

En accord avec la signification profonde de l'œuvre de Kubrick, le cosmos n'est donc pas chez le concepteur de *UBIQ* le cadre d'aventures futurologiques, mais avant tout évocation rétrocognitive du milieu matriciel originel.

Arnauld Pierre

RETOUR VERS LE FUTUR

Le projet *UBİQ. A Mental Odyssey* de Mathieu Briand



Mathieu Briand, *UBİQ. A Mental Odyssey, The Last Room*, vue de l'exposition « Cosmos. En busca de los orígenes, de Kupka a Kubrick », TEA Tenerife Espacio de las Artes, Santa Cruz de Tenerife, 2008

Le passé est latent, il est submergé mais toujours là, capable de remonter à la surface.

Philip K. Dick, *Ubik*, 1969

Un déploiement de mythologies personnelles, articulées à des mythes collectifs tels que les incarnent certaines œuvres populaires de la science-fiction littéraire et cinématographique et soutenues d'emprunts à la mythologie artistique duchampienne : c'est ainsi qu'apparaît le projet *UBİQ. A Mental Odyssey* de Mathieu Briand, constitué pour l'essentiel des dix expositions qui se sont succédé tout au long de l'année 2007 dans l'espace de la galerie Maisonneuve à Paris (soit une exposition différente presque tous les mois), auxquelles s'ajoutent deux autres installations ayant respectivement ouvert, puis fermé le cycle. La première – réalisée au MIT List Visual Arts Center à la fin de l'année 2006 dans le cadre de l'exposition « Sensorium¹ » – proposait une reconstitution à l'échelle de la salle des arrivées de la station orbitale du film de Stanley Kubrick, *2001. A Space Odyssey* (MGM, 1968), dont le hublot rectangulaire ouvrait sur une image du globe terrestre. La seconde, intitulée *The Last Room*, point d'orgue de l'exposition « Cosmos » qui inaugurerait le TEA de Santa Cruz de Tenerife en octobre 2008², reconstituait un autre décor de *2001* : la salle aux moulures néo-XVIII^e où l'astronaute David Bowman (Keir Dullea), le dernier survivant de la mission Jupiter, arrive au terme de son voyage – et de son existence – avant de se réincarner en « enfant des étoiles ».

UBİQ est donc encadré par deux références massives au chef-d'œuvre de Kubrick, cité par ailleurs à plusieurs autres étapes du déroulement du projet de Briand. Mais l'importance du film ne tient pas tant ici à sa fonction d'inépuisable réservoir à rêves d'anticipation, à décors et objets futuristes, qu'à la structure temporelle complexe selon laquelle s'organise son récit. Le film de Kubrick se distingue en effet par son schéma rétrocipatif, qui entretient à dessein la confusion entre le terme et l'origine, le futur et le passé. Œuvre d'anticipation, elle commence pourtant par reporter le spectateur vers les temps immémoriaux de l'humanité, aux origines animales de l'homme, tandis que sa séquence finale est une scène originale où la renaissance de Bowman, sous la forme d'un fœtus astral venant flotter à proximité de la Terre-mère, offre le spectacle ineffable de la conception d'un être à travers lequel le cosmos accouche d'une nouvelle conscience de lui-même. L'odyssée futuriste dans l'espace et dans le temps était donc un retour à l'origine et, comme dans le poème de T.S. Eliot, le terme de la quête était d'arriver là d'où nous étions partis³. De même, les membres de la mission Apollo VIII – exactement contemporaine de la sortie du film de Kubrick –, qui furent les premiers hommes à admirer



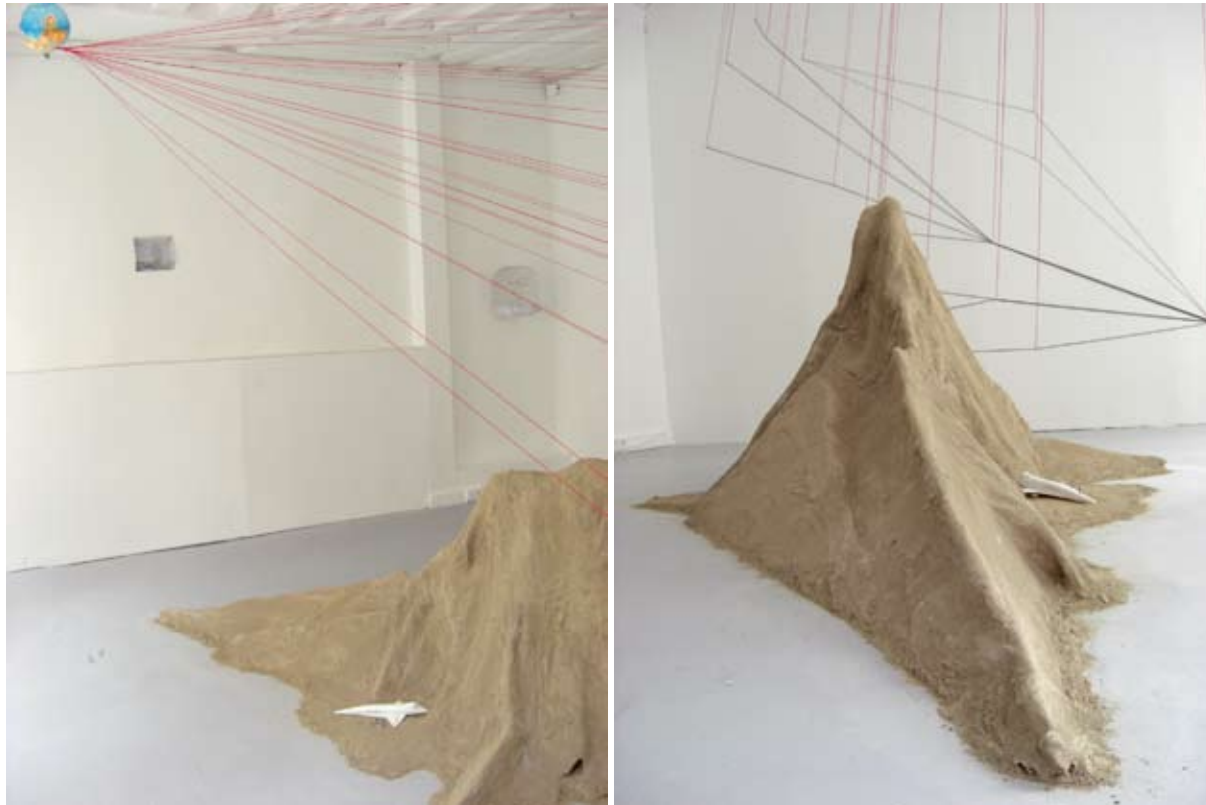
Mathieu Briand, *UBIQ. A Mental Odyssey, The Last Room*, vue de l'exposition « Cosmos. En busca de los orígenes, de Kupka a Kubrick », TEA Tenerife Espacio de las Artes, Santa Cruz de Tenerife, 2008



Mathieu Briand, *UBIQ. A Mental Odyssey*, vue de l'exposition « Sensorium », MIT List Visual Arts Center, Boston, 2006

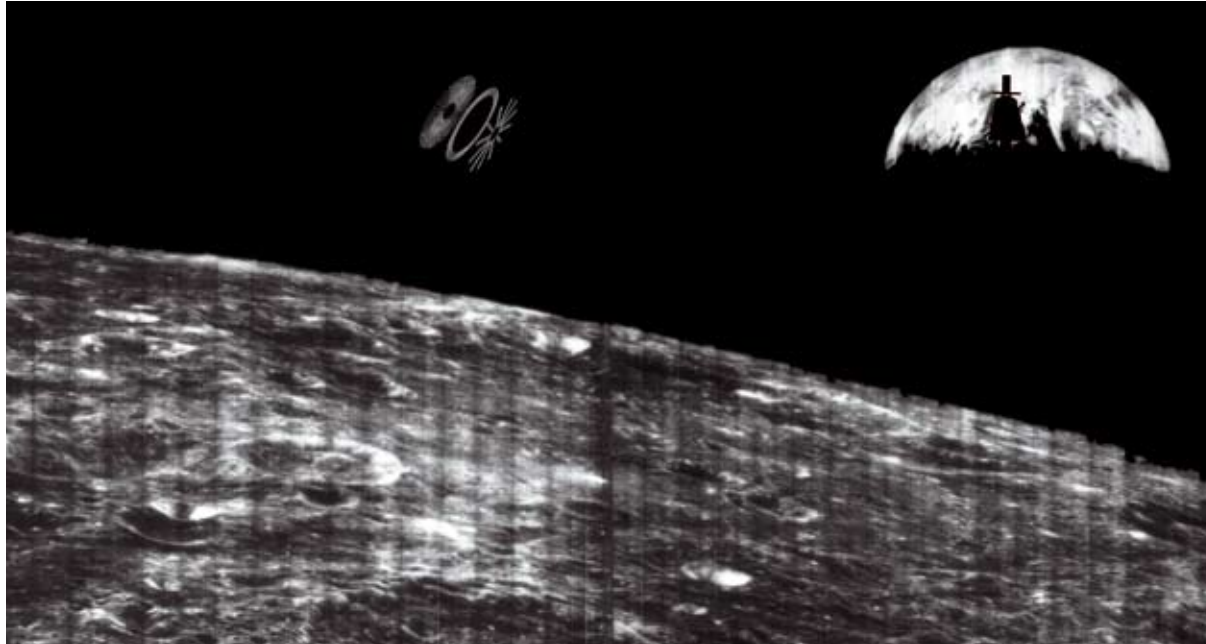
un lever de Terre au-dessus de l'horizon lunaire, devaient déclarer qu'après avoir accompli tout ce voyage vers son satellite, la chose la plus importante qu'ils eussent découverte était précisément la Terre, et leur témoignage, comme celui des photographies de la planète depuis l'espace, est historiquement crédité d'avoir accéléré la prise de conscience écologique de l'isolement et de la fragilité du berceau terrestre⁴. Situé dans le décor futuriste de *2001*, le spectateur des environnements de Briand est convié au même coup d'œil en arrière : au MIT, la fenêtre rectangulaire du hall dissimulait un écran où l'image projetée de la Terre montrait la couverture nuageuse se modifiant à vue en fonction de données météorologiques captées et analysées en temps réel par un logiciel de traitement de l'information. L'observateur d'aujourd'hui pouvait difficilement s'empêcher de relier ce qu'il voyait à la question omniprésente du réchauffement de l'atmosphère et du changement climatique menaçant la planète. Une série d'images de synthèse relatives à des étapes préparatoires de l'œuvre montrent également, assis dans un coin de l'écran, un personnage d'allure enfantine et androgyne absorbé dans la contemplation du globe : mise en abyme évidente de celui du spectateur, son regard n'est pas très différent de celui, attendri et bienveillant, que dirige sur la planète, au plan ultime du film, l'enfant des étoiles kubrickien de retour au foyer.

À l'autre extrémité du cycle *UBIQ*, dans *The Last Room*, le spectateur est invité à chausser des lunettes vidéo en forme de masque de *comedia dell'arte*, dans lesquelles est diffusée la séquence abstraite de la « porte des étoiles », largement due aux effets spéciaux de Douglas Trumbull – qui importait dans le cinéma populaire l'esprit expérimental du *cosmic cinema*⁵ –, où Bowman traverse à vive allure un tunnel de couleurs vives et tourbillonnantes, avant d'arriver au seuil de la gestation des mondes, contemplée à travers des images organiques qui reconduisent l'iconographie séculaire de la nébuleuse-matrice⁶. Le dispositif vidéo se donne comme un moyen non seulement de remettre en scène ces images suggestives, mais aussi de pousser plus complètement le phénomène de l'identification du spectateur avec l'astronaute Bowman en l'immergeant dans la vision béatifique que le cinéaste lui fait vivre, prélude à la rencontre avec « l'enfant des étoiles », reconstitué à l'identique à la sortie de *The Last Room*⁷. Ce processus de « migration mentale » et de « schizophrénie contrôlée », dans les termes de l'artiste, est assuré par l'actualisation d'une technologie que Briand a commencé à employer dès l'année 2000 et qui était encore mise à la disposition du public dans l'installation du MIT. Elle consiste en casques portatifs et bornes interactives, véritables appareils à dédoublement de personnalité, autorisant l'échange de leur vision respective entre les visiteurs. Ces derniers assument alors le regard, les modifications du champ visuel et les déplacements d'un autre qu'eux-mêmes, autant que la projection d'un double situé en autrui, réalisant un fantasme d'ubiquité également souligné par l'homophonie approximative du nom *UBIQ*. Mais dans le contexte de *The Last Room*, ce phénomène de migration mentale se produit en faveur, cette fois-ci, de la naissance d'un sentiment d'empathie avec la représentation angélique de l'« enfant des étoiles ». Le dispositif d'absorbement individuel que constituent les lunettes vidéo doit en effet permettre à l'observateur, confronté aux images de maternités cosmiques qu'il aperçoit, d'y projeter sa propre origine et d'y ressaisir l'histoire personnelle de son développement – son ontogenèse – depuis le stade de l'œuf et de l'embryon. Le séjour à l'intérieur du ventre maternel a constamment le caractère de ce qui vole, rappelle Sloterdijk⁸ dans son commentaire du livre de Ronald D. Laing, *The Facts of Life* (1976), qui énumère dans la sphère, le dôme géodésique, le ballon, la capsule spatiale et la soucoupe volante, autant de simulacres de l'œuf, également rencontrés dans *2001*. À l'instar de la capsule sphérique, le « pod », reconstitué par Briand dans *The Last Room*, qui emporte Bowman vers son destin merveilleux, où il réunira la double condition d'astronaute et de fœtus. En accord avec la signification profonde de l'œuvre de Kubrick, le cosmos n'est donc pas chez le concepteur de *UBIQ* le cadre d'aventures futurologiques, mais avant tout évocation rétrocipative du milieu matriciel originel.

Mathieu Briand, *UBĪQ. A Mental Odyssey, Chapter V : The Network Island*, galerie Maisonneuve, Paris, juin 2007Mathieu Briand, *Eternal Garden, Back to Zhong Guo - Fools Move Mountains*, Nanling, Chine, 2005

Le jardin d'Éden et le paradis perdu de l'enfance sont d'autres motifs de cette quête à rebours présents dans l'œuvre de Briand, et notamment dans le chapitre V de *UBĪQ (The Network Island*, juin 2007). Au-dessus d'une île isolée dans l'espace de la galerie comme au milieu de l'océan, et sur les rivages de laquelle s'est échouée la fusée de la Pan Am, directement empruntée à la première séquence spatiale de *2001*, passe un réseau de fils de laine rouge issus du motif, agrandi sur l'un des murs, des *Réseaux de stoppages* de Marcel Duchamp. Cette œuvre de 1914 est emblématique des spéculations pataphysiques de l'auteur du *Grand Verre* sur la quatrième dimension – la dimension du souvenir et des reviviscences du passé, comme Briand en confirme l'interprétation dans sa propre pièce : les fils de laine pointent en effet vers le même centre originaire, situé sur un globe terrestre suspendu au plafond. Ce point de convergence, localisé quelque part vers le sud-est de la France, est censé marquer géographiquement la position d'une origine ontogénique : la vallée des Alpes, liée à l'enfance de l'artiste et aux souvenirs qui s'y rattachent. La vallée des Alpes étant également le nom d'un relief lunaire en forme de rainure, situé à proximité de la mer du Froid et des cratères Platon et Cassini, auquel fera allusion une phase ultérieure du projet de Briand, la mythologie enfantine révélera bientôt son rôle de matrice de l'œuvre, permettant de nouvelles déclinaisons qui viendront nourrir l'iconographie cosmique de *UBĪQ*. Le projet *UBĪQ* n'est pourtant pas le seul concerné par cette quête du paradis perdu de l'enfance, il faut aussi y rattacher une des entreprises les moins connues de Briand – mais des plus significatives de la construction utopique qui sous-tend sa démarche. Au printemps 2005, l'artiste a inauguré, à la limite des provinces du Guangdong et du Hunan dans le sud de la Chine, la communauté d'enfants du Jardin éternel (*Eternal Garden, Back to Zhong Guo - Fools Move Mountains*), nommée d'après le jardin suspendu du film de Fritz Lang, *Metropolis* (UFA, 1926), où évoluent les fils de l'élite dirigeante de la ville industrielle. Chez Briand, *Eternal Garden* est une aire de jeu et de vie fermée aux adultes, régie par un règlement intérieur issu de discussions avec les enfants, à charge pour eux de respecter et de faire respecter le fragile environnement de la forêt primaire de Nanling, menacé par l'industrialisation croissante de la région où le territoire de ce nouveau jardin d'Éden est implanté. Située entre les utopies communautaristes et le mouvement de *land reclamation* des années 1960-1970, cette intervention, habitée par un rêve, mi-libertarien mi-écologique, de retour à l'inconscience édénique, désignait déjà l'horizon contre lequel allait bientôt se profiler la totalité du projet *UBĪQ*.

Le commerce continu que l'artiste entretient avec l'œuvre de Kubrick se signale par la récurrence de motifs et d'objets emblématiques qui, depuis 1968, ont contribué à assurer la signature visuelle du film. La capsule spatiale sphérique, le « pod », est l'un de ceux-là, qui réapparaît non seulement dans *The Last Room*, mais aussi aux chapitres VI et XII de *UBĪQ*, sous forme de répliques intégrant plusieurs variantes d'échelle, de matériau et une mesure variable de fidélité dans la restitution des détails techniques. La station orbitale en forme de roue en est un autre, autrefois magnifié par l'affiche de la première sortie du film, due au pinceau de l'un des grands représentants du *space art* américain, Robert McCall, et d'ailleurs détournée par Briand à l'occasion d'un prolongement éditorial du projet *UBĪQ*, réalisé avec la complicité de l'écrivain Daniel Foucard⁹. On sait peut-être que cet emblème futuriste du voyage spatial est directement issu des recherches du *rocket team* de Wernher von Braun, et qu'il avait déjà été mis en image au début des années 1950 dans les pages du magazine populaire *Collier's* par des illustrateurs visionnaires comme Chesley Bonestell et Fred Freeman. En s'assurant les services du consultant technique Frederick I. Ordway¹⁰, membre de l'équipe Von Braun, le cinéaste a directement puisé à cette source, tandis que le passage de relais vers Briand s'est accompli lorsqu'un autre conseiller de Kubrick, le spécialiste en intelligence artificielle Marvin Minsky, vint donner une conférence au MIT à l'occasion de l'installation inaugurale du projet *UBĪQ*, établissant ainsi une filiation qui



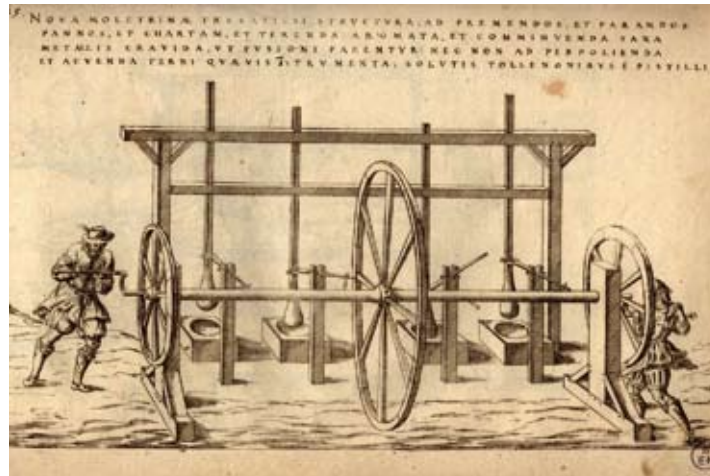
Mathieu Briand, *Depuis la lune*, 2006, photomontage, extrait de Mathieu Briand et Daniel Foucard, *UBIQ. A Mental Odyssey*, Paris, Dis Voir, 2008



Mathieu Briand, *Le Pilonneur*, 2007, *UBIQ. A Mental Odyssey, Chapter II : La Psychotière*, galerie Maisonneuve, Paris, mars 2007

n'est pas anodine dans la construction symbolique du cycle. La station orbitale apparaît en outre dans quelques-uns des objets – dont une petite peinture à l'acrylique et au LSD (*Perspective in Space*, 2006) – entrant dans la constitution du *Prologue* au cycle *UBIQ*. Présentée à la galerie Maisonneuve en janvier 2007, cette installation donnait accès, sous une forme identique à celle de l'atelier, aux centaines de notes, d'images, de documents et d'objets ayant alimenté la réflexion de l'artiste dans la phase d'élaboration de *UBIQ* et soutenu les ramifications d'une pensée proliférante, avançant sous l'impulsion de rapprochements visuels, d'échos formels, de jeux du verbe et de l'esprit. On voyait ainsi, de ce vaste rébus, émerger images et objets entretenant avec la célèbre roue spatiale une série de rapports que l'on pressent d'abord confusément, puis de plus en plus clairement à mesure que l'on se penche sur leur détail. Les uns suivent la médiation de la mythologie duchampienne, comme ce montage qui intègre le motif triplement ellipsoïdal des *Témoins oculistes* (1920) au ciel nocturne d'une photographie historique de l'horizon lunaire – celle qui, précisément, conserve le souvenir du lever de Terre observé par les membres de la mission Apollo VIII. La roue de 2001 est aussi connectée – mais par un fil fictionnel qui se laisse plus difficilement apercevoir – à l'intérêt de Briand pour l'une des réalisations les plus stimulantes de Duchamp : la porte de 11, *Rue Larrey*. Conçue par ce dernier à son domicile, en 1927, de telle manière qu'elle fasse mentir l'adage selon lequel une porte doit être ouverte ou fermée, puisque celle-ci, par un artifice de construction, pouvait être les deux à la fois, la porte duchampienne reconduisait une nouvelle fois les interrogations de l'artiste sur les espaces impossibles de la géométrie pluridimensionnelle. Il faut alors savoir – le livre *UBIQ* est là pour nous l'apprendre, ou pour tenter de nous le faire croire – que semblables jeux de portes auraient fasciné le mathématicien Kurt Gödel à la vision d'un film de la MGM avec Greta Garbo, *Grand Hotel* (Edmund Goulding, 1932), où une porte à tambour tournoie en renvoyant ses reflets au son du *Beau Danube bleu* de Johann Strauss – soit l'accompagnement musical des propres évolutions spatiales de la station orbitale de 2001, qui aurait réveillé plus tard chez le grand logicien le souvenir du film de Goulding et qui l'aurait autorisé à définir celui de Kubrick comme une succession de portes, de passages et de seuils¹¹. Voilà comment ce détour fictionnel peut justifier la reconstitution libre, au chapitre III du cycle *UBIQ* (avril 2007), de l'œuvre duchampienne qui mettait en espace (un espace pluridimensionnel, à la fois ouvert et fermé) les paradoxes de l'indécidabilité et les impasses de la logique. Mais les mythologies personnelles offrent à leur tour d'autres médiations favorables aux déclinaisons du motif de la roue. L'artiste s'est ainsi intéressé à l'un de ses homonymes, le tristement célèbre boulanger Briand, accusé au début des années 1950 d'avoir empoisonné les habitants de Pont-Saint-Esprit en utilisant une farine frelatée, contaminée à l'ergot de seigle que les adeptes des *free parties* connaissent comme l'un des composants du LSD. À côté d'une réplique tridimensionnelle en bois et en chocolat de la *Broyeuse de chocolat* de Duchamp – autre machine célibataire au fonctionnement parfaitement circulaire –, le deuxième volet de *UBIQ* (*La Psychotière*, mars 2007) était centré autour de la reconstitution d'un pilon à grain (*Le Pilonneur*, 2007) dont la présence se signalait d'abord par son fonctionnement bruyant, avant que ne s'impose au regard – l'installation saturait l'espace de la galerie – le motif dédoublé de ses immenses roues parallèles, semblables à celles de la station orbitale.

La structure du *Pilonneur* était pourtant moins remarquable par ses points de comparaison futuristes que par son évident archaïsme, et le spectateur assidu aux premiers volets du projet *UBIQ* aura surtout noté ses ressemblances avec des représentations de moulins, de métiers à filer et autres machines circulaires médiévales. Plusieurs exemples, par l'intermédiaire de reproductions de tapisseries et de manuscrits enluminés, en étaient disséminés dans le *Prologue*, quelques semaines auparavant, comme autant de déclinaisons d'ancêtres technologiques qui sont à la roue orbitale ce que l'outil préhistorique est à la fusée spatiale, comme le suggérait la fameuse ellipse visuelle assurant la transition entre les deux premières

Mathieu Briand, *UBĪQ. A Mental Odyssey, Prologue*, galerie Maisonneuve, Paris, janvier 2007Mathieu Briand, *UBĪQ. A Mental Odyssey, Prologue*, détails, gravure (Italie, XVI^e siècle), galerie Maisonneuve, Paris, janvier 2007

époques de 2001¹². Si bien que le spectateur de Briand, s'il s'était habitué à se voir projeté dans le futur, sait aussi qu'il devra accepter les embarquées vers le passé que l'artiste lui impose. C'est par là que le projet *UBĪQ* mérite la deuxième grande référence rétrocipative qui le subsume, celle – la plus évidente – que désigne son titre même, librement emprunté à celui du roman de Philip K. Dick, *Ubik* (1969). De quoi est-il question, en effet, dans *Ubik* ? De l'action d'une force entropique obscure qui fait régresser la totalité du cadre matériel de l'humanité vers des stades antérieurs de son développement technologique. Les protagonistes du roman se trouvent confrontés à des objets qui vieillissent et rétrogradent inexorablement ; la fonction demeure, mais elle est assurée par des objets périmés et de moins en moins efficaces :

« Les moyens de transport aussi vont régresser, s'alarme l'un des personnages de Dick. De la fusée à l'avion à réaction, puis à hélice, pour en arriver à la locomotion par voie terrestre, avec les trains à vapeur, puis les voitures à cheval¹³. » Cette évolution à rebours, qui suppose à la matière inerte et aux lignages technologiques un mode d'existence régi par des lois évolutionnistes comparables à celles de la matière vivante – mais inversées –, fera resurgir, comme dans un musée des sciences et techniques, des objets aussi emblématiques que d'anciens modèles de voitures Ford¹⁴. Contrairement à la science-fiction la plus commune, ce n'est donc pas l'anticipation, mais au contraire la rétrocipation, qui provoque dans *Ubik* la défamiliarisation du lecteur – alors que celui-ci, après tout, n'est jamais ramené qu'au décor du seul monde qu'il connaisse : le sien. Et *Ubik* ne suit pas plus la trame courante du voyage dans le temps puisque ce ne sont pas les héros de Dick qui voyagent ; ce n'est que le cadre matériel qui, en rétrogradant, attire les aventuriers dans une autre époque : plus ou moins la nôtre. Des cas de réversion technologique s'étaient déjà trouvés dans l'œuvre de Briand qui, à l'heure de l'Internet, utilisera des pigeons voyageurs pour la transmission de messages électroniques sous forme de puces attachées à leur patte : « J'adore mélanger les époques et les façons de faire », dira l'artiste à leur sujet¹⁵. De même, dans le cadre de l'exposition « Sonic Process » au Centre Pompidou en 2002, Briand devait utiliser la bonne vieille technologie analogique pour laisser le public mixer et graver sur des galettes de vinyle des boucles musicales engendrées à l'origine par des techniques digitales plus récentes et qui, de manipulations en manipulations, se retrouvèrent entropiquement réduites à l'état de bouillie sonore¹⁶. Cette pièce permet d'ailleurs de supposer un lien entre la posture rétrocipative de Briand et l'organisation « techno-archaïque » de la cyberculture et du monde des musiques électroniques dont il vient, partagé entre un nomadisme fasciné par des modèles communautaristes primitivisants et l'usage de technologies – de communication, notamment – ultrasophistiquées¹⁷. Dans le même esprit, il faut également rappeler comment technologies de pointe et réveil des sensations archaïques ont toujours fait bon ménage dans les environnements sensoriels du cycle auquel l'artiste s'était antérieurement consacré, *Derrière le monde flottant*¹⁸ : à tout prendre, en effet, la technologie n'y était mise qu'au profit d'une impressionnante régression aux fondements somatiques de l'expérience de soi.

Mais l'incarnation rétrocipative par excellence, dans le cadre de *UBĪQ*, qui réunit tout à la fois les valeurs du nomadisme, du voyage et de l'exploration, le mythe du retour à l'enfance et le rêve de communautés anarchiques et libertaires, est celle du pirate et de la piraterie au temps de la marine à voile. Des figurines de pirates comme en proposent les fabricants de jouets pour enfants, ou d'autres références à cet univers apparaissent en effet à plusieurs étapes du projet *UBĪQ*. Dans le *Prologue*, une bannière noire frappée de la tête de mort était suspendue au mur tandis que la trame du livre *UBĪQ* se révèle elle aussi tissée d'histoires de pirates et de vaisseaux fantômes autant que de récits et d'images de science-fiction. Dans *The Network Island (UBĪQ, chapitre V, juin 2007)*, le vaisseau de 2001 échoué sur les rivages de l'île artificielle est environné d'un équipage de pirates en plein conciliabule, dont l'accoutrement forcément daté, avec longue-vue, tricornes et vestes à larges pans, contraste étrangement avec les lignes futuristes de leur



Mathieu Briand, *The Spaceship*, 2007, *UBiQ. A Mental Odyssey*, Chapter VII : *Spaceship and Cave*, galerie Maisonneuve, Paris, septembre 2007



Gustave Doré, gravure pour *l'Histoire véritable* de Lucien de Samosate, édition de 1862



Mathieu Briand, *UBiQ. A Mental Odyssey*, Chapter VII : *Spaceship and Cave*, galerie Maisonneuve, Paris, septembre 2007

vaisseau échoué : une fusée spatiale en provenance directe de 2001. En septembre 2007 (*UBiQ*, chapitre VII, *Space Ship and Cave*), dans *The Cave* [la grotte], Briand loge à hauteur d'œil, dans une cavité du mur, un groupe de quatre pirates occupés, peut-on supposer, à cacher ou à déterrer leur trésor. Le thème de la grotte primitive s'était déjà laissé discerner dans certains environnements sensoriels de *Derrière Le Monde Flottant*, en tant que lieu régressif où éprouver à nouveau des sensations élémentaires et primordiales, comme le silence ou l'obscurité intégrale¹⁹. Au chapitre suivant (*Shadows and Triangle*, octobre 2007), un dispositif lumineux projette hors de la grotte la silhouette de trois autres figurines de pirates, qui découpent leurs ombres fantomatiques contre le mur opposé dans un halo circulaire faisant penser à celui de la lune. Enfin, au chapitre XI (*Deserts*, décembre 2007), c'est encore l'une de ces figurines que l'artiste pose sur un rocher conique, maintenu en lévitation sous le globe lunaire, comme une petite Laputa, par un dispositif électromagnétique.

À chaque fois, le décor cosmique dans lequel l'artiste situe ses personnages les détache de leur temporalité historique ordinaire. Étant donné les circonstances de leur apparition, on peut facilement supposer que le pirate est en fait, chez Briand, une forme rétrocipative de l'astronaute, l'incarnation antérieure d'un même imaginaire d'exploration et de découverte. La chose n'a rien d'étonnant : de même que la science-fiction a pu importer le modèle de la chevalerie médiévale (les héros de l'épopée *Star Wars* avec leurs épées laser) ou celui du western (*Outland* de Peter Hyams, 1981), le pirate et le voyageur de l'espace ont parfois échangé leurs rôles dans la science-fiction contemporaine. On peut notamment faire revivre les souvenirs de l'enfance pour se rappeler que Albatros, le personnage de manga créé par Leiji Matsumoto à la fin des années 1970, les a même explicitement réunis, jusque dans les détails de son costume, de ses armes, et dans l'apparence de l'Atlantis, le vaisseau spatial du « corsaire de l'espace ». On sait par ailleurs, grâce à l'excellent livre de Howard McCurdy sur « l'espace et l'imaginaire américain », comment la figure historique de Christophe Colomb et le motif de la caravelle sont revenus en force pour soutenir l'idéologie de l'exploration spatiale, cette « nouvelle frontière », comme l'avait désignée le président Kennedy dans son fameux discours de 1961, qui lançait les États-Unis dans la course à la lune et inaugurait l'âge d'or de l'espace²⁰. Et après tout, Kubrick lui-même, dans 2001, *A Space Odyssey*, n'a pas craint non plus l'assimilation rétrocipative à une Odyssée bien antérieure puisque son héros, Bowman, est littéralement « l'archer », comme l'Ulysse d'Homère²¹. Dans ces conditions, les bateaux à voile qui dressent leur haute mâture dans le cycle de Briand, sous forme de peintures, de dessins ou d'objets tridimensionnels, peuvent évidemment être considérés comme la version elle aussi rétrogradée du vaisseau spatial. Le plus spectaculaire d'entre eux, une caravelle présentée dans le sixième volet de *UBiQ*, porte d'ailleurs un nom sans ambiguïté : *Space Ship* (2007). Ce navire à voiles est donc aussi un vaisseau spatial : posé sur une tige verticale munie d'un mécanisme qui lui transmettait un mouvement de tangage évocateur, il paraissait flotter au milieu de l'espace obscurci de la galerie et pointait sa proue vers le globe lunaire éclairant la nuit cosmique d'une pâle clarté. Aussi étrange soit-il, le motif ainsi composé par Briand, un bateau trois mâts en route vers la lune, n'est cependant pas sans antécédent : il rappelle fortement celui d'une gravure de Gustave Doré de 1862 illustrant *l'Histoire véritable*, la première fiction de la littérature occidentale, écrite par Lucien de Samosate au II^e siècle de notre ère, à relater un voyage vers la lune, accompli sur un navire arraché à la mer par un tourbillon de vent²². Ce détour par l'illustration du XIX^e siècle est d'ailleurs une des signatures des tendances rétrocipatives dans l'art d'aujourd'hui : Laurent Grasso en fait le point de départ de ses *Rétroprojections* (depuis 2007), des sérigraphies argentées qui agrandissent des images tirées de revues scientifiques ou d'ouvrages d'astronomie, et qu'il définit comme des « projections du passé vers le futur ». Vincent Lamouroux, qui parle pour sa part de « rétro-futur²³ », a fait dériver certaines de ses sculptures cristallines d'illustrations de Riou, un élève de Doré,



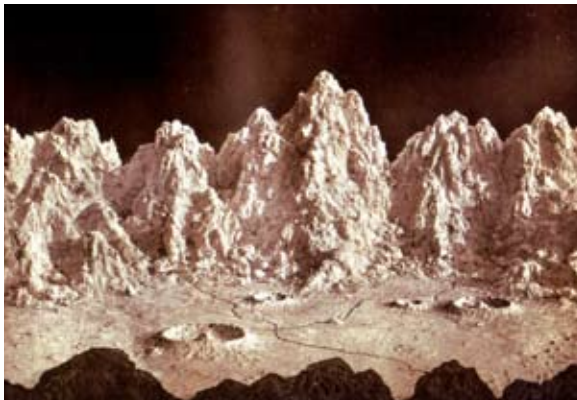
Mathieu Briand, *UBIQ. A Mental Odyssey, Chapter V : The Network Island*, galerie Maisonneuve, Paris, juin 2007



Mathieu Briand, *La Vallée des Alpes*, 2007, projection vidéo, *UBIQ. A Mental Odyssey, Chapter I : A Space Perspective*, galerie Maisonneuve, Paris, février 2007

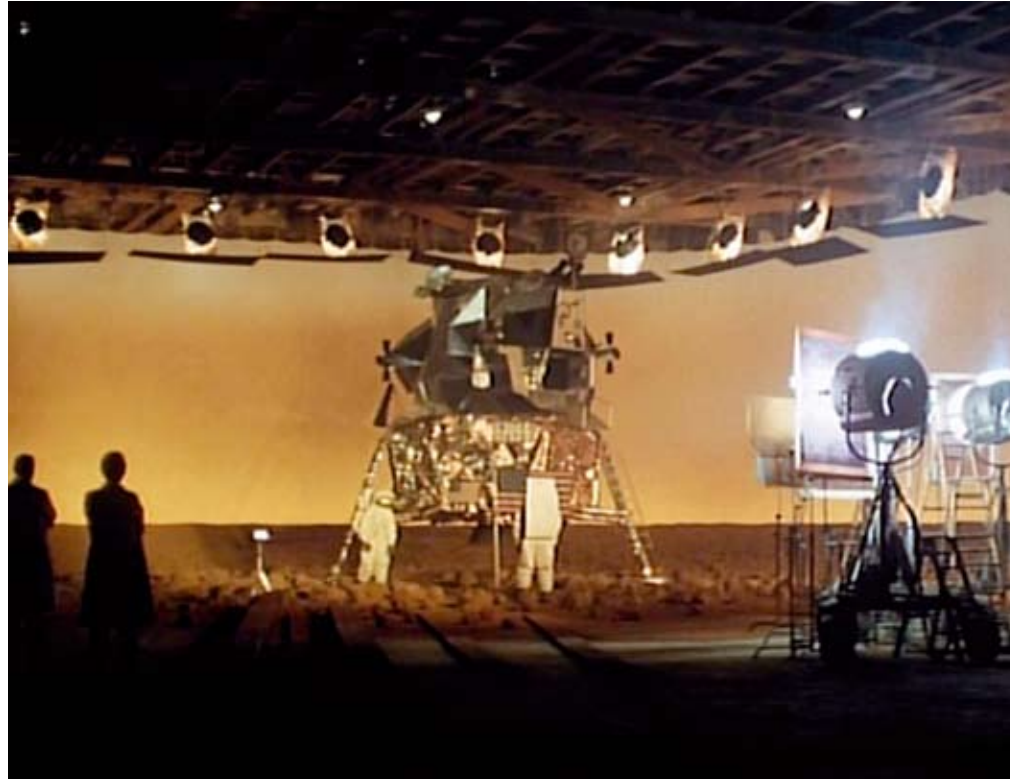
pour le *Voyage au centre de la Terre* de Jules Verne. Les derniers films d'Hugues Reip, comme *La Tempête* (2007), ne reviennent pas seulement à certains thèmes et même au style de l'illustration scientifique, mais transposent aussi une esthétique et des trucages qui renvoient aux premiers temps du cinématographe. Car cet archéo-modernisme, en effet, laisse souvent deviner un attrait pour l'origine des choses et pour les premières fois : les percées scientifiques, les images et les objets qui les accompagnèrent, ainsi que les récits ou images d'anticipation qu'elles suscitérent, ou encore les débuts des moyens mécaniques de locomotion et des techniques de reproduction.

Le rapport des artistes d'aujourd'hui à ces images d'une modernité devenue obsolète (Briand évoque un « futur usé ») désigne une façon d'être moderne qui intègre une forme de conscience déniée envers la dimension projective et utopique de l'idéologie moderniste. Leur attitude fait précisément penser à celle d'un personnage de *Ubik* doué d'une faculté étrange : Pat est en effet capable d'agir sur le passé pour modifier le présent en neutralisant la capacité de certains êtres, les « précogs », à voir dans le futur (c'est d'ailleurs la puissance de son pouvoir rétrograde qui se révélera responsable des phénomènes de régression dont le roman fait sa trame). Ramené au monde des images, le problème peut être formulé d'une manière semblable : il s'agit de reconnaître que leur aptitude à figurer un certain futur, et à créer une tension projective vers celui-ci, a échoué. La rétrocipation serait donc l'art de recycler des images amputées de leur pouvoir précognitif et de leur prétention progressiste à façonner l'avenir, quel que soit le contexte « aveniriste » où elles auraient vu le jour : avant-gardes artistiques, science et technique, science-fiction et anticipation. Chez Mathieu Briand, le rapport à ces images s'installe d'emblée dans une mise en scène du doute et dans l'instauration d'une distance réflexive, comme le montraient *A Space Perspective*, le premier chapitre de *UBIQ* (février 2007), et l'installation *La Vallée des Alpes* qui en formait la seule attraction. *La Vallée des Alpes* comprend une projection vidéo faisant se dérouler, au son de la bande originale de 2007, un paysage lunaire parfaitement crédible, avec son relief accidenté dessinant des ombres allongées, ses cratères et ses montagnes découpant leurs silhouettes aiguës contre le fond noir de la nuit cosmique ; le paysage défile régulièrement, comme il le ferait sous les yeux d'un voyageur regardant à travers le hublot d'un engin spatial volant à moyenne altitude. Nul mystère et nul exploit technologique, cependant, à l'origine de ce travelling digne d'un épisode de la série britannique *Cosmos 1999* (Gerry et Sylvia Anderson, 1975-1978), puisque le spectateur peut à loisir observer, dans la pièce voisine, sa fabrication en direct à partir d'un plateau circulaire tournant sur lui-même et dont les reliefs de plâtre se succèdent devant l'objectif d'une petite caméra qui en retransmet les images sur l'écran que l'on vient de quitter. La construction de l'illusion est ici très proche – le mouvement en plus – de celle qu'avait mise en œuvre l'ingénieur et astronome amateur James Nasmyth pour les illustrations de son ouvrage *The Moon* (1874)²⁴, des photographies du relief lunaire fort vraisemblables, réalisées à partir de modèles en plâtre soigneusement exécutés, d'après ses propres observations et d'après les données sur la géographie sélénite disponibles en son temps²⁵. Nasmyth profitait alors de la confiance en l'essence réaliste du médium photographique pour rapprocher de l'observateur une réalité encore inatteignable (avec certains résultats, puisque les notices consacrées à l'ouvrage dans les catalogues des bouquinistes donnent parfois à croire qu'il présenterait d'authentiques documents de la surface lunaire). Cet objectif de visualisation est celui que poursuivirent beaucoup d'illustrateurs des ouvrages d'astronomie du XIX^e siècle, avec les moyens plus imparfaits – mais néanmoins suggestifs et révélateurs d'une certaine confiance scientifique en la capacité des images à faire naître une réalité encore non vue – des techniques graphiques traditionnelles, la gravure sur bois essentiellement. À l'instar des illustrations de Motty, Paul Foucher et quelques autres pour *Les Terres du ciel* de Camille Flammarion (1884)²⁶, où les données cosmographiques, mêlées à la croyance fermement ancrée en la pluralité des

Mathieu Briand, *La Vallée des Alpes*, 2007, *UBiQ. A Mental Odyssey, Chapter I : A Space Perspective*, galerie Misonneuve, Paris, février 2007Hans Nasmyth, « Group of Lunar Mountains. Ideal Lunar Landscape », *The Moon*, Londres, 1874Lucien Rudaux, « Une phase de la Terre vue dans le ciel lunaire », *Sur les autres mondes*, Paris, 1937Mathieu Briand, *The Cave*, 2007, *UBiQ. A Mental Odyssey, Chapter VIII : Shadows and Triangle*, galerie Misonneuve, Paris, octobre 2007

mondes, poussent l'auteur à des spéculations sur l'habitabilité des milieux planétaires, qui prennent corps dans ces images. Avec les somptueuses illustrations de *Sur les autres mondes*, Lucien Rudaux, à la fois artiste et astronome, poursuivra jusque dans l'entre-deux-guerres cet art de l'illustration extraterrestre, assez confiant en ses pouvoirs de suggestion pour transporter l'observateur devant le spectacle de Mars depuis son satellite Phobos ou devant les anneaux de Saturne contemplés à partir de ses régions septentrionales²⁷. Si les photos de Nasmyth annonçaient les décors de Méliès pour son film *Voyage dans la lune* (1902), l'art visionnaire de Rudaux n'a pas été lui non plus sans retentissement sur l'histoire du cinéma : ses illustrations sont en effet créditées de la principale influence sur l'art de Chesley Bonestell et notamment sur les *matte paintings* que cet inventeur du *space art* américain devait concevoir pour le film de George Pal, *Destination Moon* (Eagle-Lion Films, 1950²⁸).

Le premier volet du projet *UBiQ* s'inscrit donc dans une longue suite d'images, ressortissant à l'illustration de vulgarisation ou au cinéma populaire, qui définissent une modernité dont l'impureté manifeste est la conséquence du commerce outrancier que ces représentations entretiennent avec le faux et l'illusion. Mais si l'installation de Briand reconstruit bien une illusion semblable à celles des photographies de Nasmyth, elle en diffère aussi radicalement dès lors qu'elle donne en même temps les outils de la déconstruction de cette illusion, et qu'elle reste transparente quant aux procédés qui la génèrent. C'est qu'entre-temps la modernité est devenue moderniste et autoréflexive, c'est-à-dire qu'elle inclut des opérations systématiques de dévoilement du médium, qui sont souvent allées de pair avec le développement d'une culture du soupçon généralisé envers les images. De ce point de vue, l'œuvre de Briand est bien la contemporaine du film de William Karel, *Opération Lune. Dark Side of the Moon* (Point du Jour, 2002), dans lequel le réalisateur donne l'impression de donner du grain à moudre à la thèse qui voudrait que les images des premiers pas sur la lune aient été des images de studio, tournées par Kubrick en contrepartie de l'aide de la NASA qui lui avait fourni le fameux objectif Zeiss 50 mm ayant permis d'enregistrer les scènes de *Barry Lyndon* éclairées à la bougie. Le film de Karel est la démonstration de ce qu'un montage subtil d'images détournées et de propos réellement tenus peut servir les rumeurs les plus folles et alimenter une rhétorique du mensonge dont un Thierry Meyssan serait aujourd'hui le plus redoutable champion²⁹. Mais si l'on en croit Briand, dont tout l'œuvre dit depuis le début que la réalité est affaire de convention, la confrontation du réel et du virtuel, la porosité des frontières entre les deux sont précisément la marque de l'époque actuelle : « Vous avez un mélange entre le vrai et le faux, et pour moi c'est exactement ce qui est contemporain aujourd'hui³⁰. » Si le plateau lunaire de *La Vallée des Alpes*, qui tourne en rond sous l'œil de la caméra, est donc un dispositif réflexif qui démonte le mensonge des images au moment même où elles se fabriquent, c'est aussi une sorte de plateau de cinéma où se forge une illusion que l'ouverture de la focale du spectateur dénonce comme telle. Une supercherie de la NASA comme prétexte à une mise en abyme de l'illusion cinématographique par elle-même avait déjà fourni son sujet à Peter Hyams pour son quatrième film, *Capricorn One* (Associated General Films, 1977), où trois astronautes américains, extraits de leur capsule juste avant le départ d'une mission pour Mars vouée à l'échec par manque de financement, sont contraints de jouer la scène de leur arrivée sur la planète rouge dans un décor de studio dissimulé dans une base abandonnée du Nevada. Le point culminant du film est atteint avec la scène où résonne le discours présidentiel – « Désormais vous, les hommes de Capricorn One, nous avez montré combien grands nous pouvons être en nous montrant quelle hauteur nous pouvons atteindre. Vous avez franchi l'ultime frontière et nous avez montré ce que nous sommes » – tandis que le plan sur les astronautes et leur module s'élargit progressivement jusqu'à englober les accessoires de la scène de tournage et les outils de la fabrique du mensonge. Au moment où le président prononce ces dernières et fortes paroles : « Vous nous révélez la vérité sur nous. Vous êtes la réalité », le cadre a déjà tout révélé des caméras,

Peter Hyams, *Capricorn One*, Associated General Films, 1977, capture d'écranMathieu Briand, *UBIQ. A Mental Odyssey, Chapter XI : Deserts*, galerie Maisonneuve, Paris, décembre 2007

des projecteurs et du décor factice dans lequel se sont déroulés les premiers pas de l'homme sur Mars. À cet amer discours sur les capacités de l'humanité répond, un peu plus loin, un autre discours sur l'outrageant pouvoir de conviction des images du cinématographe. Car un journaliste se doute de la fraude et, alerté par un sous-entendu que le commandant de la mission glisse à la faveur d'une fausse retransmission, se rend chez son épouse qui lui projette le film amateur de leurs dernières vacances en famille, sur le site du tournage d'un innocent western : « Il ne pouvait croire comment quelque chose de si faux pouvait paraître si réel, il disait sans cesse qu'avec cette technologie vous pourriez convaincre les gens de n'importe quoi. »

Le film de Hyams, mis en chantier moins de cinq ans après l'abandon du programme lunaire, sur fond de crise pétrolière et de désintérêt croissant du public, est l'une des manifestations précoces du désenchantement envers l'aventure spatiale reléguée au passé, alors que les rumeurs sur la véracité des images de la mission Apollo XI allaient déjà bon train³¹. En plaçant le projet *UBIQ* sous la référence à Kubrick, au nom duquel s'attache non seulement le souvenir de l'un des plus beaux films d'anticipation de tous les temps mais aussi des soupçons (aussi graves qu'infondés) de manipulation, Briand situe son œuvre au cœur de cette ambiguïté des images et de l'ambivalence des sentiments qu'elles font naître. On peut même dire qu'il fait de cette ambivalence l'une des composantes de la posture rétrocipative qu'on l'a vu tenir par ailleurs. En effet, si la rétrocipation annule le pouvoir anticipateur des anciennes images du futur, leur pouvoir « précognitif », c'est qu'elle est profondément habitée par le sentiment d'un futur qui s'achève sans avoir toujours réalisé ses promesses. Un futur qui inclut la conscience du fait qu'il appartient désormais au passé, qu'il est déjà achevé – un futur antérieur.

1 « Sensorium. Embodied Experience, Technology and Contemporary Art », Cambridge (Mass.), MIT List Visual Arts Center, 12 octobre-31 décembre 2006, avec un catalogue publié sous la direction de Caroline A. Jones (Cambridge, MIT Press, 2006). Cette œuvre avait été préfigurée par une installation ne comprenant que la fenêtre, à Redcat (Los Angeles) au mois d'octobre précédent, et a ensuite été déclinée à Art Basel en juin 2007 dans la section Art Unlimited, en tant que chapitre VI de *UBIQ*.

2 « Cosmos. En busca de los orígenes, de Kupka a Kubrick », Santa Cruz de Tenerife, TEA Tenerife Espacio de las Artes, 31 octobre 2008-31 janvier 2009, avec un catalogue publié sous la direction de Arnauld Pierre (Madrid, El Umbral, 2008).

3 « We shall not cease from exploration/And the end of all our exploring/Will be to arrive where we started/And know the place for the first time. » [« Nous ne cesserons pas notre exploration/Et le terme de notre quête/Sera d'arriver là d'où nous étions partis/ Et de savoir le lieu pour la première fois » : T. S. Eliot, « Four Quartets », *La Terre vaine et autres poèmes*, édition bilingue, Paris, Seuil, 1976, p. 226].

4 Piers Bizony, *Space 50*, New York, HarperCollins Books, 2006, p. 124. L'expérience évoquée est celle du *overview effect*, étudié par Frank White, *The Overview Effect : Space Exploration and Human Evolution*, Boston, Houghton Mifflin, 1987.

5 Sur la contribution de Trumbull mais aussi de Wally Gentleman à cette séquence du film, voir : Piers Bizony, 2001. *Le futur selon Kubrick* [1984], Paris, Cahiers du cinéma, 2000, p. 110-127.

6 À ce sujet, voir : A. Pierre, « Maternidades cósmicas. Una fabula científica », *Cosmos. En busca de los orígenes, de Kupka a Kubrick*, cat. exp., Santa Cruz de Tenerife, Tenerife Espacio de las Artes, 2008, p. 71-76.

7 Rappelons que l'accessoire utilisé par Kubrick pour le tournage de la séquence de l'« enfant des étoiles » est une sculpture de l'artiste britannique Liz Moore, qui fut également sollicitée par le cinéaste pour certains décors de *Orange mécanique* (Warner, 1971). L'« enfant des étoiles » fait aujourd'hui partie des collections des Stanley Kubrick Archives, Londres.

8 Peter Sloterdijk, *Bulles (Sphères I)* [1998], traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Paris, Fayard, 2002, p. 343-345.

9 M. Briand, D. Foucard, *UBIQ : A Mental Odyssey*, Paris, Dis Voir, coll. « Rencontres », 2008, p. 28-29.

10 Ordway est aussi fameux chez les amateurs de *space art* pour avoir rassemblé une immense collection de représentations relatives au cosmos et au voyage spatial ; voir : *Visions of Spaceflight. Images from the Ordway Collection*, New York, Four Walls Eight Windows, 2001.

11 M. Briand, D. Foucard, *op. cit.*, p. 67.

12 Dans cette séquence, l'anthroïde qui vient de trouver en un fémur d'animal l'outil qui va lui donner la suprématie sur ses congénères le lance avec une joie sauvage dans l'espace, où il tourne et se transforme en une fusée pointée vers la Terre.

13 Ph. K. Dick, *Ubik* [1969], traduit de l'américain par Alain Dorémieux, Paris, 10/18, coll. « Domaine étranger », 1999, p. 158.

14 L'œuvre de Xavier Veilhan, avec *Ford T* (1997-1999) notamment, a régulièrement fait resurgir motifs technologiques et techniques de production de la forme et de l'image issus d'un passé moderniste révolu.

15 Entretien avec Evelyne Jouanno, « Mathieu Briand. Hacking Contemporary Reality », *Flash Art*, Vol. XXXVII, n° 238, octobre 2004, p. 116.

16 Cette pièce a été reprise en avril 2006 au Red Cat Theater de Los Angeles et est considérée par son auteur comme faisant partie des prémices du cycle *UBIQ*.

17 Le même modèle se retrouve aussi dans le projet artistique et communautaire d'un autre enfant de la cyberculture et des musiques électroniques, Stéphane Magnin et son projet *Hypérion* (depuis 2002).



Mathieu Briand, *UBÍQ. A Mental Odyssey, The Last Room*, vue de l'exposition « Cosmos. En busca de los orígenes, de Kupka a Kubrick », TEA Tenerife Espacio de las Artes, Santa Cruz de Tenerife, 2008

18 *Derrière Le Monde Flottant* est le nom d'un cycle de onze installations présentées du 6 mars au 9 mai 2004 au Musée d'art contemporain de Lyon, annoncé par un prologue, *Le Monde Flottant*, au Palais de Tokyo du 4 décembre 2003 au 18 janvier 2004. Voir Mathieu Briand. *Derrière Le Monde Flottant*, cat. exp., Paris, Paris Musées, 2004.

19 Michel Blancsubé, « Passe », Mathieu Briand. *Derrière Le Monde Flottant*, op. cit., p. 139-140.

20 Howard E. McCurdy, *Space and the American Imagination*, Washington et Londres, Smithsonian Institution Press, 1997, p. 140-145.

21 L'épopée homérique a aussi inspiré un autre manga de science-fiction, *Ulysse 31*, à peu près contemporain d'*Albator*.

22 Doré a donné une autre image de voyage vers la lune assez semblable, pour le *Roland furieux* de l'Arioste, cette fois-ci, où un char tiré par des chevaux ailés remplace le navire.

23 Voir A. Pierre, « Gravity Greater than Velocity. L'asymptote de Vincent Lamouroux », *20/27*, Paris, M19, n° 2, 2008, p. 207-209.

24 J. Nasmyth, *The Moon, Considered as a Planet, a World, and a Satellite*, Londres, John Murray, 1874. Également connu pour avoir déposé, en 1839, le brevet d'un marteau-pilon à vapeur, James Nasmyth était le fils du paysagiste et portraitiste écossais Alexander Nasmyth. Je remercie Daniel Soutif d'avoir attiré mon attention sur cet incunable de la vulgarisation astronomique.

25 Certains exemplaires de ces modèles sont encore conservés au Science Museum de Londres. Sur Nasmyth et son ouvrage, voir l'article récent de Christopher Turner, « Lunar Park », *Cabinet*, Brooklyn, n° 27, automne 2007, p. 81-85. Au passage, signalons l'influence de cette revue, consacrée à l'exploration de l'imaginaire moderniste et à l'archéologie de ses mythes comme de ses objets, notamment technologiques, sur les tendances rétrocipatives de certains artistes, comme Vincent Lamouroux ou Laurent Grasso.

26 C. Flammarion, *Les Terres du Ciel. Voyage astronomique sur les autres mondes et description des conditions actuelles de la vie sur les diverses planètes du système solaire*, Paris, Marpon & Flammarion, 1884.

27 Lucien Rudaux, *Sur les autres mondes*, Paris, Larousse, 1937. Rudaux, directeur de l'observatoire de Donville à l'époque de la parution de son ouvrage, avait été un proche de Flammarion et l'illustrateur de son roman cosmographique *Lumen* (Paris, Flammarion, 1887).

28 Sur Bonnestel, également connu comme l'auteur des décors de *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) et pour ceux de *When World Collide* (Rudolph Maté, 1951), voir : Ron Miller, Frederick C. Durant III, *The Art of Chesley Bonnestel*, Londres, Paper Tiger, 2001. Non seulement l'esthétique mais les péripéties scénaristiques de *Destination Moon* font de ce film l'une des sources d'inspiration de Hergé pour le 17^e album des aventures de Tintin, *On a marché sur la lune*, dont la première édition date de 1954.

29 Thierry Meyssan s'est fait connaître en soutenant, sur la base de sources visuelles dont il force l'interprétation, qu'aucun avion ne s'est écrasé sur le Pentagone et que les attentats du 11 septembre 2001 sont le résultat d'un complot intérieur et non du terrorisme international.

30 Propos recueillis par Cynthia Dea, « The Viewer Becomes the Art », *Los Angeles Times*, Los Angeles, 27 avril 2006.

31 Signe certain de l'actualité toujours brûlante de ces questions, la sortie d'un remake de *Capricorn One*, dû à John Moore, est annoncée pour l'année à venir.