

“What are you doing after the apocalypse ?”

Une exposition visitée par les étudiants de l’Institut d’Ethnologie de Neuchâtel (mai 2012)



Ce texte est le résultat d'un travail mené par les étudiants du cours d'ethnomuséologie d'Octave Debary (2012) et de séances de discussion qui se sont déroulées entre les étudiants et Marc-Olivier Gonseth (directeur du MEN) en mars 2012. Le travail d'édition a été réalisé par Coline Casnabet (IEN) et Marion Fert (IEN). Les photographies sont de Marion Fert (IEN).

Il s'agit d'un exercice de regard, d'un exercice de rencontre où s'expérimente un apprentissage de la description. Dans un premier temps, il nous a fallu suspendre le savoir pour nous ouvrir à l'exposition, nous laisser dire quelque chose par elle. Nous avons mis en avant la question du "comment": comment se donne à voir l'exposition? Décrire, décrire ... A force de temps, d'attention, les descriptions ont commencé à nous raconter quelque chose. C'est le temps des hypothèses : qu'est-ce que raconte l'exposition? Nous passons du "comment" au "quoi". Nous faisons le pari d'une ontologie de l'après Apocalypse. Il y a suffisamment de restes.

Octave Debary

Salle 1

Bastokalypse

B. Neeser, B. Tallon, C. Bulliard, D. Jordan, H. Nardini, M. Beuchat et V. Schaller

L'accès à la première salle d'exposition se fait par un escalier qui compte plusieurs dizaines de marches. La salle s'étend en longueur et le visiteur, une fois arrivé en haut des marches, doit faire un tour sur lui-même de 180° pour voir la sortie. Celle-ci se fait à travers une porte percée dans une matière d'apparence métallique, ressemblant à une coque de bathyscaphe ou à une carlingue d'avion.

Dans cette salle, les deux couleurs dominantes sont le blanc et le noir. Le plafond est entièrement peint en noir. Des coulures noires garnissent les murs. La moitié de la surface du sol est recouverte d'une matière noire caoutchouteuse qui forme des seuils, comme si la matière coulait du plafond et provenait du côté de la porte que nous empruntons pour quitter la salle. De la fin de l'escalier à la sortie, le mur qui fait l'angle est masqué par une masse blanche inégale dont l'armature est réalisée à l'aide d'un grillage sur lequel un tissu blanc a été étendu. À plusieurs endroits, ce linge blanc est recouvert de coulures noires qui viennent prolonger celles qui coulent le long des murs. Six barils, intégrés à cette masse blanche, sont peints en noir. Des lumières installées à l'intérieur de la masse blanche, sous le drap, rendent la couleur blanche encore plus présente et procurent au visiteur un sentiment d'éblouissement.

Le noir et le blanc dominant et s'entremêlent. La prédominance est au blanc dans la première moitié de la salle. Ensuite, le noir prend le dessus et entraîne le visiteur vers quelque chose de sombre.

En sortant de la salle, nous pénétrons dans un couloir sombre et tortueux. Le fait que le plafond soit entièrement peint en noir et qu'il y ait des coulures sur les murs donne l'impression au visiteur que le noir va l'assaillir.

L'opposition entre noir et blanc, rendue d'autant plus agressive par les lumières installées sous la masse blanche, suggère une opposition entre mauvais (noir) et bon (blanc), entre souillé (noir) et pur (blanc). Comme si un liquide noir pernicieux coulait sur une surface blanche pure, venant la souiller. Le monde souillé serait le résultat d'une Apocalypse.

L'omniprésence de ces deux couleurs dans la pièce est contrebalancée par les couleurs vives des objets exposés dans les vitrines. En fait de vitrines, des barils coupés en deux, peints en noir à l'extérieur et en blanc à l'intérieur. Dans ces derniers, le visiteur trouve un grand nombre de figurines en plastique de toutes tailles qui ont pour points communs de comporter des couleurs vives et de représenter des êtres difformes : des montres. Ces figurines colorées contrastent avec l'extérieur des vitrines par leurs couleurs mais aussi par le fait que, malgré un sentiment de désordre donné par ces êtres tous différents, elles sont exposées de façon ordonnées, en lignes. L'ordre règne dans les vitrines, ce qui n'est pas le cas du reste de la pièce, où les coulures noires évoluent anarchiquement le long de la masse blanche et la salissent.

Tentons une interprétation: les couleurs et l'ordre sont, généralement dans la culture

occidentale, perçus comme positifs et souhaitables. Ils sont ici confinés aux petites vitrines de la salle. Cette dernière, par contre, comporte uniquement du blanc et du noir. Un élément important est constitué ici par des êtres colorés qui se trouvent dans les vitrines : des objets d'enfants pervers et corrompus, des monstres atroces et effrayants. Même dans le bon, il y aurait quelque chose de pervers après l'apocalypse, plus rien ne resterait protégé de la souillure.

Le dispositif entier pourrait représenter un iceberg, symbolisé par une masse blanche, lors d'une catastrophe de marée noire (le pétrole étant évoqué par la couleur noire qui coule et envahit tout).

Dans la salle, différents matériaux sont utilisés. Une partie du sol et les murs de la pièce sont faits de surfaces planes et mates. Au sol, la substance noire, qui descend en paliers en direction de la portion de sol peinte en blanc, est une matière plutôt molle au toucher, caoutchouteuse.

La masse blanche est fabriquée avec un grillage recouvert d'un linge blanc rugueux, cartonneux et froissé en de nombreux endroits. Le linge n'est pas étalé de manière uniforme sur toute la masse, il forme des plis. Les contours des coulures noires qui descendent le long de la masse blanche (à l'inverse de ceux qui dégoulinent le long des murs) ne sont pas nets et leur texture semble gluante.

Les barils sont faits dans un matériau lisse, brillant, ferme et froid au toucher. La surface transparente sur le haut de chaque vitrine est délimitée par des traits nets et courbés, à l'image des contours des coulures noires sur les murs.

Les objets dans les vitrines sont d'une matière légèrement brillante, un peu molle, certainement du plastique.

Dans cette première pièce, il y a un jeu de contraste entre les éléments au niveau de la texture, du matériel et de la forme.

- entre les surfaces planes (plafond, murs, une portion de sol, barils) et les surfaces en reliefs (masse blanche)
- entre les contours nets (des coulures noires sur le mur, des formes transparentes découpées sur chaque baril de pétrole, de la masse noire au sol, des angles des murs, de la forme des escaliers et de la rampe) et les contours flous (de la masse blanche, de la coulée de pétrole noir sur la masse blanche)
- entre les formes géométriques carrées, les lignes droites (murs de la salle, escalier, rampe, porte de sortie) et les formes arrondies (coulures, forme de la masse blanche, forme des marques noires sur le sol)
- entre les textures dures et/ou brillantes (surface des barils de pétrole, partie blanche du sol, flanc du sous-marin dans lequel la porte de sortie est découpée), qui donnent une impression de froideur et de dureté, et les textures molles (surface noire du sol, objets dans les vitrines, masse blanche, coulées noires sur la masse blanche)

Ces nombreux contrastes contribuent de manière importante au sentiment de mal-être et de désorientation du visiteur.

Il n'y a pas de musique diffusée, aucun bruit quel qu'il soit. Par contre, le visiteur entend des bruits étouffés provenant de la salle suivante, séparée par un corridor sombre et tapissé de mousse. Ces bruits sont des bribes de musiques diverses (nous comprendrons plus tard que nous les entendons uniquement si un visiteur se trouve dans la deuxième salle de l'exposition).

Ces échos de musique parviennent au visiteur qui se trouve dans une salle dévastée après une catastrophe, une marée noire. D'un côté, ces bruits étouffés peuvent être interprétés comme des signes d'espoir (il existe peut-être encore une activité humaine après le désastre), d'un autre côté, ces sons, déformés par la distance, pourraient être synonymes de déchéance.

Les figurines sont placées dans des conteneurs qui semblent hermétiques et pris dans un environnement chaotique et en

déperdition. Elles ont ainsi un certain statut de vestiges, de traces, de messages: des 'barils à la mer', des caissons de protection (de cryogénéisation peut-être).

Vision difficile de ces figurines comme restes contaminés d'un monde ancien et à la dérive ou plutôt comme d'éventuels envahisseurs externes, matériellement aliénés (monstrueux, contaminants).



Salle 2

Caissons musicaux

E. Mourtazina, T. Rodriguez, C. Chappuis, N. Magnin et S. Ducret

La mise en scène de cet espace a-t-elle été pensée pour nous désorienter, pour brouiller les points de repères que nous renvoient nos sens ?

En mobilisant plusieurs sens (vue, ouïe, toucher) jusqu'à provoquer un effet de saturation, cet espace se présente au

premier abord sous des aspects ludiques mais s'avère rapidement déstabilisant. Le nombre important de possibilités d'interactions offertes semble dans un premier temps alléchant, mais nous mène progressivement vers l'agacement et la frustration. Il y a trop de possibilités pour que nous puissions profiter pleinement

d'au moins l'une d'entre elles. Cette idée constitue notre hypothèse de départ.

Avant de commencer la visite de *What are you doing after the apocalypse ?* un panneau nous informe que l'exposition s'intègre dans le deuxième volet d'un cycle thématique et fait suite à l'exposition *Bruits*. Notre pièce est justement constituée des restes de cette dernière. Elle représente la situation qui suivrait une explosion apocalyptique.

Nous avons eu la chance de nous retrouver les cinq en silence dans la pièce. À ce moment, un homme d'un certain âge nous a rejoint. Arrivé dans une ambiance inhabituellement silencieuse, il a pu découvrir ce lieu d'une manière sereine, sans être envahit par un chaos sonore incontrôlable. Il a expérimenté tranquillement certains caissons, avant de continuer sa visite sans avoir vécu l'expérience proposée par ce lieu. Ce fut exceptionnel, car comme nous allons le voir, nous ne sortons pas de cette pièce dans un état d'esprit aussi détendu que nous ne l'étions avant d'entrer.

La pièce des *Caissons Musicaux* est la deuxième de l'exposition. C'est par un couloir exigü et sombre que nous l'atteignons, sans aucune explication préalable. Dès le pas de la porte, nous apercevons la lumière qui ricoche sur une longue bande dessinée, dense, en noir et blanc, faisant le tour de la pièce à hauteur d'épaule. Le plancher est noir, en relief formé par des caissons, et c'est sur ce sol très inégal que nous devons marcher. Dès le premier pas, nous déclenchons une musique. Cependant, une écoute correcte de cette musique ne peut se réaliser que si le visiteur se trouve seul dans la pièce. En effet, si des personnes nous précèdent ou nous suivent, plusieurs musiques résonnent ensemble car chaque caisson révèle une

musique différente. Une cacophonie d'extraits mélodieux d'origine et de genres différents, courts, désordonnés, brusquement enclenchés ou stoppés par les pas des visiteurs nous entoure.

Nous nous déplaçons sur des caissons de bois de tailles et de niveaux différents qui donnent l'impression de marcher sur un sentier de montagne où nous devons nous aider de nos mains pour assurer notre équilibre. A mesure que nous progressons dans la pièce, des musiques se déclenchent sous nos pas. Nous comprenons rapidement que les sons émis proviennent des caissons sur lesquels un titre de chanson est inscrit. Le premier donne le ton d'une atmosphère qui, à ce moment-là, nous échappe encore: « The final Countdown » (*Europe*). Avant la sortie, le dernier titre « We'll Meet Again » (*Vera Lynn*) qui fait écho au premier que nous avons entendu, nous laisse sur notre faim et sur une touche d'humour caustique.

Si nous arrivons vite à l'autre bout de la pièce, ce n'est pas pour en sortir de suite comme si le parcours était terminé, mais plutôt pour revenir sur nos pas et tenter un chemin différent de celui que nous avons choisi. Ce qui nous permettra d'entendre toutes les chansons. Ainsi, nous croyons un instant que nous pouvons maîtriser notre progression dans cet espace interactif et nous amuser. Les yeux fixés au sol, nous sélectionnons les caissons désirés en fonction de notre connaissance des titres et de leur disponibilité. Nous nous attardons sur certains, d'autres sont évités, mais à moins d'être seul, il s'avère impossible de se sentir libre de ses mouvements. D'une part, notre ouïe est surexploitée par la multitude de sons qui résonnent et se superposent. D'autre part, le fait que notre regard soit constamment dirigé vers le bas nous empêche de porter attention à la

bande dessinée qui pourtant est la première chose remarquée au seuil de l'entrée.

Nos sens, principalement la vue et l'ouïe, sont mobilisés à notre insu, de façon répétée, irrégulière et continue, de sorte que nous nous sentons confus et désorientés. Au début, l'espace nous renvoie à un dispositif d'exposition et à un espace interactif offrant la possibilité de jouer à déclencher des musiques en marchant. La bande dessinée et les musiques pour la plupart familières que nous entendons et sur lesquelles chacun a certainement dansé un jour participent à créer une ambiance ludique. Par amusement, il devient vite évident que l'on se joue de nous. Tous les éléments, qui éveillent nos sensations et déclenchent en nous l'envie de jouer, font naître un sentiment d'agacement, notamment par le fait que le déplacement dans cet espace demande tant d'attention qu'il rend impossible l'observation de la bande dessinée. La multiplication des mélodies nous pousse à quitter l'endroit pour trouver un environnement plus calme et reposant.

La frustration présente est également importante. En effet, dès l'entrée dans la salle, le côté interactif très amusant invite à courir dans tous les sens comme le feraient des enfants. Mais l'engouement fait rapidement place à un intérêt plus ciblé pour un caisson particulier. Le titre intrigue peut-être et nous aimerions entendre la musique associée. Même si nous arrivons à l'entendre quelques secondes, la chanson est vite brouillée par la cacophonie ambiante. Le nombre de personnes présentes dans la salle influe de façon importante sur l'expérience vécue : si nous sommes nombreux, le cas de figure

décrit se produit alors que, si le visiteur est seul, il peut profiter de la pièce tranquillement, s'asseoir sur un caisson, écouter la chanson autant qu'il lui plaît puis passer à une autre tout en observant la fresque. Mais ce calme peut être troublé par l'arrivée d'un autre visiteur. La rupture du calme par une autre musique est peut-être davantage frustrante que la cacophonie générale. La frustration est donc là dans les deux cas : que les visiteurs soient nombreux ou non.

La désorientation, l'agacement, la frustration sont suscités par l'impossibilité de pouvoir jouir pleinement de nos choix et de nos trajectoires dans cette salle musicale. A ce sentiment d'irritation semble donc s'ajouter le besoin de lutter contre ce dernier.

Cette salle déstabilise nos sens, nous amène à un état de saturation provoqué par nous-même. Cet espace nous offre des possibilités, nous oblige à sélectionner une trajectoire et choisir une ou plusieurs options qui nous mènent à cette saturation. En ce sens, l'impression générale qui ressort est que l'on se joue de nous.



Salle 3

Economie

J. Felhmann, A. Giger, C. Mathys, E. Pfeifer et L. Pahlisch

En entrant dans la salle, nous remarquons la grandeur des lieux, une grandeur renforcée par le noir de la pièce et par son vide. L'endroit n'est occupé que par des tuyaux qui sortent du sol et du plafond. Au mur, une série continue de tableaux représentant des scènes chaotiques en noir et blanc contraste avec l'impression de vide laissée par le reste de la salle. Cet agencement permet au visiteur de déambuler librement dans la pièce et d'activer par son passage différentes voix qui sortent des tuyaux. Ces voix sont celles de penseurs célèbres qui nous donnent leurs points de vue sur la société actuelle, la guerre, l'horreur ou encore les gouvernements. L'intensité sonore de ces voix étant faible, leur écoute requiert une attention soutenue et implique de se pencher près de l'extrémité des tuyaux d'où émergent ces sons. Lorsque plusieurs voix sont activées en même temps, il est encore plus difficile de se concentrer sur l'un de ces penseurs. A une certaine distance de ces tuyaux, le visiteur peut avoir une impression de chaos sonore et peiner à distinguer la moindre phrase, juste quelques bribes. Cet effet est renforcé par le plurilinguisme de ces discours.

Lors d'une écoute plus approfondie de ces extraits, nous nous apercevons qu'ils sont tous teintés d'un fort pessimisme. Houellebecq nous explique comment nous sommes pris dans les rouages d'une société qui nous écrasera sous son propre poids. Lévi-Strauss fait une analogie entre l'humain et un vers de farine qui, par son activité, libère dans son environnement un

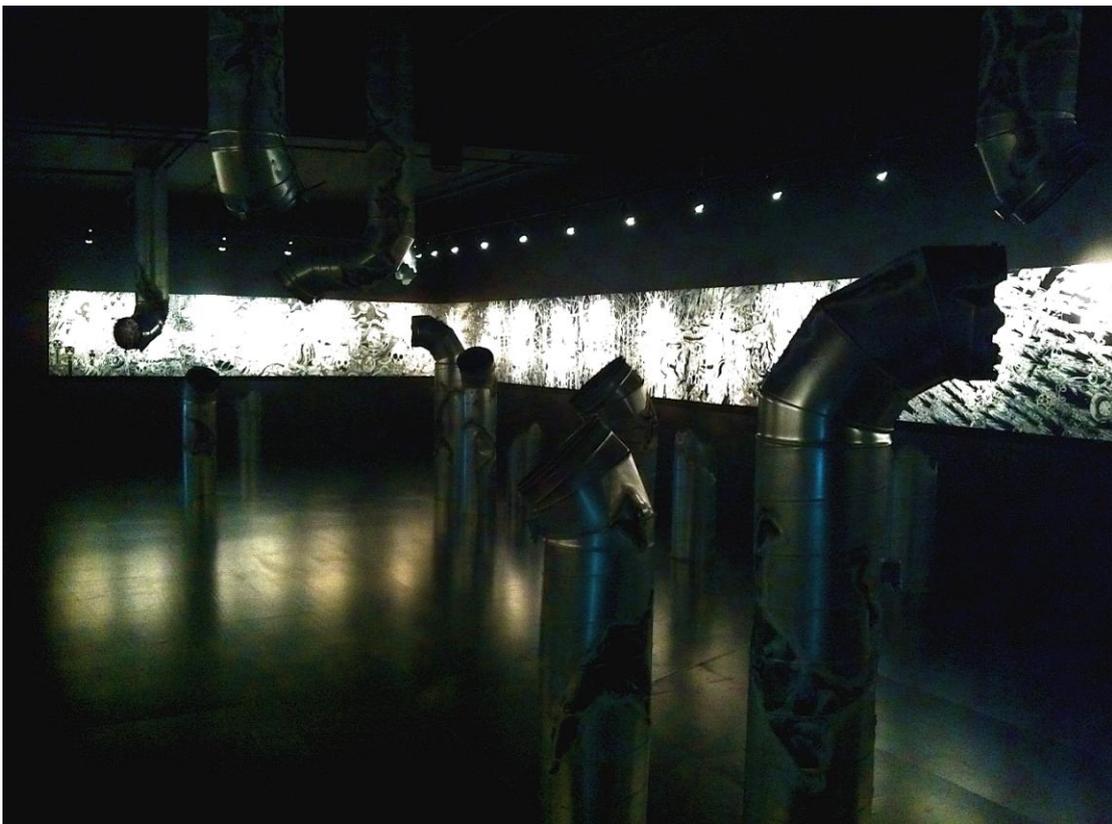
poison mortel avant que celui-ci n'atteigne les réserves de nourriture offertes par son environnement. Marlon Brando, dans *Apocalypse now*, dit qu'il faudra nous habituer à l'horreur pour y survivre.

Les sentiments et les impressions des visiteurs changent à différents moments de la visite de cette salle. Devant la violence des scènes peintes et le chaos qu'elles décrivent, nous nous déplaçons au sein de la salle afin de chercher à mieux voir ou à en avoir une vision d'ensemble. Se faisant, nous activons les voix sortant des tuyaux. Dans un premier temps, nous n'écoutons que brièvement et nous continuons d'avancer, déclenchant ainsi d'autres voix. Nous finissons alors par être dans une sorte de chaos sans avoir de clé d'interprétation ni sur ce que nous voyons, ni sur ce que nous entendons. Ce désarroi et cette impuissance à donner du sens peuvent être envisagés comme un sentiment proche de ce que ressent l'individu face à l'Apocalypse. Nous nous penchons alors sur les tableaux en quête d'éléments. Nous pouvons voir des références à l'histoire humaine des désastres tels que la figure d'Hitler, la destruction des tours jumelles ou encore le bombardement de Guernica. A part nous confirmer qu'il s'agit bien d'une Apocalypse qui concerne notre monde, il est difficile d'en tirer une clé de lecture. Si nous nous tournons vers les discours, nous nous apercevons que les pensées exprimées n'offrent aucune solution pour sortir de l'Apocalypse ou lui donner un sens. N'est-ce pas le propre de l'Apocalypse que de n'offrir ni aucune

issue, ni aucun sens ? Il n'y a pas d'échappatoire offert par quelques héros. Le visiteur devra trouver un sens à tout cela par lui-même. Devant l'annonce de notre fin future, le visiteur ne peut que penser à la société actuelle et au moyen d'empêcher l'Apocalypse de se produire. Si un visiteur passe par l'ensemble de ces réflexions et fait un tel cheminement, nous pouvons dire que la visite n'aura pas été vaine.

La scénographie incite à une réflexion par des moyens détournés. Face au sentiment de malaise qui est créé, chacun ira chercher des solutions dans ses propres

connaissances du monde. Les visiteurs sont renvoyés à différents aspects de la société actuelle menant à une Apocalypse ou paraissant injustes. Cependant, à aucun moment il n'est fait mention dans la salle de quelque chose en particulier à condamner, ce qui aurait paru moralisateur. Chacun connaît les défauts et manquements répétitifs de notre époque. Nous n'avons besoin de personne pour nous les rappeler, mais peut-être est-il nécessaire de prendre conscience de ni les accepter ni les prendre comme des faits accomplis.



Salle 4

Périscopes

E. Dunning, A. Guglielmetti, J. Adam et A. Cellérier

La centralité de cette salle en fait une *salle-pivot*, un espace de transition au cœur de l'exposition. Afin de rendre compte de cette interdépendance entre la salle du périscope et la globalité de l'exposition, nous évoquerons ici l'intégralité de cette exposition en livrant notre vision d'ensemble.

Après une antichambre faisant office de préambule à l'exposition, où les images de bidons à la dérive donnent lieu à la matérialisation de l'exposition, nous pénétrons dans le sous-marin, théâtre de notre expérience apocalyptique. Tout de suite projetés dans une atmosphère chaotique, nous sommes assaillis par le son que nous générons presque à notre insu et par les images de nos multiples représentations de l'Apocalypse, par la lumière troublante, les décors délabrés et les contrastes marqués. Sans que l'on nous propose une véritable réflexion, ces données brutes et violentes nous plongent dans un chaos des sens : c'est l'Apocalypse, nous la vivons.

Par l'amalgame de représentations diverses liées à l'Apocalypse et leur présentation brute à travers différents médias, le visiteur est immergé dans la confusion des illustrations, rendu inapte à discerner avec précision ce qu'il voit ou entend, incapable de saisir les détails, aussi forte que soit la musique et aussi grande que soit la fresque. Même les discours délivrés par les tuyaux deviennent inaudibles par l'action (souvent involontaire) de plus d'un tuyau à la fois. En arrivant dans cette salle-pivot, nous nous retrouvons dans un inter-espace.

Nous changeons de niveau, le bruit s'atténue, la forme est différente (circulaire), la lumière est faible mais nous distinguons tout de même un fort délabrement des murs. Seuls sont présents quelques écrans accompagnés d'un petit cartel et d'un périscope. Les couleurs sont de retour. La texture même de la pièce (revêtement de mousse sur les murs) rappelle les couloirs, lieux de passage et de transit. Nos ressentis sont ambigus, balançant entre le soulagement, l'apaisement suscité par le silence et la pénombre, et entre l'oppression provoquée par l'étroitesse de la pièce, par la structure en piques des murs, leur saleté, l'instabilité et les craquements du sol. Nous sommes en train d'évoluer, de quitter progressivement l'expérience apocalyptique que nous avons vécue à l'étage.

Cette salle présente un mouvement en deux temps : mouvement circulaire d'une part avec le périscope qui tourne – la structure cylindrique, la circulation imposée (un demi-tour obligatoire pour continuer vers la suite de l'exposition) – et mouvement vertical d'autre part (de haut en bas) avec les écrans qui s'effondrent, le périscope télescopique, la descente inévitable des escaliers. Combinés, ces deux mouvements deviennent un tourbillon, un vortex reproduit sous nos pieds, lequel est même dessiné par des traits sur le sol. Vortex qui nous entraîne vers une suite, vers un avenir. Nous sommes emportés vers la salle suivante comme nous purgeons une baignoire.

Au passage, nous tentons de nous approcher du périscope, objet central de l'exposition puisqu'il est l'œil du sous-marin. Que voyons-nous dans ce périscope ? Encore la fresque ! Déjà lors de l'exposition *Bruits* (présentant la même structure, mais avant sa destruction), la fresque donnée à voir dans le périscope est maintenant exposée directement sur les murs. Comment comprendre sa présence ? Nous constatons en regardant la fresque par le périscope qu'il est plus aisé d'en saisir les détails que lorsque nous la voyons sur les murs et qu'elle nous assaille de représentations chaotiques et embrouillées. Grâce au cadrage, à la médiation et à la distance imposée par le périscope, nous parvenons à définir notre perception de la fresque désormais segmentée. Pourtant, comme le montrent les écrans, lorsqu'un objet est cadré et médiatisé (il s'agit ici de visions d'un patrimoine naturel suisse), il nous échappe. Rappelons-nous encore l'exposition précédente *Bruits*. Les écrans reproduisaient des messages urgentistes de l'UNESCO sur la nécessité de sauvegarde du patrimoine et la salle évoquait plus encore que maintenant un cockpit, une salle de contrôle. Ainsi, la chute des écrans représente l'impossible contrôle du patrimoine, des traditions et des représentations, car au moment où nous sommes parvenus à les mettre en boîte (par l'image, le son ou l'écrit), ceux-ci ont déjà évolué et la réalité que nous croyions avoir saisie s'effondre. La multiplicité des points de vue offerts par les écrans décrit la relativité de cet objet que nous essayons de saisir, et la mouvance des images nous ramène à son caractère évolutif et par définition insaisissable. Le patrimoine, les traditions, les représentations ou la réalité elle-même ne péricliteront pas, mais seront

appelés à évoluer, à se renouveler sans cesse, comme l'aube laisse place au crépuscule et inversement (les images montrées par les écrans sont celles de début et fin de journées). Il est désormais certain que cette salle n'est qu'une transition et déjà le cartel, introduisant la salle suivante, nous attire en bas des marches. Tout est passage, tout est temporaire.

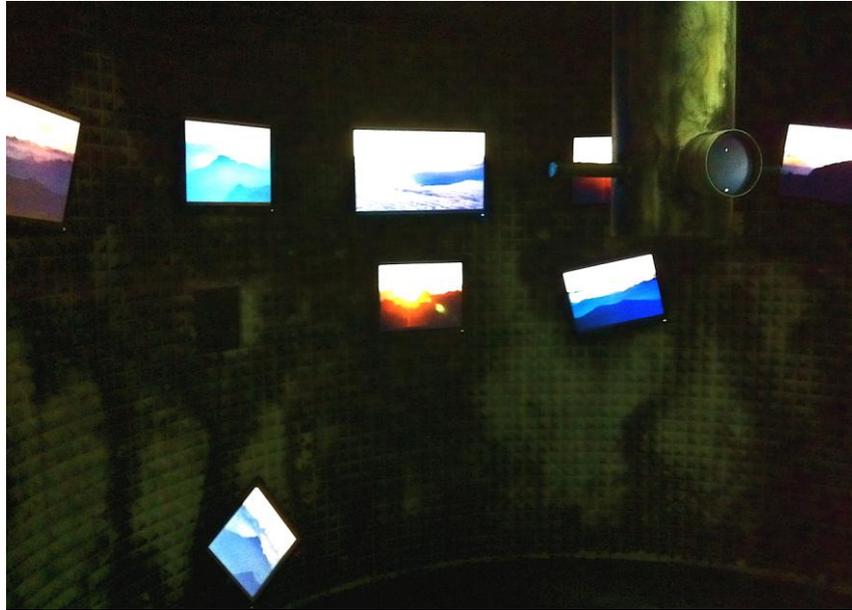
En bas, la salle suivante, *Extase Blanche*, nous aveugle par sa lumière blanche. Nous aboutissons au plus bas niveau, nous touchons le fond où tout contraste avec les pièces précédentes. C'est l'après-purge. Ici tout est clair, tout est rangé, classé, structuré. La blancheur éclatante s'impose comme une sorte de révélation analytique : le chaos des sens et des émotions apocalyptiques sont ici rationalisés, relativisés et déconstruits, décomposés. L'Apocalypse devient les apocalypses (Tchernobyl, la fin de l'art, la révolution égyptienne). C'est l'after-apocalypse. Grâce à la distance analytique, nous avons décortiqué ce concept qu'est l'Apocalypse en une multitude de représentations classées, que nous pouvons ainsi analyser rationnellement.

L'aboutissement de cette salle fait partie intégrante de l'expérience de l'Apocalypse vécue dans l'exposition, il en est une étape incontournable et s'inscrit dans la suite d'une évolution continue, appelée à se renouveler.

Cette distance analytique préfigure la distance artistique et satirique que l'on trouvera à la salle suivante (la salle *Atomik Submarine*) et elle permettra au visiteur, à la sortie du sous-marin, d'envisager l'expérience dans sa globalité. Bien que nous puissions trouver des liens avec l'ensemble de l'exposition, l'important recul suggéré dans cette dernière salle

l'inscrit, selon nous, en rupture vis-à-vis du reste de l'exposition (tout comme l'antichambre du début), et c'est pourquoi nous ne croyons pas qu'il soit

indispensable de la décrire très précisément pour comprendre la salle du périscope.



Salle 5

L'Extase Blanche, le temps suspendu

A. Marmy, A. Zurbuchen, I. Kalberzina-Praz, F. Chédel et M. Fert

Venant de la salle du périscope, le visiteur découvre un espace suspendu, hors du temps, *l'Extase Blanche*.

Blanche, lumineuse, silencieuse, intacte, exprimant un aspect stérile et immaculé, ce lieu contraste par rapport aux salles précédentes noires, sombres, détruites et sales. Le reste de l'exposition est plutôt encombré, soit par des cubes de différentes hauteurs soit par des tuyaux. Ici, l'espace est vide d'objets ou d'informations, à l'exception d'un banc blanc permettant au visiteur de s'asseoir. Tous les autres objets sont encastrés dans des vitrines murales. Ces dernières sont regroupées en six blocs, chacun aménagé de plusieurs

compartiments exposant des images, photos, sons, textes (de presse notamment), vidéos (et de jeux), liquides (sous forme de bouteilles de poisons), qui abordent tour à tour un des thèmes suivants: l'art, la sexualité (le SIDA), la politique (la révolution égyptienne), l'économie, l'énergie nucléaire (Tchernobyl) et les migrations.

Cette pièce se situe dans la deuxième partie de l'exposition, entre, d'une part, l'Apocalypse et la destruction engendrée par celle-ci, et, d'autre part, l'après-apocalypse, le renouveau. Elle nous fait penser à un bunker, par sa situation géographique (espace le plus bas de

l'exposition, le visiteur a du descendre pour s'y réfugier), par le vide (qui correspond à l'idée qu'on se fait du bunker, lieu de refuge froid et peu chaleureux), par son silence et son calme, (espace sous-terre qui contraste avec le tumulte sur-terre), là où le réfugié n'ayant aucun contact avec l'extérieur perd la notion du temps. La salle donne une impression de temps suspendu, de pause, où, semble-t-il, le visiteur pourra prendre le temps de penser et d'aborder la transition entre l'avant et l'après Apocalypse. Par cette « révélation analytique », annoncée dans le texte précédent, le visiteur est amené à se questionner, par le biais des artefacts et des textes exposés.

Chacun des six blocs mentionnés ci-dessus est accompagné d'un texte, ouvrant à une réflexion sur la thématique présentée. Un texte est aussi projeté sur un écran au mur. Des citations s'affichent et une forte lumière blanche irradie. Suivant l'idée que cette salle permet la transition entre le passé, le présent et le futur de l'Apocalypse, nous avons pensé que ce moyen visuel est un outil servant à la décontamination à la fois physique, par la puissante lumière, et psychique, par les réflexions que peuvent susciter les citations qui portent sur l'évolution et la fin de l'humanité. Une décontamination laisse place au souvenir. Ces mots forment un bout de mémoire du monde, de ce que nous nous souvenons une fois l'Apocalypse passée.

Les artefacts exposés sur des tapis roulants à l'arrêt permettent aussi de mener une réflexion sur l'avant et l'après d'un tel événement. D'ailleurs, ces installations susceptibles de tourner rappellent celles présentes dans les laboratoires, et nous laissent imaginer cette pièce ainsi. Un espace blanc et aseptisé, où les objets

exposés sont à l'écart, isolés des visiteurs, comme s'ils étaient contaminés. Même le son, jusqu'ici libre dans l'exposition, se trouve accessible uniquement près des vitrines par le biais des casques suspendus desquels aucun bruit ne peut s'échapper. Il s'agit donc d'un laboratoire, dans lequel ethnologues et chercheurs en général ont réfléchi sur le passé et sur l'après-apocalypse. Ce questionnement sur le passé nous a poussé à envisager ce bunker ou ce laboratoire comme un musée dans le musée. Les échantillons des vitrines seraient des archives, de même que pour les morceaux de textes de l'écran, racontant le souvenir du monde avant l'Apocalypse. L'état figé de ces tapis roulants soutient la suspension du temps évoquée plus haut. Mais cette installation arrêtée, ne pourrait-elle pas se remettre en marche ? Si tel était le cas, quelle en serait la signification ? Les catastrophes défileraient ainsi, l'une après l'autre, imageant tous les désastres de notre époque présentés quotidiennement par les médias comme plus particulières les unes que les autres et qui finissent par être noyées dans ce flux d'informations données.

L'événement tragique aujourd'hui, sera oublié demain. Restera un souvenir ...



Salle 6

Atomik Submarine

Z. Fauquex, F. Luginbuhl, D. Feuz, Z. Guinand, et G. Colica.

En passant la porte, nous nous retrouvons face à un immense sous-marin suspendu au centre de la salle. Traversant la pièce, il est encastré dans le mur et nous n'en voyons pas la fin. En nous en approchant, nous remarquons qu'il est construit à partir de bois et de métal. Sur le sous-marin, les inscriptions «OCTOBRE ROUGE», «CCCP», «ATOMIK SUBMARINE». A notre droite, nous lisons un texte explicatif sur l'artiste et son œuvre. La salle est faiblement éclairée et l'intensité des lumières change. Les couleurs du lieu se déclinent dans des tons sombres, rouges et noirs. Les quelques sons qui nous parviennent semblent provenir de petites télévisions transmettant deux moments clé du montage de la salle : l'assemblage du sous-marin et la présence d'un groupe de skateurs devant l'entrée de l'exposition. Cette dernière vidéo montre comment l'usage d'un même objet peut différer en fonction de la représentation que nous en avons. Ici, il s'agit des planches que nous retrouvons dans la pièce et que ce groupe de jeunes utilise comme rampes pour faire du skateboard.

En nous promenant, nous découvrons des modèles réduits de véhicules de guerre, en matières recyclées, disposés un peu partout dans la pièce. Ces jouets sont construits notamment en bois et en métal. Des tanks, des fusées, des bateaux et des chars blindés, d'où émerge parfois le visage d'un personnage en bois. Des slogans communistes sont écrits sur la grande majorité des miniatures (URSS, une étoile rouge à cinq branches, CCCP, jeunesse communiste). Des références à la nation

russe ou au communisme se retrouvent sur presque tous ces modèles réduits. Devant chaque objet, une étiquette en indique le nom. Souvenirs d'enfance ?

Sur le mur en face de l'entrée, des coulées noires recouvrent la moitié supérieure de la paroi. A travers ces coulées nous devinons un paysage abstrait peint en couleurs pastel (bleu, beige et vert), en contraste avec les tons sombres du reste de la salle. Un peu partout, des planches en bois de toutes formes sont disposées de façon désordonnée. Cela provoque une sensation d'instabilité, accentuée par la présentation penchée des objets. Deux textes, l'un de Paul Valéry et l'autre de Rabelais sont écrits à l'envers.

Cependant, dans ce désordre, la disposition des planches et des objets aide le visiteur à s'orienter et à trouver son chemin vers la sortie.

Contrairement aux autres pièces de l'exposition, celle-ci revêt un caractère historique bien visible, presque palpable. La salle est très chargée, notamment en comparaison à la pièce précédente, blanche, lumineuse et presque vide.

L'écriture rouge est omniprésente, contribuant au rappel sans équivoque de l'idéologie communiste. La thématique guerrière, illustrée par les nombreux jouets-véhicules, entoure le visiteur de toute part. La diversité des véhicules laisse imaginer des possibilités de conquête de tout espace :

- terrestre, avec les chars blindés et les tanks

- maritime, avec les sous-marins et les bateaux
- spatial, avec les fusées

Le sous-marin impose une double présence, psychologique (l'ambiance et la faible luminosité de la pièce font penser à l'intérieur d'un sous-marin) et physique (le visiteur doit passer au-dessous pour continuer sa visite) .

Restes de Guerre froide et des menaces qu'elle faisait peser. Si les craintes d'une Apocalypse ont parfois pu prendre des formes hétéroclytes, la menace qu'incarnait une guerre nucléaire était réaliste. La Guerre froide est illustrée ici par trois aspects. Le premier est la référence constante au communisme, ennemi numéro un du monde capitaliste au XXème siècle. Le deuxième aspect est la menace nucléaire, à laquelle le mot « Atomik » fait sans doute allusion. Et troisièmement, les fusées miniatures qui font référence à la course entre les Américains et les Russes pour la conquête de l'espace.

Les objets exposés semblent plus suggérer la peur que de la faire ressentir. Il s'agit

bien de véhicules de guerre, mais en version miniature, que certains lieront à la dénomination de jouets.

Ils ne font pas peur, car ils sont petits, et créés à partir de matières recyclables (boîtes en aluminium, bois). Est-ce là une dérision de la Guerre froide, une dérision des peurs engendrées par ce climat de tension permanente, maintenu par l'incertitude du dénouement ?

Le sous-marin aussi peut être considéré dans un sens ironique. Il est ici l'élément central de la pièce, énorme au regard des autres objets. Pourtant, un sous-marin, est un navire peu visible, car immergé dans les profondeurs marines.

Il existe donc dans cette salle un contraste entre ce que nous voyons : des véhicules de guerre miniatures, un grand, faux sous-marin, et ce que nous imaginons : la menace d'une invasion communiste ou encore la crainte d'une Apocalypse liée au nucléaire.

Entre le visible et l'invisible, se loge un interstice, une place pour l'imaginaire, le souvenir, la crainte, la joie, une place pour le rêve. Et après ?

