

LA CHAMBRE BLANCHE

Perception par Gilles Brusset, architecte paysagiste et artiste plasticien du « canon à paysage », dispositif optique conçu et expérimenté par Gaspard Saint Macary et Cyrille Lallement

PAYSAGE OUVERT

Si le fait que la boîte blanche se fragmente et disparaît dans une transition poreuse avec ses sites d'implantation se voit tout de suite, on peut voir parfois le paysage lui-même, dans un mouvement inverse, se dissoudre doucement sur les contours du dispositif. Dans les mailles de son filet l'objet blanc tire à lui les composantes du paysage, et l'on voit alors non plus le paysage à travers l'objet mais l'objet dans le paysage qui agit alors comme un trou blanc qui semble aspirer en maelstrom l'ensemble du monde visible à l'intérieur de la boîte. Ainsi, par l'impossibilité faite d'en cerner les contours, l'architecture échappe de façon subjuguante à son statut d'objet. On ne peut pas la dissocier de son contexte, malgré son caractère explicitement exogène. Dans le cadre de la chambre blanche, l'ensemble d'une vue nous est restituée sous la forme d'une seule image qui semble effectivement parfois résumer l'ensemble d'un monde, à la manière d'une lorgnette pointée sur une planète lointaine et qui n'en donnerait qu'une seule image condensée en son centre mais ouverte sur ses contours.

SURFACE POREUSE

Entre espace architectural et paysage ouvert, la limite se fait poreuse, la distinction n'est plus aussi tranchée que dans le cadre des objectifs et dispositifs optiques usuels. C'est le passage de l'un à l'autre, de l'espace architectural au paysage ouvert qui est aussi le sujet de cette chambre blanche. La distance entre sujet regardant et objet regardé s'abolit alors, invité que l'on est à s'installer dans le lieu qui les sépare, dans cette transition impalpable, une limite devenue épaisse et poreuse, sans contours nets. La situation spatiale n'est plus celle d'« entre deux » classique (joint creux, bordure, no man's land, etc.) mais plutôt celle d'un « avec les deux ». Vraisemblablement, elle sera déstabilisante, fera perdre ses repères d'orientation à tout un chacun par le jeu d'une géométrie flottante, en apesanteur entre virtualité et matérialité, entre intérieur et extérieur, entre espace contenu et espace ouvert.

ESPACE ARCHITECTURAL

Comme son nom l'indique, la chambre blanche est un espace habitable. C'est aussi une machine à cadrer qui paradoxalement joue sur la disparition du cadre lui-même. Dans un mouvement de fragmentation progressive, le hors champs (le paysage ouvert) migre vers le champ (le paysage cadré) et réciproquement. Objet regardé et contexte s'en trouvent indissociablement liés. Les surfaces de la boîte blanches sont des pellicules à 1200 ASA qui diffusent dans l'espace intérieur de la boîte blanche des compositions lumineuses en quatre dimensions. Les lumières et couleurs du

paysage deviennent évènements plastiques par le biais de cette machine à rendre virtuel le monde concret.

Contrairement à la noire, la chambre blanche ne cherche plus à s'abstraire du monde pour en prélever un échantillon mais en absorbe et restitue in situ les formes et les couleurs. Elle invite à prendre place au sein du dispositif optique, à voyager en mouvements d'allers retours qui exploitent les jeux de mise en relation de l'œil avec l'horizon.

Gilles Brusset