

L'animal, la mort et l'architecture

par Julie Fabre

Un rythme caverneux et continu frappe sourdement à nos oreilles. Une ritournelle, semblable à une hélice battant l'eau ou le vent, bientôt traversée de sons aigus ou nappée de basses, vibre comme la pression artérielle dans nos tempes. De l'obscurité se dessinent lentement les contours lumineux d'un bouquet de fleurs dont on doute de la nature végétale ou artificielle. L'image qui se forme en grisaille est en tout point inversée : le haut est en bas, le film en négatif. Notre perception est retournée comme un gant. L'ouverture des *Intervalles analogues* matérialise le passage de l'autre côté du miroir. Nous divaguons, saisis d'une somnolence qui paradoxalement aiguise nos sens, comme un rêveur lucide se laisse surprendre par les mouvements de sa conscience et chemine.

Trois personnages hantent *Les Intervalles analogues* à la manière de trois schèmes transversaux : l'escargot, les Cathédrales du silence du cimetière Saint-Pierre à Marseille par l'architecte René Durandau et La Cité radieuse de Le Corbusier. L'animal, la mort, l'architecture qui successivement occupent une place prépondérante dans les trois chapitres : 1) *Le chant des mollusques*, 2) *Chercher son nom*, 3) *Spectres*. Ces figures récurrentes sont liées entre elles par une analogie : l'unité d'habitation. Ainsi sont associées la coquille de l'escargot, les niches mortuaires d'immeubles funéraires et le bâtiment expérimental aux accents hygiénistes et utopiques de l'architecte moderniste. De la fabrication par le corps animal d'une extension protectrice à la conception d'une cellule familiale-type déterminée par un programme de développement futuriste, des contenants destinés à enfermer les défunts à la place qu'il faut bien leur ménager dans le tissu urbain, l'« unité d'habitation » pose la question de l'individu considéré au regard de la masse. L'être humain transformé en individu se mue en abstraction, devient une donnée au sein d'un système, disponible dès lors au contrôle.

En empruntant le chemin du rêve – ou du cauchemar – c'est-à-dire l'agencement de blocs d'images et de sensations dont le choc poétique ouvre des brèches de sens qui conservent leur valeur d'énigme, Annick Dragoni élabore une œuvre spectrale qui mélange les registres et les codes de la représentation. Car, pense-t-on le rêve autrement que comme un spectacle ou un film qui traverse nos têtes, une plongée en vue immersive dans l'univers d'un jeu vidéo ? Conçoit-on qu'il soit autre chose que cela ? Que sa matière ne soit précisément pas immatérielle ni fugitive, mais quelque chose d'autre ? Étonnamment, regarder la présence de la mort dans une ville nous éclaire sur la manière d'habiter des vivants, à commencer par leur propre corps. Or, s'il est bien une question qui préoccupe notre temps, c'est celle de la matérialité de nos liens sociaux, des objets qu'ils engendrent et ce qu'ils font à la Terre. Entendre le chant de l'escargot est peut-être une manière de nous dessaisir avec bonheur de certaines de nos représentations.

Les Intervalles analogues est une œuvre vidéo qui se présente sous deux formes. L'une se déploie dans un espace d'exposition et consiste en une installation sonore multi-écrans, l'autre est un film en trois chapitres d'une durée totale de 38 minutes. Ces modalités d'appréhension proposent donc des expériences différentes qui multiplient les manières d'aborder l'œuvre et enrichissent sa perception. Ainsi, l'agencement des trois parties qui composent *Les Intervalles analogues* varie. En proposant deux formats, l'un plus spectral et temporel, l'autre plus sensoriel et physique, Annick Dragoni conçoit des espaces-temps distincts, indépendants, quoique complémentaires.

La question du montage, le jeu de mise en relation et d'organisation d'éléments disparates est un motif central de l'œuvre de l'artiste, et tout particulièrement des *Intervalles analogues* qui procède par analogies, glissement de sens, évocation poétique et questionnement critique. Ce sont précisément dans les intervalles entre les objets mis en rapport – les bruits et les sons, les références artistiques et architecturales, les sous-titres et les voix-off, les images de synthèse et les prises de vues réelles – que s'articule le sens. C'est à partir des mouvements de navigation, du passage à travers les surfaces, des combinaisons sonores et des silences que les spectateur·trice·s s'approprient cette symphonie énigmatique et entêtante.