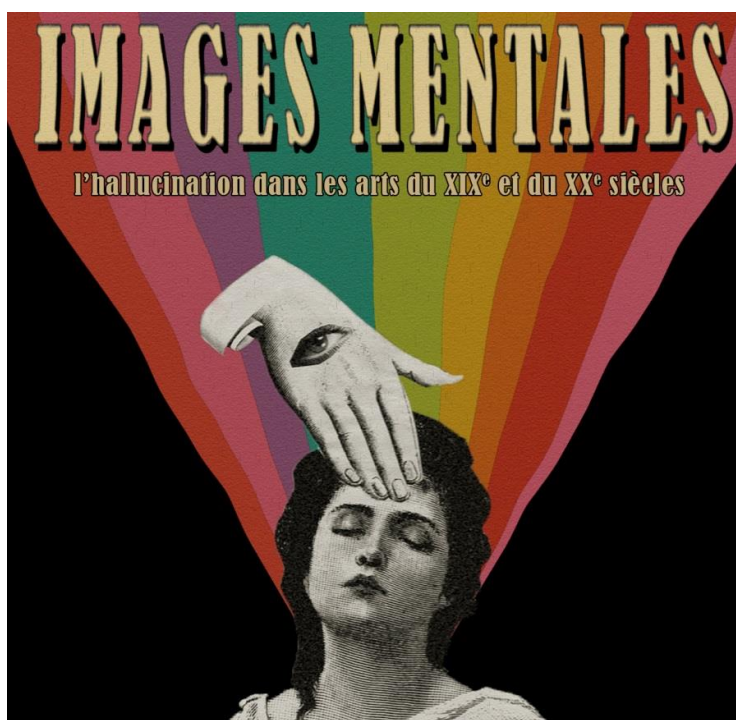


Images mentales. L'hallucination dans les arts du XIX^e et du XX^e siècle

Organisée par l'association doctorale 19-20, université Paris-Sorbonne
Le 26 mai 2016, à l'INHA

Compte rendu par Alicia Basso Boccabella
Photos provenant du live tweet sur @19-20 #imagesmentales



Présentation de la journée

Cette journée d'études a été organisée par l'association doctorale 19-20. Les membres de l'association se sont occupés de toute l'élaboration de cette journée, qui a été rythmée par huit interventions, et deux tables rondes animées par **Julie Ramos**, maître de conférences en histoire de l'art contemporain à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, et **Fabrice Flahutez**, maître de conférences en histoire de l'art contemporain à l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense. Dès l'introduction, le professionnalisme de cette rencontre, qui aurait pu prendre le nom de colloque, a été souligné par **Arnauld Pierre**, professeur d'histoire de l'art contemporain à l'université Paris-Sorbonne Paris IV qui soutenait l'organisation de cette journée.

Le thème de l'hallucination s'est vite imposé car peu de colloques ou de journées d'études s'étaient penchés sur la question. Mais aussi parce qu'il offrait la possibilité d'ouvrir les communications à divers champs d'études : aussi bien la littérature que le cinéma, les installations et les arts plastiques, que ce soit au XIX^e, XX^e ou XXI^e siècle. La pluridisciplinarité était d'ailleurs au cœur de cette journée, débutée par l'étude de textes de Victor Hugo et terminée avec une intervention sur l'émergence de la discothèque à l'orée du LSD.

Déroulé de la journée

Matinée

La journée a débuté avec une brève introduction d'**Arnauld Pierre**, autour du *Lumino* de Nicolas Schöffer. Machine construite à la fin des années 1960, elle se caractérise par un écran qui diffuse des lumières et des couleurs abstraites dans le but de mettre le spectateur dans un état de demi-veille propice à l'hypnose et à l'hallucination. Les mouvances colorées sont en effet censées placer le sujet entre le sommeil et la veille, état où les rêves et les hallucinations peuvent se créer. **Arnauld Pierre** a donc donné lors de son intervention la première définition de l'hallucination de la journée : des visions produites par un état de semi-conscience. Cette machine, aussi appelée « *dream machine* » dans les publicités cherchant à en faire l'apologie, était de fait une introduction intéressante au thème de l'hallucination qui devait animer la journée.

La première intervention était celle de **Kathryn Haklin** (université Johns Hopkins / ENS Paris), qui a mis en exergue les liens entre hallucinations et claustrophobie dans *Les Travailleurs de la mer* de Victor Hugo, publié en 1866. De quelle manière l'enfermement influence-t-il, voire initie-t-il, les hallucinations visuelles ?



Dans ce drame qui oppose les forces de la nature, l'hallucination est un thème essentiel du combat ; notamment celui entre Gilliat, le personnage principal, et la pieuvre qui retient l'épave du bateau dans lequel il se trouve ainsi que le cadavre de son capitaine. L'hallucination, dans le roman d'Hugo, met en jeu le passage du monde physique au monde du rêve – la mer et les vagues forment en effet une enveloppe, puis une prison, dans laquelle se trouve Gilliat. L'isolement, mais aussi le risque de noyade engendrant la claustrophobie et l'angoisse, provoquent les hallucinations visuelles du personnage – alors même que le terme « hallucination » n'est utilisé que quatre fois dans l'ouvrage. Ainsi, la pieuvre incarne

l'hallucination, et marque la transition entre les différents niveaux de réalité du roman, mais est aussi le symbole de l'enfermement, ses ventouses empêchant ses proies de fuir. Non compréhensible, mais accessible à tous, l'hallucination apparaît donc chez Hugo comme un phénomène naturel nécessitant réflexion, voire même une certaine volonté. Car si l'enfermement est nécessaire dans ce roman pour provoquer le phénomène hallucinatoire, ce dernier permet aussi de s'échapper de la prison physique de l'environnement immédiat. Il fait donc partie intégrante du roman, mais aussi de l'écriture d'Hugo.

L'hallucination comme entité créatrice était aussi le thème de la deuxième communication, menée par **Antonino Sorci** (École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris), qui s'est proposé d'étudier le lien entre la mélancolie et l'hallucination chez Soutine.



Il a d'abord rappelé les liens existant depuis Aristote entre le génie et la mélancolie ; ce penseur grec considérait en effet que la mélancolie, c'est-à-dire le dysfonctionnement de l'humeur noire, était la condition des esprits géniaux. Cette conception de la mélancolie, reprise par les Italiens des XIV^e et XV^e siècles, trouve toute sa force dans le romantisme du XIX^e siècle. L'idée se forme alors qu'une bonne mélancolie permet la création d'une œuvre de génie, contrairement à la mauvaise mélancolie qui peut se révéler destructrice. **Antonino Sorci** a adapté cette grille de lecture au peintre Soutine, dont on sait qu'il était une personne renfermée, voire même aigrie, et qui souffrait de problèmes d'estomac l'empêchant de s'alimenter. La mélancolie, qui oscille entre l'imagination et la réalité se retrouve selon le chercheur dans les peintures de Soutine, faites à partir des hallucinations du peintre. Si les inspirations venant notamment de Rembrandt sont flagrantes, l'hyperréalisme appliqué aux modèles, entraînant une déformation excessive des traits, est en effet caractéristique de la mélancolie du peintre, et de ses hallucinations. En d'autres termes, l'idée soutenue lors de cette intervention était que la mélancolie engendrant cette hyper-réflexivité et cette hyper-réalité hallucinées était inhérente à Soutine, mais aussi à son génie.

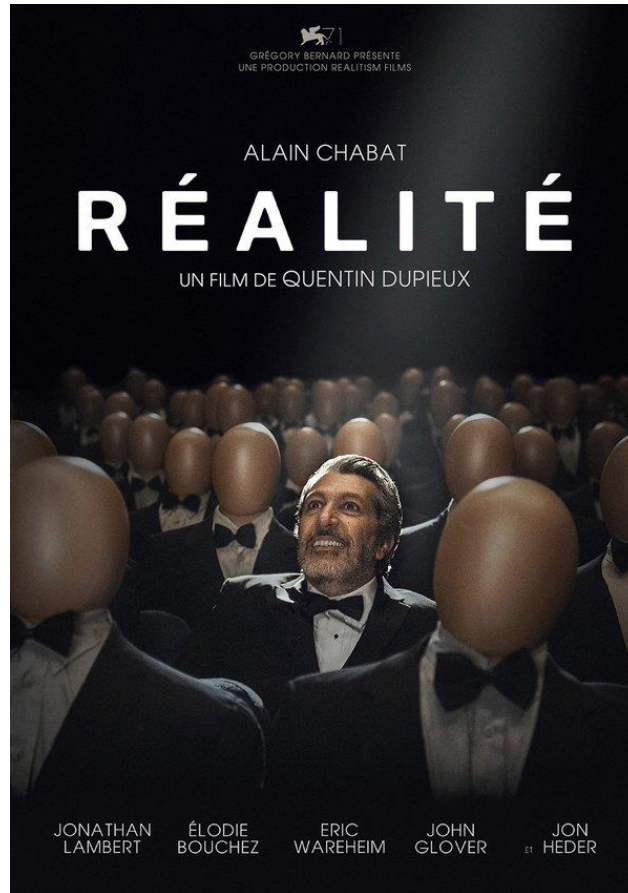
La troisième intervention de la matinée, par **Allison Huetz** (université de Genève) s'éloignait des productions artistiques, pour s'intéresser aux installations dans les foires et parcs d'attractions (ici à Genève entre 1890 et 1914), qui provoquaient chez les spectateurs consentants des hallucinations visuelles.



L'époque étudiée voit les spectacles urbains proliférer, notamment à l'initiative des foires, des fêtes foraines et des expositions universelles. Dans ces lieux, où l'ambition théâtrale se mêlait aux arts, à la littérature et aux spectacles, de nombreux dispositifs d'illusions d'optiques sont mis en place, avant même l'invention du cinéma. Pour mettre en perspective cette prolifération, **Allison Huetz** a présenté diverses installations. En 1896, par exemple, est mis en place le *Ballon captif*, un aérostat pouvant s'élever à 400 mètres au-dessus du sol, et proposant une vision aérienne à la fois inédite et abstraite des territoires autour de Genève. Si ici ce n'est pas l'illusion qui est recherchée avec cette construction, l'idée d'une vision repoussée à ses limites est cependant bien présente. Dès 1891, la recherche d'une vision plus vaste du territoire était déjà mise en exergue avec le *Panorama International* ; alors qu'ils étaient assis sur leurs chaises, les spectateurs voyaient défiler sous leurs yeux des paysages pittoresques présentés comme en reliefs. La vision devient un moyen de voyager, même si elle demeure individuelle. Dans le *Kinétoscope*, toujours en 1891, la vision est cette fois-ci en mouvement ; la succession rapide des images permet en effet une illusion de mouvements des personnages représentés. Toutes ces installations préparaient évidemment le cinématographe, présenté pour la première fois à Genève en 1896 ; dans le *Palais des fées* était projeté un court film d'un train entrant en gare, donnant l'impression pour un œil non habitué, de sortir de la toile ; les journaux rapportent d'ailleurs les cris d'effroi des spectateurs, persuadés que la locomotive va les écraser. Quinze ans après, vers 1911-1913, les dispositifs hallucinatoires sont toujours autant prisés des spectateurs, comme en témoigne l'installation du *Taquineur*, palais des glaces moderne, qui altère le réel à l'aide de miroirs déformants. Toutes ces installations qui modifient la vision et créent des illusions et hallucinations, voire simulent un monde, mettent en perspective la question de la réalité qui fait du sujet un élément constitutif de son réel.

La dernière intervention de la matinée ouvrait le champ d'études de l'hallucination au cinéma et au XXI^e siècle, avec une communication de **Yoann Hervey** (université Paul-Valéry Montpellier 3), sur le « faux » dans le cinéma de Quentin Dupieux.

Le chercheur a commencé par poser les bases de la philosophie de Hippolyte Taine, dans *De l'intelligence*. Dans son ouvrage, ce dernier différencie les sensations des images. Ces premières, qui sont de simples ébranlements de nerfs dus à des stimuli extérieurs, sont différentes des images, qui ont une existence interne à la conscience. Cependant, certaines images, telles que les images hallucinées, pourraient donner l'impression d'être des sensations, autrement dit des stimuli provenant de la réalité, et donc mettre à mal cette séparation. Pour le philosophe, ce n'est cependant pas le cas car ces illusions ne durent pas dans le temps, portant en elles leur principe d'autodestruction. En d'autres termes, on ne peut pas confondre image mentale et perception réelle, car même dans le cas de l'hallucination, la fausse image ou la fausse perception se détruit d'elle-même de par sa nature hallucinatoire.



Yoann Hervey a étudié à l'aune de cette théorie le film *Réalité* de Quentin Dupieux, sorti en France en 2015. Ce film est constitué de plusieurs lignes narratives a priori autonomes. Reality, une petite fille trouve dans les entrailles d'un sanglier une cassette bleue ; lorsqu'elle tente d'en parler, on lui ordonne de se taire. Jason tente pour sa part de monter son propre film d'horreur, financé par un de ses amis s'il parvient à trouver en vingt-quatre heures, puis quarante-huit heures, le meilleur gémissement du monde. D'autres histoires sont racontées en même temps : celle d'un présentateur TV qui est le seul à voir l'eczéma qui lui recouvre le visage et le corps, ou encore celle de la femme du producteur qui est psychanalyste. Toutes ces histoires finissent par s'entremêler, parfois de manière totalement absurde et sans justification, créant une hiérarchisation entre elles. Ces différentes boucles, qui existent en même temps, mais aussi dans des temps annexes (Reality qui regarde la cassette voit Jason en train de parler à son producteur, qui lui-même visionne un film avec Reality), reviennent à faire imploser la théorie de Taine. Les hallucinations et la réalité coexistent dans une réalité qui est contaminée par les images. La sensation devient elle-même une image hallucinée, n'implosant pas, et existant en même temps avec les autres images et sensations réelles. Les frontières entre sensations et images, mais aussi entre sensations réelles et images hallucinées n'existeraient donc pas.

Après-midi

Après une table ronde qui a permis au public de poser ses questions aux quatre intervenants et une pause déjeuner, une nouvelle session s'est ouverte dans l'après-midi, introduisant la question de la drogue dans les arts plastiques.



Fleurette Gautier (université Paris 1 Panthéon-Sorbonne) s'est intéressée au cubisme, et à sa réception médicale au début du XX^e siècle. Dès la fin du XIX^e siècle, l'interprétation des pathologies psychiatriques a évolué, notamment du fait de leur association à la biologie. Lorsque les cubistes exposent ensemble en 1911, il est admis depuis longtemps que l'hallucination en tant que déformation visuelle du réel est non seulement un symptôme de la folie, mais aussi un outil artistique, puisqu'elle provoque une déconstruction de la vision. La réception critique des œuvres cubistes fera état de ce lien entre psychiatrie et art ; les peintres, considérés comme ayant une santé mentale fragile car s'éloignant de la société pour travailler ensemble dans de petites communautés, créent des peintures qui sont le symptôme de ce particularisme, et de cette dégénérescence mentale. Les médecins aliénistes viennent de fait à leurs expositions pour prendre des notes sur leurs tableaux et élaborer des théories tentant de comprendre leurs pathologies mises en scène par le dessin. Les « tares cubistes » vont longuement être développées dans les journaux ; les visiteurs viennent quant à eux aux expositions pour s'amuser et faire une « cure de rire ». Ainsi que l'a expliqué **Fleurette Gautier**, ce qui prédomine dans cette interprétation des œuvres cubistes, c'est l'œil déformateur de l'artiste, qui altère le réel ; l'idée d'une vision anormale, hallucinatoire, qui est le symptôme d'une maladie plus profonde, est mise en exergue. Certains critiques et médecins vont jusqu'à relier l'intoxication visuelle que sont les tableaux cubistes, aux drogues telles que le haschich et l'opium qui sont en vogue ; alors même qu'il est impossible de certifier que les peintres ont bien peint sous l'emprise de la drogue.

Ce passage d'une esthétique d'interprétation du réel à une esthétique cognitive prend toute son ampleur, à l'étude des peintres musicalistes. Présentés par **Marion Sergent** (Université Paris-Sorbonne), les musicalistes s'inscrivent dans l'avant-garde de par leur volonté de mettre en image la musique et leur intériorité.



Ces images, qu'elles soient l'œuvre de synesthésies ou de prises de drogues, cherchent à mettre en couleur et en forme les hallucinations et les formes lumineuses et colorées provoquées par la musique. Il y a donc chez ces artistes une valorisation de la subjectivité. Ils distinguent notamment trois types de personnes : les imaginatifs qui ont à l'esprit des objets ou des scènes réels à l'écoute d'une musique, les émotifs à qui apparaissent des formes mentales abstraites et colorées, et les sentimentaux qui vont simplement ressentir des émotions. Ce qui est mis en exergue, c'est donc la capacité hallucinatoire de la musique, parfois couplée à celle de drogue comme la mescaline ou le peyotl. Lorsque ces peintres se réunissent en association en 1932, et exposent pour la première fois ensemble, ils cherchent à mettre en avant une vie intérieure qui serait plus riche et plus importante que la vie extérieure. En d'autres termes, ces œuvres, qui sont extrêmement différentes dans leur composition voire même dans leur conception, sont cependant créées à partir d'une même idée, à savoir le fait qu'une vision intérieure s'impose à la suite de stimuli extérieurs, et qu'il est leur nécessaire de la matérialiser. **Marion Sergent** a bien su montrer que les œuvres musicalistes sont avant tout des œuvres de la réalité intérieure des artistes, qui exigent des spectateurs une intellectualisation, une compréhension, par leurs propres souvenirs et émotions. L'œuvre est dès lors un moyen pour ces deux interiorités de se rencontrer.

L'avant dernière intervention de la journée s'est davantage penchée sur les liens entre les drogues et l'art ; **Élise Grandgeorge** (université Paris Ouest Nanterre La Défense) s'est en effet intéressée à la filiation entre l'expérience psychédélique, les machines scientifiques et les machines artistiques dans les années 1960.



Elle a commencé par expliquer que la notion d'hallucinogène, devenue officielle en 1934 en France, et en 1954 aux USA, est insuffisante pour définir toutes les hallucinations qui sont provoquées par la prise de drogues. En effet, ces dernières ne provoquent pas que des hallucinations visuelles, mais bien des expériences entières d'illusions sensorielles. Des chercheurs tels que Gérard Oster vont ainsi rejeter l'idée d'une illusion uniquement optique à la suite d'une prise de drogue (en l'occurrence du LSD), et tenter de mettre en exergue la notion d'information, bien plus vaste. Le développement de la cybernétique offre en parallèle de nouveaux moyens pour comprendre la manière dont les drogues agissent, ce qu'elles provoquent. On en vient à étudier les effets de la drogue de manière générale sur le corps humain, et non plus seulement les altérations de la réalité qu'elle suscite ; c'est la machine humaine dans son entièreté qui intéresse à la fois les chercheurs et les artistes. **Élise Grandgeorge** a ainsi étudié dans sa communication la figure de Timothy Leary, qui va mettre au point une sorte de machine à écrire devant permettre au sujet sous l'emprise de la drogue

de s'exprimer immédiatement sur ses ressentis ; chacune de significations des dix touches ayant été préalablement définie par le sujet et Leary. Son objectif était de montrer que la drogue, au lieu d'altérer la réalité, rend au contraire le sujet plus conscient des processus de création ; ces études permettent donc de fait de mieux comprendre le fonctionnement du cerveau, puisque celui-ci s'ouvre au monde d'une manière inhabituelle du fait de la prise de drogue. L'art, comme production artistique effectuée sous l'emprise de la drogue devient dès lors un métalangage d'un individu plus conscient du monde et pouvant échanger à propos de lui.

La dernière intervention s'intéressait elle aussi aux drogues, à l'orée de l'émergence des discothèques. **Nicolas Brulhart** (Haute École d'art et de design de Genève) a en effet basé sa communication sur les liens entre les drogues, l'art et la percée des discothèques dans les années 1960.

Les discothèques apparaissent aux États-Unis et en Europe en même temps, en 1960. Alors que le LSD est toujours légal, les artistes et consommateurs vont créer des environnements le mêlant aux expériences multimédias. Timothy Leary, de nouveau, a l'idée de lier le psychédélique, c'est-à-dire l'expérience hallucinatoire due à des environnements mêlant lumières et sons, et les prises de LSD, dans un but d'abord thérapeutique. Son objectif était de contrer les psychanalyses comportementales et de mettre en valeur une thérapie amenant le sujet dans un état de demi-conscience à même d'éradiquer toute forme de personnalité individuelle. Le LSD facilitait cet état, et le multimédia guidait le sujet dans sa psyché. Timothy Leary fonde en 1966 la *Castalia Foundation*, dans laquelle chaque pièce est dédiée à un environnement. Progressivement, ses expériences deviennent de plus en plus complexes et importantes. Les techniques thérapeutiques, et les techniques artistiques s'interpénètrent, et au fur et à mesure les drogues disparaissent au profit des expériences basées uniquement sur le multimédia. Le groupe USCO va notamment participer à ces expériences, mais aussi travailler avec d'autres médecins, toujours dans l'idée d'amener les sujets vers des états de transe contrôlés, à l'aide de stimuli sonores et lumineux imitant les hallucinations dues aux drogues. En d'autres termes, après avoir été associés, le multimédia et la drogue ne se mélangent plus dans les expériences, puisque le premier parvient à recréer les effets de la dernière.



Conclusion

Cette journée d'études, qui était la première de l'association 19-20 au sein du Centre André Chastel s'est révélée être un succès. Le public était présent, tout comme la qualité des interventions ; elles ont en effet permis de mettre en exergue plusieurs définitions possibles de l'hallucination, et de marquer la pluridisciplinarité inhérente aux arts contemporains.

Il ne reste qu'à attendre la rentrée universitaire, pour assister à une nouvelle journée d'études organisée par cette association.