénie réussissent à réaliser l'hibernation de souris (notamment par inhalation d'hydrogène sulfuré), le tour de l'homme ne semble pas encore venu. Malgré cela, il

d'un contenu donné, soit en fonction d'une corrélation déjà prévue par un code, soit en fonction d'une corrélation établie directement par le destinataire » (*Ivi*, p. 167).

¹⁷ Conversation avec Fabienne Claire Caland, le 10 octobre 2009.

¹⁸ *Science et Vie*, août 2009, numéro 1103.

nous faut admettre qu'ici encore, la science rejoint la fiction. Ce phénomène n'est pas nouveau, pensons aux inventeurs comme Léonard de Vinci, qui ont élaboré des machines à la fois ingénieuses et fantastiques dont les procédés de base sont encore utilisés aujourd'hui. C'est que l'homme a besoin de pousser les limites du possible, de nourrir son imagination par des fictions, donc de trouver le moyen de dire ce qui n'est pas encore ou ce qui ne peut pas être. En ce sens, Éric Clémens mentionne que « l'expérience de la fiction apparaît dans le heurt du dire (du tout dire qu'elle cherche) et de l'impossible à dire (du trou du dire qu'elle marque) »¹⁹. En évoluant dans cette zone de flottement, aux confins de la limite, de la finitude et de la transgression, les artistes s'affrontent aux lacunes du réel et s'acoquinent avec la fiction pour pallier l'impossible à dire.



Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité-NonCommercial-NoDerivs 2.0 France disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/> ou par courrier postal à Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA. Abbott Way, Stanford, California 94305. USA.