

*« La Victoire de Samothrace ! La Victoire de Samothrace !
Sans la tête, sans les bras !
Sans tête ni bras
Évidemment ! »*

**Appel à candidature pour une exposition collective :
Photographie d'un tableau vivant de la Victoire de Samothrace
Exercice de style sous contraintes**

*

Par un principe à la fois banal et rigoureux, l'association cherche à exposer des artistes sur la base de la nature de leur travail plutôt que sur celle de leur appartenance à un réseau partagé d'amitiés.

L'idée d'exposer plusieurs artistes simultanément nous plaît, mais en prenant soin d'éviter le genre de l'exposition à thème (« Jaune », « Printemps et Révolutions », « Rythmes et couleurs », etc.).

Bientôt naquit, pour une minorité significative de ses membres, la conviction que proposer à plusieurs personnes - artistes confirmés, amateurs ou ne se concevant pas artistes - la conception d'un tableau vivant pouvait être considéré avec profit à cet égard : un tel cadre ne relève pas tant d'un unique contenu thématique que d'un exercice formel.

Pour l'association, la première étape était tout simplement de trouver le sujet d'un tableau vivant pouvant être proposé à un certain nombre d'artistes. Dans la majorité des cas, au fil de la longue histoire de ce genre artistique, celui-ci représentait un tableau célèbre ou un épisode mythologique. Il était aussi facile et tentant d'imaginer d'autres références possibles : un grand événement historique, un fait divers, une petite-annonce dans la presse, un poème, une citation, etc.

Le 5 février 2016, entre poire et dessert, surgissant de derrière le lourd velours des tentures cramoisies abritant notre réunion, la Victoire de Samothrace s'imposa à nous.

Le projet :

L'objectif est la production d'une image photographique.

Celle d'un tableau-vivant de la Victoire de Samothrace.

Tableau vivant conçu par les participants.

Tableau vivant bien vivant : la scène nécessite un (des) être(s) humain(s) dans un décor (voir annexe).

Photographie respectant les règles du jeu suivantes :

1 - Ce qui n'est pas interdit est autorisé.

2 - Il doit être possible à un spectateur de passage d'identifier l'image produite et exposée à son modèle, la statue.

3 - La Victoire de Samothrace doit être visible entièrement : "en pied". Elle ne doit pas nécessairement être vue de face.

4 - L'absence – ou la non visibilité - de la tête et des bras doit être rendue par la mise en scène même, intérieurement au tableau vivant ou à la prise de vue. Non par l'artifice du tirage ou d'un logiciel de traitement d'image.

5 - Aucune inscription littérale n'est autorisée dans l'image. Mais le titre de l'oeuvre produite reste parfaitement libre.

6 - La représentation de l'escalier (du haut duquel la Victoire nous contemple, au Louvre), ainsi que celle du socle qui la porte (la proue d'un navire de guerre grec), ne sont pas obligatoires. Par contre, la perspective en contre-plongée, l'est (rappelant ainsi l'angle sous lequel la statue apparaît d'emblée au spectateur entrant dans le musée).

(Voir Annexe.)

7 - L'esprit à respecter est celui de la Victoire de Samothrace en tant que ce qu'elle est elle-même (une statue, un chef-d'oeuvre) et ce qu'elle est pour nous

(un chef-d'oeuvre ancien et incontournable, exposé dans un grand musée d'art et d'histoire ; une partie de notre mémoire collective).

8 - L'artiste participant, concepteur du tableau-vivant, ne doit pas nécessairement figurer lui-même dans la mise en scène.

9 - L'exposition se constituera d'une épreuve photographique par artiste participant.

10 - Toutes contributions supplémentaires - dessins, textes, autres potos, etc. - sont les bienvenues. Elle seront exposées, mais sans être intégrées (directement liées) à l'épreuve photographique principale (dans un catalogue collectif, sur une table au bas du cliché principal correspondant, dans une vitrine, etc).

Dans ce cadre, des prises de vue de détail, à partir de l'épreuve principale, sont les bienvenues ; mais ces détails doivent être authentiques, c'est à dire exister réellement dans le tableau vivant : rien qui ait été ajouté ou n'existerait pas physiquement dans la composition *in vivo*.

11 - Le format peut être portrait ou paysage. Le format maximal pouvant être accueilli est de 100X200 cm.

12 - L'association ne prend pas en charge le coût des épreuves. Elle réduit sa commission sur les ventes à 20 pourcent.

Annexe 1 : pourquoi l'envie d'un jeu à contrainte ?

Voici le passage d'une sorte de note d'intentions concernant les expositions de l'association, issu de son site web :

“(…) une part d'entre ces futures expositions se basera sur des dispositifs plastiques préétablis, proposés aux artistes participants comme peuvent l'être les règles d'un jeu (et proches en cela des jeux littéraires à contraintes de l'OuLiPo, par exemple).

Il s'agit d'éviter le lieu commun d'une intervention collective sur un même thème.

L'objectif est plutôt de susciter chez chaque participant un processus créatif personnel et singulier, mais dont le produit entre nécessairement, directement ou indirectement, en contact avec celui de tous les autres.

Cela est aussi le moyen de demander aux participants des œuvres produites pour l'occasion et donc inédites, sans qu'ils doivent pour cela fournir un travail de trop longue haleine qui les détournerait de leurs recherches en cours ».

Un couple liberté/contrainte se forme, qui permet une dialectique entre unicité et pluralité, singularité et généralité. Ceci, nous semble-t-il, vaut à la fois pour :

L'acte créateur de l'artiste : les contraintes permettent l'expression de la singularité, car chacun en joue à sa manière, chacun cherche et trouve une solution parfaitement personnel au problème affronté. Il est instinctif de puiser dans les ressources de son esprit propre pour s'affranchir de contraintes imposées à tous. Plus de contrainte permet plus de singularité, lorsque le coup est joué avec esprit.

L'image produite : il ne semble pas faux d'avancer que plus un sujet de référence est commun à la mémoire de tous, plus son interprétation est un acte personnel et singulier. Ce qui révèle peut-être aussi, au travers de la diversité des interprétations, la pluralité de sens de toute grande oeuvre artistique (La Victoire ici)

L'exposition : assemble ces interprétations différentes d'un même sujet originel . Ceci est censé lui conférer l'avantage de la pluralité dans l'unité ; des différences, des surprises, des oppositions au sein d'une cohérence globale. Pour le spectateur, ceci a l'avantage d'une multiplication de possibles qui ont un sens, d'une dynamique du sens.

*

Annexe 2 : Brève description du genre du tableau vivant (Qui, après tout, n'est pas censé être connu de tous).

Ses spécificités.

(Les guillemets renvoient à l'ouvrage de J. Ramos (dir.), *Le tableau vivant ou l'image performée*. Le reste s'en inspire largement.)

Une tradition artistique ancestrale et historique

Le genre se manifeste dès le moyen-âge (notamment en l'honneur des souverains lors de leurs « joyeuses entrées » dans des villes importantes) et inspire encore de nos jours certains artistes contemporains éminents (Jeff Wall, Cindy Sherman, Bill Viola, Vanessa Beecroft...). Au XVIIIe siècle, des tableaux vivants – scènes mythologiques ou antiques, allégories plus ou moins détournées - égalaient les réunions de sociétés mondaines. Au XIXe, la photographie naissante cherchant sa place en tant que médium artistique reconnu, imitera d'abord la grande peinture en fixant l'image de tableaux vivants. ceux-ci mettent en scène des peintures connues et célébrées par le public de l'époque. Il y a donc, en somme, deux périodes du tableau vivant : avant la photographie, une image mise en scène, constituée par des figurants et un décor et directement soumises à la vue de spectateurs ; après elle, l'image photographique de ce même genre de mise en scène

Une double image

Quoiqu'il en soit, par son imitation d'une image préexistante – peinture ou sculpture -, le tableau vivant paraît un genre artistique hybride ; il est ressemblance et imitation, mais dans la différence. Des figurants reproduisent certes une scène célèbre, mais l'image produite l'est par des corps réels et un décor matériel, existant physiquement aux yeux des personnes présentes. C'est une re-présentation et une

création. Il produit donc, en réalité, deux images. Sur le spectateur, il active une « reconnaissance » (activant « un certain nombre d'images mises en mémoire », car déjà connu par lui) ; il produit aussi une « performance » (effet de l'image nouvelle sur le spectateur, lorsqu'il la regarde).

La relation entre les deux faces de cette image double est instable, dynamique ; elle vibronne, car « l'apparence d'une image en vient à s'incarner dans la présence d'un corps [= « simulacre »], tandis que la réalité du corps cherche à se fondre dans l'apparence d'une image [= « spectre »] ». On pourrait qualifier ce genre de naturellement oxymorique. Ambigu certainement. D'une certaine manière, il y a quelque chose d'impur, d'impropre dans l'image produite - qui se balade entre chair et forme, incarnation et image. Cette ambiguïté, féconde pour réfléchir le statut de la représentation, est irrésistiblement perçue du spectateur, quand bien même il laisse vaguer son esprit.

« moment fécond » et « geste juste »

Au centre du tableau vivant se trouve « le moment fécond » : l'instant clef, crucial, « dans lequel se condensent les instants antécédents et subséquents » de la scène ; un point central de l'action qui est un basculement : on y retrouve son avant, et on sait que dans une seconde il se passera quelque chose. C'est ainsi que l'invisible et le visible se côtoient dans la même image : les conséquences à venir sont à la fois invisibles car non encore advenues, mais rendues visibles par le « moment fécond » qui les annonce, les préfigure dans la conscience du spectateur.

« Le geste juste ». Le tableau vivant n'est pas que figurants et décors adéquats à un modèle préétabli. Les figurants doivent être acteurs : leur expression est déterminante – regards, physionomie du visage, mais également posture des membres jusqu'au bout des orteils et des doigts, inclinaison et torsion du buste, du bassin. Le geste juste est la condition de l'expression : le vieux guerrier a tout perdu, la princesse est décidée à fuir avec celui qu'elle ne connaissait pas un jour plus tôt, ce jeune berger est – pour quelques instants encore !- parfaitement innocent... C'est un geste très « posé » (au sens de prendre la pose) qui a pour fonction d'indiquer sans équivoque le rôle du protagoniste dans la composition et la narration. La clarté des

expressions est fondamentale dans l'image du tableau vivant ; elle passe par cette notion de « geste juste », qui est une sorte de rhétorique, de figure du récit qui « parle au yeux » du spectateur.

A l'intersection de plusieurs genres artistiques, le tableau-vivant est un exercice réflexif sur l'art, la représentation, le traitement iconographique d'un sujet, la réalité. C'est aussi, nous semble-t-il, un exercice ludique.

Documents :

Ramos J. (dir.), *Le tableau vivant ou l'image performée*.

Chevrier F., *Jeff Wall*

Pasolini P.-P., *La Ricotta*

Godard J.-L., *Passion*

Ruiz R., *L'hypothèse du tableau volé*

«Les mécaniciens déjantés », <http://soocurious.com/fr/mecaniciens-peinture-photographie/>

l« Pageant of Masters », festival californien du tableau vivant

*

Annexe 3 : Pourquoi la Victoire de Samothrace ?

Il nous a semblé pertinent d'en faire un sujet de tableaux vivants pour plusieurs raisons – qui ne doivent surtout pas être prises pour les seules existantes.

Plus que célèbre :

La Victoire de Samothrace est connue de presque tous. Pour ceux qui ont eu, enfant, la chance d'être traîné de province à Paris, puis à travers Paris jusqu'au Louvre par leurs parents, elle est cette chose énigmatique qu'ils aperçoivent en premier, dès l'entrée. Peut-être est-ce en bonne partie dû à son incomplétude

achevée : ses parties absentes ne l'empêche nullement d'être achevé, dans nos esprit. On peut y voir une sorte d'oxymore existentiel, et cela est au fond de la manifestation de son mystère.

De fait, si la Victoire de Samothrace reste un chef-d'oeuvre qu'il est possible de recevoir individuellement, dans son for intérieur, elle est aussi devenue l'emblème de la-grande-pièce-d'un-grand-musée, porte-drapeau de la "haute culture" et figure de la politique muséale de notre temps.

Elle appartient aux origines de l'art occidental, c'est à dire de notre histoire, mémoire et culture individuelles et collectives.

La problématique de la restauration : entre histoire de l'oeuvre et mémoire de son image.

La Victoire de Samothrace ne cesse de déborder les limites qu'on pourrait lui assigner – si une telle volonté était sérieusement envisagée. Objet de culte d'une civilisation précise, il n'est nullement indispensable de rien connaître de l'antiquité grecque pour jouir de sa valeur plastique. A l'inverse, chef d'oeuvre artistique intemporel, elle nous ramène à ses origines et à son temps : à spontanément réfléchir un monde qui a été, qui n'est plus, et que l'on sent très différent du nôtre bien qu'il en soit une des racines.

Or, les impératifs de sa dernière restauration parlent eux aussi du temps, au fil d'un enchevêtrement entre mémoire et histoire. C'est ce qui frappe beaucoup de ceux qui ont vu le documentaire d'Arte (cf. Documentation) : les restaurateurs n'ont pas strictement choisi de restaurer la Victoire de Samothrace selon les avancées de la connaissance historique, parce que le résultat obtenu aurait été trop éloigné de notre mémoire individuelle et collective de la statue. Cette statue que nous connaissons selon le seul mode d'exposition au musée du Louvre qui fut le sien jusqu'ici - et pas autrement. L'oeuvre n'est pas seulement une création historique de la culture grecque, elle existe autant comme mémoire de notre regard, mémoire au présent, par et pour nous.

Eléments saillants sur lesquels il est possible de s'appuyer :

Nous les donnons pêle-mêle, tels qu'ils nous sont apparus sans y réfléchir trop longuement... :

Certaines parties ont été reconstituées par l'imagination des restaurateurs pour permettre la continuité entre les principales parties retrouvées par les fouilles (le buste notamment, entre tronc et ailes)

Une seule aile a été retrouvée

La paume droite, son pouce et son annulaire ont été retrouvés

Sa pose fixe l'instant où, descendant du ciel pour annoncer la victoire, elle atterrit – littéralement – sur la proue du navire. (c'est ainsi que ces pieds n'y sont pas à plat).

C'est une allégorie de la victoire : elle personnifie le concept de Victoire. Elle est la déesse *Nikè*, fille d'un titan et d'une nymphe. Le terme de "victoire" est en lui-même un concept suffisamment large pour être pensé indéfiniment et dans des directions fort différentes...

Plutôt que nous interroger sur l'aspect de son visage ou ce que pouvaient montrer ou tenir ses bras, que signifie qu'elle ait choisi de se manifester à nous sans tête ni bras ?

En 1940, on l'évacue ; en 1945, elle est réinstallée.

Documents :

Hamiaux M., Laugier L., Martinez J.-L. (dir.), *La Victoire de Samothrace. Redécouvrir un chef-d'oeuvre* ; Paris, Editions du Louvre, 2014.

Le documentaire Arte :

<https://www.youtube.com/watch?v=Fy2u8QU7jsE>

