

Lynne Marsh

Le corps comme vecteur de l'espace

Manon Tourigny

Volume 27, numéro 1, hiver 2009

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33433ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Tourigny, M. (2009). Compte rendu de [Lynne Marsh : le corps comme vecteur de l'espace]. *Ciné-Bulles*, 27(1), 54–55.

Le corps comme vecteur de l'espace

MANON TOURIGNY

Connue pour ses œuvres explorant les espaces virtuels (entre autres, l'installation immersive *Crater* créée en 2005), Lynne Marsh explore, dans sa production récente, des figures féminines confrontées à des lieux fortement codifiés. Dans les trois principales installations présentées au Musée d'art contemporain de Montréal du 6 novembre 2008 au 8 février 2009, l'artiste a créé des dispositifs qui questionnent le lien individu/architecture. Ainsi s'interroge Lesley Johnstone dans le catalogue qui accompagne l'exposition : « Comment devons-nous envisager la représentation proposée par Marsh du stade, de la salle de danse et du studio de production dans notre société postcapitaliste, où l'individu plus que seulement nié, est devenu virtuellement obsolète? » Il importe de focaliser notre attention sur le corps dans l'espace, non seulement l'espace du performeur dans les images vidéo, mais aussi celui du visiteur qui prend part aux dispositifs déployés par l'artiste afin de se positionner face à ces images.

À son entrée, le visiteur est accueilli par une *Fanfare* (2008). Cette installation interactive, avec pour seul élément des *follow spots* et une trame sonore, se déclenche dès qu'une personne entre dans la salle. Clin d'œil amusant au cinéma, cette fanfare entonne le fameux roulement de tambour distinctif de la Twentieth Century Fox, emblème du *major hollywoodien* depuis 1935. Ce dispositif met l'accent sur le visiteur qui devient, malgré lui, un actant de l'œuvre, intégré au générique du « film » composé par Marsh. Ainsi, l'artiste indique que l'espace occupé en est un fictif, un lieu où le narratif prend une place prépondérante. Interpellé de la sorte, le visiteur est invité à prendre une part importante aux œuvres. Quoiqu'un peu loufoque, cette entrée en matière a néanmoins un caractère officiel, ne serait-ce que par la grandiloquence de cette musique si souvent entendue.

Ballroom (2004) renvoie au concept renaissant de l'œuvre comme « fenêtre ouverte sur le monde ». Ici, la projection au mur fait office de tableau vivant, mais c'est surtout la représentation du corps dans l'espace qui incarne le mieux le concept de fenêtre énoncé par Leon Battista Alberti. Un jeu de perspective est établi grâce à la figure féminine (l'artiste) accrochée au plafond, habillée de paillettes, tel un lustre scintillant pivotant sur lui-même, lointaine évocation de la boule miroir. Par sa position acrobatique, cette femme incarne un point de fuite dans ce vaste espace, appuyé par une série de lumières rouges qui participent à créer la profondeur de champ. L'artiste joue ainsi sur le caractère illusoire des images. Dans cette installation, Marsh n'est pas réellement suspendue au plafond de cette salle de bal londonienne; elle s'est en fait filmée devant un écran vert pour ensuite procéder au montage de sa vidéo. Le visiteur est donc confronté à une image fictive d'un corps qui tourne dans un espace gigantesque.



Lynne Marsh - PHOTO : NAT GORRY

Dans *Camera Opera* (2008), Marsh questionne le rôle des médias comme outil de contrôle de l'information et de sa transmission au public. Sur un tapis, deux écrans plats sont disposés avec des haut-parleurs; une lumière bleue indique l'emplacement réservé au visiteur pour prendre part à l'œuvre. Un savant jeu de caméras, comme une sorte de ballet mécanique, montre une présentatrice de nouvelles, stoïque, dans un studio d'enregistrement. Elle attend le début de l'émission. Une certaine distance semble se créer entre cet instant flottant avant la mise en ondes et le moment où elle devra se donner en spectacle. Marsh intègre ici les caméras dans sa vidéo non pas comme simple relais de diffusion, mais comme sujet principal de l'œuvre. Elles sont en quelque sorte prises au piège de leur propre mécanisme et font parties d'une mise en scène orchestrée non pas par un réseau de télévision, mais par l'artiste. Cette évocation des



Camera Opera – PHOTO : JOHANNES BOCK; Ballroom – PHOTO : HANS-GEORG GAU; et Stadium-Final Cut

coulisses de la télévision propose une image parfaite du monde et ce tournoiement des caméras au rythme d'une valse appuie le caractère factice de la mise en scène.

La dernière œuvre présentée dans cette exposition fait manifestement référence à Leni Riefenstahl, dont le travail fut soutenu par Adolf Hitler afin de servir à la propagande nazie. Dans *Stadium-Final Cut* (2008), Marsh s'inspire du film **Les Dieux du stade**, tourné par la cinéaste allemande lors des Jeux olympiques de Berlin en 1936. Marsh reprend l'idée que l'architecture, par son écrasante monumentalité, peut symboliser le pouvoir. Usant des mêmes stratégies de mise en images que Riefenstahl — qu'il s'agisse de l'utilisation de longs travellings, de balayages ou de contre-plongées grâce au maniement d'une grue —, l'artiste présente un panorama du stade de Berlin, lieu important sur le plan historique et qui devient ici, par la répétition des motifs, quasi abstrait. À mi-parcours de l'installation, une femme vêtue d'un survêtement blanc fait éclater la symétrie et la rigidité du lieu en se déplaçant entre les gradins ou en réalisant une série de mouvements chorégraphiés. Cette soudaine présence humaine

dans un lieu figé donne du volume à ce vaste espace en aplat. Par ailleurs, le dispositif de présentation permet au visiteur de prendre place sur des bancs semblables à ceux qu'il est en train de regarder. Comme l'explique Lesley Johnstone dans le catalogue de l'exposition, « [...] le spectateur est situé à l'intérieur de l'objectif de la caméra : il est littéralement projeté, nous survolons et traversons l'espace ». Ce jeu entre le spectateur et l'image crée une sensation de vertige, et la bande sonore apporte un effet presque inquiétant à l'Olympiastadium.

Le travail de Lynne Marsh met en perspective une vaste réflexion sur la place de l'humain dans l'espace et situe plus particulièrement la femme non comme objet de représentation, mais comme entité qui peut faire une différence. L'artiste explore la typologie des lieux; dans ses propositions, la figure féminine devient un point d'ancrage important qui permet de se situer dans cet espace à la fois réel et fictif. Dans ces trois œuvres, le rôle que Marsh octroie au spectateur est primordial; il devient ainsi partie prenante de ces mises en scène, acteur des œuvres, voire complice de l'artiste. ■