1987.

L'Image.

Tournage commencé le 7 mars ; terminé fin août.

"La vidéo c'est quand même avant tout l'image et voilà que Jacques imagine qu'une image a disparu à Presseux Village ! Thérésa et Codca vont se lancer à la poursuite, pour l'anecdote toujours par un froid glacial (cette fois – 16°, tournage au petit jour, pour la lumière). Je ne parlerai pas des difficultés de production qui furent plus que catastrophiques. Les bonnes choses ont été l'esprit d'équipe des figurants, acteurs, musiciens, tous bénévoles. La participation du C.A.T. Fund, W.G.B.H. New Television de Boston et l'aide du Massachussets Council of Arts and Humanities était une importante motivation mais très insuffisante financièrement. Aussi, le tournage et le résultat ne furent pas à la mesurede nos rêves qui étaient (il faut bien l'avouer) un peu grandioses ! Si Continental Vidéo et la RTBF nous ont soutenus, notre projet n'avait aucune mesure avec le résultat escomptémais peut-être est-ce uniquement dans notre tête et notre cœur que nous le ressentons comme tel.
Mais en tout cas, ce travail nous a laissé un goût très amer. Comme les oiseaux de nuit qui s'envolent, nos rêves s'étaient aussi envolés mais pas vers les hauteurs des cimes comme les aigles ! Ils avaient quelque peu disparu derrière de gros nuages très gris." (Dany, L'histoire de nos… in *Chimaera*, 1992)

(1/1/87) Lettre adressée à Ornette Coleman [bien entendu, il l'avait fait traduire en anglais, tapuscrit et traduction aux archives].
"S'il est vrai que le hasard n'existe pas, la profonde émotion que m'apporte votre musique et une accumulation d'heureuses coïncidences me décident à vous écrire pour vous demander de bien vouloir participer à un projet de vidéo création, qui vient d'être accepté par la Massachussets Council's New Works Program.
1. Ce n'est pas un hasard si votre musique éveille en moi une résonance qui me donne le sentiment que tout espoir n'est pas perdu, que la révolte continue.
2. Ce ne peut davantage être un hasard de se retrouver ensemble sur la même page du Council's New Works Program.
3. Et ce n'est enfin pas non plus un hasard si le scénario de mon projet vidéo est axé autour d'un violoniste qui, par sa musique, déclenche la métamorphose de l'image.
Pour toutes ces bonnes raisons, à commencer par la grande admiration que je porte à votre œuvre, j'aimerais beaucoup que vous acceptiez de réaliser la musique du programme vidéo intitulé, *L'Image n'était pas sage*.
De quoi s'agit-il ?
Le sujet du scénario est une approche de l'image développée à travers un récit de fiction. Récit dans lequel intervient un violoniste qui apprend à sa petite fille de 9 ans (Ophélie) un chant négatif : no… no… no… no… no… Ce chant négatif a le pouvoir de dissoudre les images anciennes pour permettre à de nouvelles images de naître.
Par chant négatif, j'entends la source d'énergie dont on a besoin pour refuser les images clichées, les lieux communs qui nous sont donnés de la réalité et nous enracinent à l'image du passé.
Le chant négatif, c'est apprendre à refuser les idées reçues et imposées, pour être libres de découvrir à chaque instant la magie du moment.
Tel est le sens donné au chant négatif dans le scénario. J'ai prévu que l'histoire serait interprétée par un violoniste (vous-même ?) et Ophélie, une enfant de 9 ans.
Le thème du chant négatif et ses différentes variations vont articuler toute la bande son du vidéogramme.
Je me permets, Monsieur Coleman, de joindre à cette lettre, une information sur mon travail ainsi que le synopsis.
Le tournage est prévu (déjà) pour le printemps prochain, en Belgique.

J'avais continuellement à l'esprit, Ornette Coleman et sa musique durant l'élaboration du scénario. Aussi je serais très heureux et honoré que vous acceptiez d'en écrire et d'en interpréter la musique. J'espère de tout cœur que cette invitation retiendra toute votre attention.
J'attends avec impatience votre réponse et vos conditions qui, je l'espère, pourront s'inscrire dans le cadre limité du budget qui m'est accordé.
Votre participation serait pour moi le plus beau des cadeaux pour commencer l'année 1987.
En vous souhaitant mes meilleurs vœux pour l'année nouvelle, veuillez croire, cher Monsieur Coleman, en mes sentiments les plus reconnaissants pour la joie et l'énergie sans cesse renouvelée que m'apporte votre musique.
P.S. Si vous n'avez pas le temps de créer une nouvelle œuvre, ne pourriez-vous m'envoyer une musique que vous estimez correspondre au thème du chant négatif. Je serais évidemment très heureux, même avec cela."

(11/3/87) Lettre à Kathleen de Béthune, secrétaire du Centre bruxellois de l'audiovisuel / CBA.
"Bonne nouvelle. Samedi 7 et dimanche 8 mars, le vaisseau image a quitté le rivage. Contre vents et marées, il vogue sur les mille particules de lumière fixées sur l'oxyde de fer. Bon voyage. Le tournage de *L'image n'était pas sage* a débuté le week-end dernier avec la scène du « Grand Jeu ». Il doit se prolonger en avril, durant les vacances de Pâques.
Autre bonne nouvelle, Gérard Lovérius a accepté avec enthousiasme la participation du centre R.T.B.F. Liège pour la postproduction.
En ce qui concerne le scénario, sur tes conseils et ceux de Jacqueline Aubenas, je l'ai condensé au maximum afin d'en accélérer le rythme, principalement la « Conférence de Presse » dont un bon tiers a été supprimé. Elle peut être encore simplifiée davantage mais il me faut une marge de sécurité pour le tournage. Au maquettage, ce qui est trop long s'effacera tout naturellement. J'espère, de tout cœur, obtenir du C.B.A. la participation demandée. Elle nous est indispensable pour mener le projet à bon port. Je crois qu'il serait utile de mettre en évidence que l'aide sollicitée auprès du C.B.A. ne représente que 22% du budget total de 2.255.440 FB. Les 78% de la production se répartissent de la manière suivante : Cat Found Boston : 28,5% ; Continental Video et les Nyst : 29% ; R.T.B. Liège : 20,5%.
Nous ne nous présentons pas les mains vides. Un travail préliminaire considérable a été réalisé et l'intérêt dont a témoigné le Cat Found à un projet européen est tout à fait exceptionnel. La distribution aux Etats-Unis est déjà assurée.
Alors quoi ? Que se passe-t-il au C.B.A. ?
Nous avons absolument besoin de la somme sollicitée pour le début du mois d'avril, sans quoi le tournage est bloqué car l'argent de Boston ne peut, pour des raisons administratives, nous parvenir qu'en été. Or les studios de montage sont réservés pour le mois de juin. De plus, seule la période des vacances de Pâques nous donne la possibilité, aux enfants et à moi-même (belle association) d'être libérés à temps plein.
Est-il besoin d'autres explications ? J'ai parfois l'impression d'être face à un tribunal sévère qui, les sourcils froncés, s'apprête à me gronder pour avoir rêvé.
Je me fais sûrement des idées ; le tribunal sévère, je dois l'inventer. Il suffit d'un sourire et tout peut être changé. Un sourire comme celui qu'apporte la Pépasaupa à la nouvelle image de Nomala."

(11/3/87) Lettre à Jacqueline Aubenas.
"Tu trouveras ci-joint copie de la lettre à Kathleen ainsi que le scénario (simplifié – condensé – raboté) de *L'Image n'était pas sage*. Comme tu pourras le lire, les nouvelles sont bonnes concernant la postproduction. À toi de jouer pour le C.B.A., je ne peux faire davantage. Aux critiques de J.P. Tréfois, du style : « Nyst se répète..., j'aimais mieux avant etc.», il est intéressant de remarquer qu'avant... il n'a jamais aimé, mais parfois... après. Que *L'image n'était pas sage* est la suite logique et directe de *Hyaloïde* où Thérésa et Codca étaient arrivés à l'entrée d'un désert... (la réalité me donne raison) et ce désert, ils vont y entrer pour y découvrir ce point essentiel dont je ne cesse de parler depuis toujours, à savoir : « La pépasaupa ». Ce point lumineux essentiel sans lequel rien ne serait possible. La pépasaupa n'est pas une fiction, dois-je le préciser davantage ? lui donner un autre nom pour qu'enfin on le reconnaisse ? Depuis mon premier tableau jusqu'à l'actuel scénario, je ne fais que parler de lui. Je ne comprends pas que certains ne le voient toujours pas.
Je te le demande : existe-il un autre sujet de scénario ? Tu me diras oui, mais la forme, qu'y a-t-il de changé dans la forme ? Il y a un changement fondamental, à savoir les Imagonautes, les acteurs, pour

la première fois Thérésa et Codca s'effacent (en partie... chaque chose en son temps) pour laisser la place aux acteurs.
Le dialogue de Thérésa et Codca s'est développé en une véritable conversation entre plusieurs personnages. Comme tu as dû t'en apercevoir, le professeur Iconoschoff [icono / image ; Schof/Schoffeniels !!!!], c'est un peu Codca qui lui a cédé sa place. La fiction se développe véritablement, s'élargit à de nouveaux visages. Et pour le scénario suivant, ce sont les imagonautes qui y tiendront le premier rôle. Ils vont se disperser dans la ville où chacun d'eux suivra son destin, apportera sa lumière à la forêt d'images. Tout cela, pour moi, est tellement évident que je ne comprends rien aux objections et critiques avancées. Vidéo signifie je vois, il est temps d'ouvrir les yeux.
Je ne dis évidemment pas cela pour toi, mais il arrive que je sois fatigué de buter continuellement contre ce même obstacle, à savoir les branches mortes des arbres noirs. J'ai parfois besoin d'un coup de main pour dégager le chemin.
J'arrête car j'ai peur de ne pas être drôle. Cette lettre n'est pas destinée au C.B.A. mais à Jacqueline Aubenas.
Bon, je me reprends ; demain, c'est le printemps et j'ai une histoire à raconter, celle du désert de Nomala, des Imagonautes et de la Pépasaupa. Il serait par trop absurde qu'un tel projet appuyé par le Cat Fund de Boston, par Continental Vidéo et la R.T.B.F. Liège échoue par la volonté du C.B.A.. Le tout est d'arriver à faire comprendre (ce qui représente un gros travail), c'est là que tu interviens."

(19/4) Lettre du Centre bruxellois de l'Audiovisuel cosignée par Henri Sonet, président et Kathleen de Béthune, secrétaire générale.
"Lors de sa dernière réunion du 30 mars dernier, le C.B.A. a eu le plaisir d'examiner votre projet vidéo intitulé *L'Image n'était pas sage* dont Continental Vidéo a accepté d'assumer la production.
Comme nous avons déjà pu vous en faire part de vive voix, malheureusement, le C.B.A. a décidé de ne pas donner suite à votre demande d'aide à la production en faveur de ce projet.
Le C.B.A. a très peu aidé jusqu'à ce jour la production d'artistes vidéo de votre renommée et a tourné toute sa production vers un point de vue de documentariste et de réalisateur inspiré de la réalité.
Malgré toute l'admiration et la sympathie que nous avons tous manifesté pour votre travail, le C.B.A. a décidé, vu l'étroitesse budgétaire particulière dans laquelle il se trouve en cette année 87, de maintenir ses objectifs premiers.
En espérant de tout cœur que cette décision ne compromettra pas la bonne fin de votre projet."

L'image, 42', coproduction Cat Fund-Boston (avec l'aide du Massachussets Council of The Arts and Humanities) / Continental Vidéo / RTBF Liège; Beta SP ; archivé chez R.T.C. ; mars – août 1987
Scénario : J.L. Nyst
Réalisation : Dany et J.L. Nyst
Image : Toon Illegems
Son : Wim Declercq, Vincent Kremer
Script : Monelle Rowies
Animation : Philippe Dans, assisté de: Roland Schmet et Marianne Deprez
Traduction anglaise : W.G.J. Niesluchowski
Musique originale : Eric Gertsmans; interprété par : Le quatuor Héliotrope et Fabienne Petrisse
Montage : Jean-Luc Potty
Mixage : Charles Marique
Sous titrage : Corinne Imhauser
Producteurs exécutifs : Kathy Rae Huffman, Ivan Beeckaert
Un projet de : The Institute of Contemporary Art de Boston
Avec : Ophélie, Georges Siblik, Ernest Schoffeniels, Catherine, Julien, Thibault, Thomas, Mireille Bailly, Michel Champon, Bertrand Dehuy, Pascal Edeline, Claire Falize, Yannik Gallot, Ruben Garcia Otero, Corinne Imhauser, Philippe Lanners, Etienne Mihalyfy, An Rowies, Gilles Van den Branden.
* Distribution : Heure Exquise !

"Une image a disparu à Presseux - Village : sous un abri de jardin, un morceau de paysage manque au décor. Les médias et les savants du monde entier s'interrogent sur cette disparition. Nos héros réussiront-ils à percer ce mystère ?" (Bio. selon...)

Note d'intention :
L'IMAGE pose, à travers un récit de fiction, une série d'interrogations sur l'origine de l'image et sa fonction.
Qu'est-ce qu'une image ?
Une ressemblance ? Une imitation ? Une transformation ?
L'image fascine, déroute, fige ou transporte notre imagination. L'image est-elle dans le regard ou entièrement autonome comme un vaisseau fantôme qui nous entraîne dans son sillage vers une ultime image ?
Et si l'homme était ce lieu de nymphose où les images se métamorphosent ?

Synopsis
Le vaisseau image est dérouté par un chant négatif.
Il disparaît avec armes et bagages dans une contrée légendaire désignée sous le nom de "désert de Nomala".
Depuis l'accident, l'univers des images est troublé par d'étranges mirages.
Les principaux pays de producteurs d'images, afin de trouver un remède capable d'enrayer la contamination, font appel au professeur Iconoschoff.
Au cours d'une conférence de presse, Iconoschoff révèle qu'une exposition composée de Thérésa Plane et du professeur Codca est arrivé à Nomala. Thérésa et Codca vont découvrir que Nomala est le lieu de nymphose où les images se métamorphosent.

Texte : ***L'Image*** 1987, 42'.
Th : A Ninive quand on était petits, nous apprend Thérésa, ce serait donc là, à cette époque éloignée qu'ils se seraient rencontrés ?
C : Ils voyagent dans le temps aussi aisément que nombres d'auteurs de science-fiction le font en imagination. Je pense à Théodore Sturgeon et à sa nouvelle incroyable intitulée *Et voici les informations*.
Th : *And now the News* de 1957 où il voyage bien plus loin mais dans le cœur humain.
C : Je pense également à Ornette Coleman et à sa musique dont le morceau intitulé " *We now interrupt for a commercial* " lui aussi, il va loin, à travers le temps, à travers le corps humain.
Th. : De Ninive à Presseux Village, ce n'est pas mal non plus comme voyage.
C. : Sur le parcours de l'aventure humaine dont j'ai voulu parler en introduction à *Hyaloïde*.
Th. : Et où je t'ai arrêté à temps pour te signaler que c'était franchement barbant !
C. : Je comptais m'arrêter bien avant l'Histoire, il y a 10 ou 15 mille ans au moment où l'homme dessine, maîtrise le signe.
Th. : Aux premières images qui nous sont parvenues de la préhistoire et où l'homme est appelé 2 X sage. Homo sapiens sapiens. Dès qu'il commence à dessiner, à peindre, il est appelé sage et il est lié à l'image. Mais tu sais 10 ou 15.000 ans, de Ninive ce n'est pas encore le temps.
C. : A Ninive on y arrive. C'est la seule ville dont le nom inversé signifie deux entrées, deux X IN
Th. : Deux points d'entrée en vidéo, aucun recorder ne va les accepter.
C. : Mais en lecture, on peut envisager des sources multiples et les mélanger en un point unique.
Th. : Plusieurs sources sont possibles et c'est même assez joli, la transparence de ces images qui se mélangent. Et d'une ville, il est vrai, on peut également imaginer deux portes d'entrée : une pour l'enfance, celle qu'ils ont dû emprunter et puis une autre, pour plus tard, pour l'Histoire, pour les archéologues qui la découvriront enfouie et qui, de Ninive, ne pourront lire EVININ.
C. : À Ninive en plus de ces 2 portes-là, on en a compté 10, ce qui totalise un nombre de 12, une pour chaque heure du jour.
Th. : Dont une destinée à Jonas qui, sorti de son poisson, devait annoncer aux Ninivites quelques malédictions. C'est quand même étrange que Codca et Thérésa aient passé là leur enfance.
C. : Peut-être un jour en aura-t-on l'explication…
Mais si l'on veut comprendre la chronologie de l'Histoire avec un grand H - avant d'arriver à Ninive capitale de l'Assyrie, il nous faut redescendre plus bas, en Mésopotamie jusqu'à la plaine de Sumer au

4e millénaire. C'est là véritablement que l'histoire écrite a commencé. Il y a 5.000 ans, les Sumériens vont inventer l'écriture en forme de coin.
Th. : Comme le petit coin gris où Thérésa et Codca ont déménagé la terre, la nuit ?
C. : Cela on l'apprendra beaucoup plus tard dans le scénario intitulé *Les mots d'argile*. Le coin gris est effectivement situé dans la Basse-Mésopotamie d'il y a 5.000 ans. Mais tu vas trop vite, je ne suis qu'au stade des mots du scénario, les images ne sont pas encore en lumière et encore plus loin de l'oxyde de fer. Mais c'est effectivement de la naissance du mot écrit dont j'aimerais parler
Th. : Les mots d'argile, si fragiles, imprimés tels des clous enfoncés dans la terre de Sumer, des mots dont la forme les font appeler cunéiformes.
C. : Où la trace de quelques clous entremêlés va signifier étoilée.
Th. : Où parler pour raconter des histoires de guerre et d'amour, écrire des récits fantastiques, des poèmes épiques De l'histoire du Déluge aux aventures de Gilgamesh. Des histoires à la source desquelles, plus tard, les religions iront puiser matière à réflexion.
C. : Iront puiser des idées essentielles au bout desquelles de nouvelles images vont apparaître.
Th. : C'est donc là où tu voulais en arriver. Nous parler des images en train de se former. Je me demandais : quelle mouche l'a piqué de nous retracer l'Histoire de l'Humanité ?
C. : De la mouche à l'image, oui. Depuis longtemps cette question m'obsède. Qu'est-ce qu'une image ? Et aujourd'hui encore je n'ai pas de réponse.
Th. : C'est une représentation.
C. : Comme nous ce soir ?
Th. : Une représentation à l'œil.
C. : Tu veux dire gratuite ?
Th. : Ah non ! il n'y a pas de raison, je veux dire visible, perceptible à l'œil instantanément enfouie dans la mémoire que l'on peut rappeler s'il y a l'utilité ou qui revient toute seule, là on ne sait pas pourquoi.
C. : Tu vois bien qu'elle a son mystère dont on est loin d'avoir atteint la frontière. L'image ne se laisse pas apprivoiser comme tu semblais le suggérer…
Th. : Tu veux parler d'images sauvages que l'on n'arrive pas à attraper ? L'autre jour j'en ai encore vu une qui traversait le salon.
C. : Bien entendu et on ne sait d'où elles viennent ni où elles vont. C'est un peu comme nous.
Th. : C'est tout à fait cela.
C. : On serait des images ?
Th. : Sapiens, sage comme une image et homo vient du grec Homos, c'est à dire semblable.
C. : Semblable ! Comme une image peut l'être d'un original ?
Th. : La question est de savoir qui est l'original ?
C. : Le singe ou l'algue bleue, première forme de vie d'il y a 3 milliards huit cent millions d'années.
Th. : D'une petite algue bleue que personne ne pouvait voir, nous sommes arrivés à en concevoir l'image et d'être capables de la reproduire en autant d'exemplaires nécessaires pour, qu'à leur tour, des milliards d'hommes 2 X sages puissent l'emporter dans leur imaginaire et la conduire au fond de leur rêve où l'histoire peut-être va s'y reproduire à l'infini.
Voilà le véritable sens de l'histoire.
C. : Cela en valait la peine, non ?
Th. : Oui, cela en vaut la peine.
C. : Et si une image venait à manquer ? Que risque-t-il de se passer ?
Th. : Il en manque toujours une, et cela tu le sais, sans quoi le puzzle serait complet et l'on ne se poserait plus de question !
C. : Sage comme une image dit-on, faux comme un dicton. Après chaque tournage, j'ai cette étrange sensation qu'il manque une image. Non seulement que j'ai sûrement oublié de tourner un plan mais qu'il va manquer une image au montage et que sans cette image, personne ne va comprendre l'histoire.
Th. : Il faudrait trouver un moyen d'attirer l'image dans un coin.
C : Lui tendre une embuscade…
Th. : Ou trouver un moyen de détection qui en suivrait la piste et pourrait la capturer sans l'abîmer.
C. : Depuis la photographie, les chasseurs d'images ont des moyens de plus en plus perfectionnés. Regarde une caméra vidéo, enfin c'est la caméra qui est censée regarder ! Pour lui faire trouver une image, on commence par la placer face à un blanc, c'est-à-dire face à une case où il n'y a pas d'image. Pour la mettre en condition, on appelle cela la balance sur le blanc : white balance. Comme on fait flairer à un chien policier un objet ayant appartenu à un disparu et puis on lui dit : cherche ! La caméra

part à la recherche de l'image qui s'est sauvée de sa case. Elle en a pris la température couleur et se met à explorer.
Th. : Et suivant qu'elle s'en approche ou pas, le caméraman lui dit : « C'est chaud... C'est froid… »
Mais peut-être t'es-tu complètement trompé. L'image de conclusion n'est pas celle qu'il faut chercher. Mais retourner au point de départ en attente de la 1e image. Car jusqu'à présent et faute de l'avoir trouvée, tous les scénarios tournés commencent toujours par la 2e image.
C. : C'est pour cela qu'en sortant de la séance, le spectateur sent comme un manque.
A se faire tant désirer, la 1e image doit être de toute beauté. Elle doit briller d'un éclat tout particulier.
Th. : Belle et incroyable, la 1e image n'était pas sage du tout. Elle a exagéré, elle est allée trop loin. Emportée par un rêve démesuré, l'image n'a pas su freiner. Elle a raté son point d'entrée au début de l'histoire. Editing point start. Traversé le récit de part en part, l'image emportée par sa déraison a dépassé le mur de la conversation.
Elle est arrivée dans le désert de Nomala dans tous ses états. Privée de point de repère, la 1e image a dû se résigner à un atterrissage forcé, sur une piste non alignée.
Le choc a été brutal, l'image s'est éparpillée en mille petits mirages ; depuis, on est sans nouvelle.

Aux archives : découpage intégral, indications filmiques et dialogues (40 pages)

L'image

Continuité dialoguée

1ère partie : Il manque une image (J. L. Nyst).

Prologue : La forêt d'image.

Image noire.

Th. (voix off) : Avant, là, (Geste de la main indiquant la direction) derrière le mur de la terrasse, il y avait une grande forêt d'images.

Image : Centrale électrique (Anvers, la nuit)

Th. (voix off) : Mais elle a disparu.

Noir.

Th. (voix off) : C'est intéressant de pouvoir replanter une jeune forêt.

Chapitre 1 : Le chant négatif.
Titre sur fond noir – silence.

Ouverture vers prairie, gros plan sur une prairie accompagné du son sourd et lancinant d'une centrale d'énergie.
Desserrer le cadrage tout en effectuant un pan up.
Le ciel nuageux gris apparaît progressivement, le mouvement s'arrête quand l'écran est divisé en 2 : la partie supérieure est occupée par le gris du ciel et la partie inférieure par le vert prairie du sol.

M. Greenaway, s'accompagnant d'une note de violon, dit (en chuchotant, voix off) :
Greenaway : NON !

Close up sur le visage d'Ophélie, une petite fille de 9 ans.
Elle porte une visière en plastic vert. L'écran est divisé en deux mais cette fois, le vert de la visière est en haut et le visage en noir et blanc occupe le bas de l'écran. L'enfant répète :
Ophélie : NON !

M. Greenaway et sa petite fille Ophélie sont installés sous l'auvent d'un abri de jardin. L'aubette est prolongée par deux serres de verre. Le mur du fond de l'abri de jardin est occupé par l'image de la centrale électrique.
Dans le sol en ciment, est encastrée une dalle sur laquelle est inscrit en mosaïque «arrêt du tram », à la craie blanche quelqu'un a écrit un E à la suite du M (trame).
Gros plan sur la dalle de mosaïque TRAME.
Greenaway : NON ! non ! non !
Ophélie : Non ! non ! non !

On découvre M. Greenaway et sa petite fille Ophélie assis dans l'abri de jardin. La partie inférieure de la construction est garnie de boiseries peintes en vert.
Le violoniste apprend à l'enfant un chant négatif.
M. Greenaway fait répéter NON, il accompagne l'enfant au violon.
La négation prend la forme d'un chant, le rythme progressivement s'accélère, on aperçoit la leçon de musique à travers les vitres de la serre. Puis la caméra revient sur la mousse verte qui recouvre le muret du jardin.
Un travelling rapproché suit le parcours de la mousse pour arriver à la grille encastrée d'un barbecue. Le tamis de métal rouillé est envahi par des toiles d'araignée. Le conduit de la cheminée communique avec une cave située juste sous l'abri de jardin.
Par ce chemin, parvient à l'abri souterrain : le chant négatif.
Dans la cave, sont entreposées des vitres destinées à protéger les semis. Les plaques de verre sont rangées à claire-voie verticalement le long du mur. Elles forment des blocs hyaloïdes feuilletés dont le 1er élément est baigné à la fois par la lueur d'un soupirail et la lumière conduite jusqu'à la boîte de visite de la cheminée.
Le 1er élément en lumière de la batterie de verre semble phosphorescent, de cette couleur vert pâle, reflétée par une eau profonde.
Sur la vitre, une brosse est posée à l'envers. Au centre de la forêt de tiges en plastique rose, une chenille dort.
Le chant négatif qui lui parvient lointain, l'éveille.
La chenille, comme un serpent charmé, se dresse, semble écouter.
Elle trace de la tête, des huit en l'air.
Par ce mouvement, la chenille tisse un fil brillant qu'elle accroche aux poils de la brosse.
Le chant négatif s'entend plus fort et le filament devient plus brillant. Brusquement, comme un court-circuit plonge une maison dans la nuit, c'est l'obscurité.

Chapitre 2 : L'image n'était pas sage.
Codca, les mains placées en œillères s'efforce de voir à travers les reflets du carreau d'une fenêtre. C'est la nuit, une fine pluie fait perler des gouttes d'eau sur la vitre. Il s'adresse à Thérésa qui allume une bougie et se dirige vers lui.

C. : Je ne comprends pas !
Th. : C'est normal, on n'y voit rien !
C. : J'avais oublié qu'on n'y voyait plus rien.

Thérésa s'approche, le bougeoir à la main, prend place et regarde à son tour, les mains en œillères sur le carreau.

Th. : Pour arriver à l'image, il n'y a pas 36 solutions.

Elle discerne à la fenêtre de l'immeuble d'en face, une silhouette qui, tout comme elle, écarte un rideau un bougeoir à la main et tente également de voir à travers le carreau.

Th. : L'image a un prodigieux pouvoir d'imitation.

Thérésa se retourne vers l'intérieur de la pièce.

Th. : Il y a l'original…

Puis elle regarde à nouveau dans la nuit.

Th. : Et il y a l'image.

Thérésa observe sur le carreau les perles de pluie et suit du doigt leur chemin sur la paroi.

Th : Elle arrive à lui ressembler comme 2 gouttes d'eau.

Puis, songeuse.

Th. : L'original n'a rien à faire si ce n'est d'être en lumière ! Un original éteint ne sert à rien…
Et puis comment veux-tu que, dans l'obscurité, l'original traverse la chambre de l'œil sans trébucher ?
Et qu'à l'envers, il dessine son image sur la rétine ?
C. : Déjà qu'à l'endroit, ce n'est pas si facile que ça !

Thérésa et Codca traversent la chambre en trébuchant ; on entend des objets tomber, suivi de brèves exclamations énervées.

Th. : Fais attention, tu me marches sur les pieds !
C. : Oh pardon ! Je me demande qui a fait sauter les plombs ?
Th. : On dirait qu'un court-circuit a précipité la nuit.

Pendant ce temps-là, la chenille ADA tisse un nouveau fil vert lumière entre deux tiges de plastique sur la plaque de verre. Thérésa et Codca arrivent dans le hall d'entrée. Ils aperçoivent la lumière qui s'engouffre par la chatière carrée percée dans la porte.

Th. : Là, un original carré est à nouveau éclairé

Le hall d'entrée est en chantier, des travaux d'aménagement ne sont pas terminés. De la terre est accumulée en tas, une passerelle de bois mène au seuil de la porte fermée. Thérésa et Codca s'y engagent, se suivant en aveugles, le bras tendu.
Codca, le premier, ouvre la porte ; la lumière s'engouffre brutalement. Elle leur fait cligner des yeux. L'ouverture encadre l'image en perspective de l'allée du jardin potager.

Th. : L'image est là, sage comme une image.

Le couple s'avance, il traverse les serres de verre qui débouchent sur l'abri de jardin. Soudain Thérésa s'exclame :

Th. : Regarde, là ! Il manque une image !

Dans l'encadrement de la pergola, l'image n'est plus là ! Il n'y a rien ; ni Ophélie ni le musicien.
Un blanc est encadré.

Th. : Je n'aime pas qu'il fasse aussi blanc !
C. : Il faut le signaler de toute urgence aux autorités, à la presse, à la télé !
Th. : Dis-moi, pour la télé, comment dois-je m'habiller ? …

<u>Chapitre 3 : Le bouillon originel</u>.
La chenille ADA, sur sa feuille de verre, tisse un nouveau fil.
Un journaliste donne les dernières informations à la télévision : le poste est situé dans une salle à manger. Sur la table de marbre est posée une boîte de biscuits du format d'un livre. Un petit garçon (Thibault) entre. Il tient un verre de menthe à l'eau, serré entre les mains. L'enfant aperçoit la boîte sur la table. Il demande :
Thi. : C'est un livre ?

Sa maman lui répond de la pièce voisine :
(Voix off) : Non, c'est une boîte de bonbons.
Thi. : Des gougouilles, oh ! Des gougouilles !

Il pose le récipient au liquide vert émeraude sur le marbre de la table. Ouvre la boîte et plonge dans le verre les biscuits qu'il transforme en une pâte infâme. Durant la scène, le journal télévisé diffuse les informations.

Speaker (à traduire) : On nous signale la disparition d'une image à Presseux Village. Dans un abri de jardin, l'image s'est perdue corps et bien.
De cet endroit sur la rétine, plus rien ne se dessine.
C'est à croire que l'original frappé d'amnésie, en oublie de se reproduire.
Si ce cas exceptionnel devait être le symptôme d'une perte de contrôle des images, on risque dans peu de temps, de régresser de la tour de Babel au bouillon originel.

Sur cette dernière phrase, la télévision est vue à travers l'eau verte du verre de menthe où surnage la bouillie infâme.

Chapitre 4 : Le P.P.P.I..
Un groom circule dans le hall d'un grand hôtel en appelant :

Groom : On demande une image, on demande une image…

Le groom continue à appeler en montant un escalier au pied duquel s'épanouit une magnifique plante verte.
Il traverse le hall du 1er où son appel s'infiltre jusque dans les chambres.
Dans l'une des chambres de l'hôtel, un jeune couple déshabillé est couché sur le lit sous un épais édredon blanc. Dans cette position, ils paraissent enveloppés d'un cocon.
Sur la table de nuit, est posé un sachet de raisins blancs.
La paroi légère de papier est traversée par un rayon de lumière.
Au pied du lit, une télévision diffuse des informations.
La jeune fille cueille un grain de raisin et allongée sur son compagnon, elle lui glisse délicatement le fruit vert entre les dents. Ils sont manifestement en situation amoureuse.
Sur l'écran TV, à l'image du speaker, se superpose le temps d'illustrer son commentaire, le sigle « P.P.P.I. ».

Speaker (à traduire) : Les principaux pays producteurs d'images se sont réunis d'urgence à Paris.

En gros plan, la télévision montre la une de LIBERATION dont le titre est : le pari du P.P.P.I.

Speaker (à traduire) : Le sommet fait la une de l'actualité.

L'image du journal est remplacée par le sigle C.E.L.E.R.I. qui apparaît à la cadence du texte.

Speaker (à traduire) : En fin de réunion et à la majorité, l'assemblée a décidé de mettre sur pied, un **c**omité d'**e**xperts **l**égaux pour l'**é**tude et la **r**ééducation de l'**i**mage. On nous signale, de la bourse, une chute des actions des producteurs de l'image.

Images d'une séance de bourse en pleine effervescence. (plein cadre)

En avant plan, le jeune couple ne paraît pas très attentif aux informations. Ils sont occupés par une tout autre gymnastique.

Speaker (à traduire) : Le CELERI a la mission de découvrir le grain de folie responsable de la désobéissance des images. De l'isoler et de la gronder sévèrement afin que les images soient à nouveau sages comme avant.

L'image télévisée va montrer différentes photographies du professeur ICONOSCHOFF. L'une des photos du professeur est accompagnée d'une branche de céleri vert.

Speaker (à traduire) : Le CELERI est placé sous la direction du plus grand spécialiste mondial de l'image : le professeur ICONOSCHOFF.

Chapitre 5 : ICONOSCHOFF.
Dans son laboratoire, le professeur est face à un store tiré devant une fenêtre. Il observe un moment l'anneau rond qui se balance, s'en empare, le tire vers le bas et soulève le store. Il découvre un champ labouré traversé par Ophélie. Le professeur referme brutalement le store. Il l'ouvre à nouveau et voit Ophélie disparaître dans le lointain. A la troisième fois, Ophélie n'est plus là !
Le savant se dirige vers un frigo duquel il retire une bouteille de lait. A l'aide d'une clef, il soulève l'image de la laitière peinte sur la capsule. En observant le petit médaillon, Iconoschoff murmure :

Ico. : L'image… l'image…

Il retourne la capsule, la face blanchâtre intérieure lui rappelle le blanc laissé par l'image volatilisée. (brève évocation du blanc encadré dans l'abri de jardin ; style bulle BD.)

Ico. : L'image… l'image…

Le professeur tourne à plusieurs reprises le médaillon côté face… côté pile ; ensuite il se remplit un verre de lait, et se dirigeant vers son bureau, il passe devant une armoire de verre enfermant le squelette d'un orang-outang. Iconoschoff lève son verre et lui dit :

Ico. : À ta santé ! Et à l'image en liberté !

Il boit un petit coup, arrive à son bureau sur lequel un sous-marin est recouvert d'un buvard vert. Le professeur y pose le verre de lait.

Ico : L'image… l'image…

Un sachet de noix attend entrouvert, à portée de main du savant. Le verre de lait est posé face à un moniteur sur lequel crépite la neige électronique. Iconoschoff observe la neige tourbillonner autour du verre de lait.

Ico. : L'image… l'image…

Le savant de l'image s'empare d'une noix et d'un coup sec, il en brise l'écorce puis dégage le fruit dont l'aspect lui fait penser à un petit cerveau. Son regard se porte alternativement sur le crâne de l'orang-outang, sur un miroir dans lequel il aperçoit son image puis sur la reproduction d'un cerveau en trois dimensions. Et enfin sur le petit cerneau posé sur le bureau.

Ico. : L'image… l'image…

Délicatement il caresse le fruit du bout du doigt, le saisit et plouff… le laisse tomber dans le verre de lait. Le cerneau se maintient à moitié immergé comme une île dans un lac blanc. Un petit lac rond observé d'un côté par l'orang-outang, de l'autre par le savant et à l'arrière-plan, la tempête de neige électronique. Iconoschoff pousse un soupir.
Le fruit à la chair délicate semble hiberner.

Ico. : L'image… ainsi soit-elle ! murmure l'homme de science plongé dans une extrême perplexité.

Ajoutant le geste à la parole, il joint les mains ; Iconoschoff a l'impression de reproduire une situation qu'il a déjà vue quelque part.

Ico. : L'image… l'image…

Il se dirige vers sa bibliothèque, se saisit d'un épais volume intitulé *Le Livre des odes* de Confucius, en cherche la page consacrée à la légende du ver à soie. Page sur laquelle il retrouve l'illustration montrant la belle Impératrice Hsi Ling Shi en contemplation devant la nymphe d'un cocon tombée dans sa tasse de thé.
Alors Iconoschoff se souvient…
La caméra montre le début du texte de la légende sur la page du livre. Le texte se dilue comme une aquarelle sous la pluie et en A.B. se transforme en feuillage de mûrier.

Chapitre 6 : La légende du ver à soie.
Du feuillage du mûrier : zoom arrière pour découvrir le jardin de Hsi Ling Shi.
Une voix off raconte la légende qui est illustrée à la fois par un document sur le ver à soie et une animation images de synthèse pour figurer l'Impératrice Hsi Ling Shi

(Jouer sur le défilement de la bande magnétique)
Th. : En Chine, il y a près de 3.000 ans avant notre ère, par un beau jour de printemps, la belle Impératrice Hsi Ling Shi, épouse de l'Empereur Huang-Ti, se promène en fin d'après-midi, au fond de son jardin, lorsque son attention est attirée par un fil brillant accroché au feuillage d'un mûrier blanc. Intriguée, la belle Impératrice s'approche de l'arbuste et, à sa grande stupéfaction, elle découvre un ver blanc appuyé sur un petit coussin, vert également. La tête en l'air, le ver semble suivre le fil d'une histoire qu'il est le seul à voir.
La tête du ver monte et descend comme si l'histoire était en toboggan. Tour après tour (avec un sifflement à la limite du quart de ton) le ver inscrit des huit en l'air et centimètre par centimètre, il restitue à sa manière, le fil de l'histoire. Le fil, à l'image de ce qu'il comprend, est à la fois simple et brillant. Patiemment, il tisse le fil à soie autour de lui. Hsi Ling Shi, la belle Impératrice, reste 3 jours entiers à observer le tracé du récit dont le fil avait atteint plus d'un kilomètre et demi de long.
A la fin du 3ème jour, la chenille est enfermée dans son cocon et Hsi Ling Shi n'a plus sous ses yeux qu'un flocon de neige tissé au printemps.
Enfermée dans le tissu de son imagination, la nymphe rêve qu'elle s'arrache à son ancien corps rampant et survole les feuilles du mûrier blanc. Et si le rêve n'est pas étouffé, du cocon sortira un papillon.
Quinze jours plus tard, l'Impératrice arrive en retard, mais suffisamment tôt pour apercevoir le papillon battre des ailes sur l'enveloppe déchirée de sa maison imagée.
Afin d'en apprendre plus long sur cette incroyable transformation, Hsi Ling Shi tourne en rond autour de l'arbuste à maison. Sur la face opposée, elle découvre un second cocon à l'intérieur duquel la nymphe endormie est toujours enfouie. Hsi Ling Shi s'en saisit et l'emporte dans sa maison à elle, afin de l'examiner en toute tranquillité.
Dans un 1er temps, elle se fait servir une tasse de thé.
Dans un 2ème temps, le cocon y est tombé.
Dans un 3ème temps, la belle Impératrice tente de le récupérer, à l'aide de baguettes en bois laqué.
Dans un 4ème temps, le cocon s'est défilé.
Dans un 5ème temps, de ses doigts habiles, Hsi Ling Shi a tiré… tiré... tiré… Un fil qui n'en finit pas de se dérouler.
Comment sur un fil aussi fin, l'imagination du ver avait-elle pu aller si loin ?
Hsi Ling Shi aurait aimé savoir ou à défaut, simplement voir. Le fil enfin déroulé libère la nymphe ébouillantée qui flotte tranquillement dans la tasse de thé.
[illisible] …jointes sur le fil tout emmêlé…
Observant le petit nid d'embrouillamini, Hsi Ling Shi réfléchit. Afin de conserver en elle des images aussi belles, Hsi Ling Shi fit cultiver le bombyx du mûrier pour se faire tisser de fins vêtements avec le fil brillant.
La belle Impératrice ne se transforma jamais en papillon mais contribua, par son invention, à développer une ère de grande prospérité.

Chapitre 7 : La pâquerette et le cocon.

A la page suivante, Iconoschoff découvre sur l'illustration en gros plan d'un cocon, une pâquerette séchée.

Ico : ADA !

Dans sa crypte la chenille tisse un nouveau fil qu'elle entrelace dans les fibres de la brosse.

Chapitre 8 : On demande une histoire.

Dans le grand salon d'une pension pour personnes âgées, les pensionnaires sont réunis, inertes devant la TV. La caméra s'éloigne de la chevelure blanche "d'un pensionnaire" et effectue un lent travelling en arc de cercle derrière les spectateurs.
La TV est toujours présente. La caméra s'en approche progressivement au fur et à mesure que le speaker parle.

Speaker (traduire) : Les images sont de moins en moins sages ! Il en manquait une et maintenant elles viennent par deux !

Il montre une bouteille de lait "Interlac" sur laquelle les images de 2 étiquettes superposées sont collées.

Speaker (traduire) : À quand les triplées ?

On tend une feuille au speaker :

Speaker (traduire) : On nous annonce à l'instant du comité central du P.P.P.I. que l'intense activité du CELERI a enfin porté un fruit. Le professeur ICONOSCHOFF aurait trouvé le point essentiel qui permettrait d'expliquer comment l'image s'est fait la belle. Le savant de l'image communiquera les résultats de ses travaux à l'occasion d'une conférence de presse qui se tiendra ce jeudi 8 mai dans la salle des Congrès du grand hôtel d'Epinal. Le professeur et son équipe tiennent à remercier les firmes suivantes pour l'aide qu'elles lui ont apportée.

Suit générique superman
Un groom, celui-là même qui réclamait une image, passe dans le hall d'hôtel en criant :

Groom : on demande une histoire, on demande une histoire !

2ème partie : Conférence de presse

Chapitre 9 : Comparaison de la pâquerette et du cocon.

Dans la salle de conférence, les sièges sont disposés face à une longue table recouverte d'un tapis vert. Sur le tapis est posé un moniteur retransmettant par satellite l'image du professeur. Iconoschoff face à la caméra, compare en gros plan, un cocon et une pâquerette.
Les journalistes suivent au moyen d'écouteurs, la traduction simultanée des propos du professeur. Désignant tour à tour, la pâquerette et le cocon :

Ico : Tout ce qui se passe ici, se passe là. Dans le cocon, l'image se transforme à bureau fermé, dans la pâquerette, elle s'y opère à cœur ouvert. (en montrant le cocon) : Ici la nymphe endormie se métamorphose à l'image de son rêve. (puis désignant la pâquerette) : Pour nos images, la même opération se passe là, mais dans le sens contraire.
Journ. : Dans une pâquerette ?
Ico. : C'est une image. La pâquerette est le schéma de Nomala. Nomala est l'abréviation de no man's land.
Journ. : Si Nomala n'est pas la terre des hommes, cela ne nous concerne pas.

Ico. : Nomala est en effet un désert, mais il est beaucoup plus que cela. Il est le lieu de nymphose où les images se métamorphosent

Comme un prestidigitateur, Iconoschoff couvre les deux objets, de godets.

Ico. : A mon avis, il y a interaction entre Nomala et le cocon.

Et désignant tour à tour les objets, en les inversant :

Ico. : Quelque chose d'ici a dû passer là ! L'image issue du cocon a dû se mélanger à l'image en construction.
Journ. : Qu'est-ce qui vous conduit à supposer cela ?
Ico. : C'est la légende du ver à soie qui m'a mis sur la voie. Confucius nous apprend qu'il y a 5.000 ans, la belle impératrice Hsi Ling Shi a découvert le fil à soie et que c'est sous son impulsion qu'a débuté l'élevage du bombyx du mûrier. (pause). Mais rien ne nous dit comment le ver a réagi. Hsi Ling Shi ne s'était pas interrogée s'il plaisait à la nymphe d'être ébouillantée... Et si au long des millénaires, une variété de bombyx du mûrier avait développé de nouvelles facultés ?
Journ. : Qui lui permettraient d'échapper à son étouffante réalité ?

Chapitre 10 : Des racines de l'image.
Journ. : Je vois mal un ver construire un bunker ! Un abri anti-humain n'est pas pour demain.
Ico. : Un abri, vous voyez, on y revient !
Ce n'est pas par hasard si l'incident est arrivé dans un abri de jardin. Le ver a dû chercher un abri pour se dissimuler. Une chose m'a frappé : tout le monde a constaté la disparition d'une image et on n'a pas cherché plus loin…
Journ. : On l'a cherchée partout !
Ico. : Mais personne n'a pensé aller voir en dessous ! Dans ses fondations ; là où l'image prend racine et puise ses informations.
Journ. : L'image a des racines ?
Ico. : Profondes et bien accrochées qui l'empêchent de bouger !

Illustration des propos, par une petite maison située sur la télévision.

Ico. : Comme pour le cerveau, l'image est en communication avec ses fondations. La lumière et le son parviennent au sous-sol où ils alimentent une batterie de verre qui fournit à l'image l'énergie nécessaire.
Journ. : Si l'image n'est plus là, c'est que la batterie est à plat !
Ico. : À plat ou en court-circuit !
Journ. : Que s'est-il passé ? Y a-t-il un ver dans le fruit ?
Ico. : Et bien oui, justement, je crois qu'un ver est dedans. Ou plus exactement une chenille.
Journ. : Une chenille dans la batterie ?
Ico. : La chenille qui s'est cachée pour ne pas être dérangée. La chenille ADA. Appelons-la ADA de adaptor.
Journ. : Il y avait déjà le verre à dents et maintenant voilà le verre ADA, il faut être savant pour trouver cela.

Chapitre 11 : Le lustre et le papillon vert.
Ico. : On peut imaginer qu'au cours des âges en vue d'échapper à l'élevage, Ada a adapté sa transformation à la nouvelle forme d'agression. Le 1er moyen de défense de la chenille est de jouer sur les apparences.
Journ. : Le mimétisme ne peut abuser longtemps notre crédulité.
Ico. : Du moins c'est ce que vous croyez !
Y a-t-il un papillon dans la salle ?

Les journalistes se tournent de tous les côtés en riant.

Journ. : Attention ! Le verre d'eau va s'envoler !

Iconoschoff sort ses lunettes de sa poche et du bout des branches, touche un endroit précis du tapis. A la stupéfaction générale, un papillon vert s'en détache, passe devant la loupe des lunettes, prend son envol et va se fixer sur une des perles de verre du lustre de la salle.
Aussitôt il devient transparent.

Ico. : Vous voyez ou plutôt vous ne voyez plus rien !

Comme par enchantement, la pièce est brusquement vide, à l'exception d'Ophélie qui, assise au 1er rang, fixe avidement l'image du savant ; elle lève ensuite les yeux vers le papillon. Iconoschoff suit son regard et tous deux subissent l'enchantement de 2 petites ailes vertes, battant faiblement sur le lustre de cristal blanc.

Chapitre 12 : Les imagonautes.

Ico. : Le mimétisme vous voyez, est une arme d'une grande efficacité.
Journ. : Le ver est armé. Cela ne nous dit pas en quoi ADA va se transformer ?
Ico. : Elle va transformer sa réalité dans l'image de la réalité.
Journ. : Professeur pourriez-vous enfin définir en préliminaire ce qu'est une image ? Quel est son caractère ?
Ico. : Le caractère de l'image se définit à Nomala. On en revient toujours là.
Journ. : Connaître le lieu ne nous donne pas le mode d'emploi !
Ico. : Pour qu'une image se réalise, il y a 8 conditions précises dont chacune est assumée par un imagonaute. Les imagonautes sont comme des rois mages responsables de la bonne formation des images.

Afin d'illustrer les propos du professeur, on assiste à la construction d'une cabane par deux petits garçons.
Les petits garçons étalent un plastique noir par terre et pose une brique à chaque coin pour le maintenir au sol.
Ico. : Les 4 premiers sont les 4 pôles opposés. L'image ne tient en place que si les pôles sont à leur place.

Les petits garçons plantent des clous dans un bois.

Ico. : Il y a l'orfèvre qui assure le maintien de l'image point par point.

Les petits garçons déposent au centre du plastique, de la terre, des feuilles et des branchages.

Ico. : En six, il y a le jardinier qui cultive patiemment tout ce que l'image va signifier ; qui fait germer tous les ingrédients qui se trouvent dedans.

Les petits garçons plantent des plumes de paon dans les branchages.

Ico. : En sept, le dresseur de paons qui donne à l'image, sa couleur et son brillant.

Un des enfants apporte un petit seau d'eau en plastique rouge qu'il accroche à la branche d'un noisetier. Le soleil vient s'y refléter.

Ico. : Et enfin en huit, lorsque tout est installé, la petite pastille qui se sauve partout vient l'habiter. La pépasaupa est un point lumineux, insaisissable qui zigzague inlassablement dans l'image.

Fin de l'illustration par la cabane des enfants.

Ico. : Sans la pépasaupa, l'image n'existerait pas et tout ce petit monde-là doit se trouver à Nomala.

Chapitre XIII : Adaptor.
Journ. : J'ignorais qu'une image demandait tant d'ouvrage !
Ico. : C'est un très grand travail !
Journ. : C'est dans l'image qu'ADA va se cacher.
Autre journ. : Une fois l'image achevée, il y a plus de place pour s'y cacher.
Ico. : C'est là que la chenille a eu un coup de génie. ADA va se déguiser en pépasaupa ! Et lui ressembler à un point tel qu'il nous sera impossible de discerner laquelle est la vraie, laquelle est imitée.
Dans la plupart des images que nous voyons, il y a une pépasaupa bidon.

Silence impressionné dans la salle.

Ico. (désignant les godets) : D'où démonstration de mon hypothèse de NOMALA au cocon, il y a une ada-connection.
Journ. : Bravo pour la démonstration ! mais cela n'explique en rien la disparition de l'image dans l'abri de jardin.
Ico. : Ada ne se nourrit pas de feuilles de mûrier mais bien de toute l'énergie de l'image sous laquelle elle est enfouie.
Journ. : L'énergie de la batterie !
Ico. : Exactement. Dès l'instant où ADA tisse son cocon, elle mélange images et sons.
Le fil de l'histoire au fil à plomb, le fil du discours au cours de l'eau ~~qui~~et met en court-circuit l'image au-dessus d'elle, et jusqu'à sa complète transformation, un blanc va remplacer l'image vampirisée.

Image – Un blanc.

Journ. : On peut se poser la question : Pourquoi ce scénario ne s'est pas déroulé plus tôt ?
Ico. : Parce qu'ADA dort ! Et seul un chant négatif a le pouvoir de l'éveiller. A mon avis, c'est ce qui est arrivé.
Journ. : C'est arrivé hier mais à vous écouter, ce n'est pas une première.
Ico. : N'avez-vous jamais eu l'impression qu'il manquait une image à votre réflexion ?

Illustration : jouets tyrannosaures

Ico. : ADA n'a eu qu'à reprendre le rôle tenu par d'autres espèces maintenant complètement oubliées.
Journ. : Cela voudrait signifier qu'une image a toujours manqué ?
Ico. : Il manque une image depuis longtemps !
Journ. : Et pour combien de temps ?

Iconoschoff sourit, découvre la fleur dans le vase et n'en dit pas davantage.
Gros plan sur le cœur de la pâquerette.

Chapitre 14 : Les chromophages.
Journ. : Si Nomala est au cœur du problème et si ce lieu n'est pas imaginaire, il suffit d'y envoyer quelques reporters.
Ico. : En principe on peut tout faire. Mais voilà, à Nomala, on n'y arrive pas comme ça. Voyez plutôt…

Iconoschoff s'empare de la pâquerette et en commente les différentes parties.

Ico. (désignant les pétales) : A l'est il y a les chromophages et (désignant le cœur) à l'ouest, le désert de Nomala où il n'y a pas un chat.

Le document montre un couple attablé face à face. La scène est commentée par ICONOSCHOFF.

Les chromophages se passent tour à tour, la carte postale animée d'un film *Le Corsaire rouge* avec Burt Lancaster.
Au souffle de la bande son, se mêle la respiration du chromophage comme si elle venait de loin, d'un scaphandre sous-marin. Après quelques inhalations, il passe l'image au second chromophage qui lui rend la politesse 2, 3 respirations plus tard.
Ico. : Les chromophages sont une peuplade semi-nomade qui se nourrit exclusivement d'images qu'ils n'arrêtent pas de commenter.

Les chromophages en se passant la carte postale, se parlent :
Chro. : Tu en reprends un peu ?
Chro. : Non merci, c'était très bien, Burt Lancaster aussi !

Le chromophage se lève pour débarrasser la carte postale qu'il pose dans un égouttoir placé sur le bord de l'évier.

Ico. : De points de vue en point d'observation, de regroupements en prolongements, les chromophages cimentent le mur de la conversation qui tourne en rond autour du désert.

Le chromophage assis, éternue.
Chro. : Atchoum !
Le 1er se retourne et dit : « Tu as encore laissé la TV allumée ! »

Par la fenêtre de la cuisine, le chromophage contemple un magnifique coucher de soleil.
Chro. : Quelle magnifique journée !

On retrouve Iconoschoff qui indique sur la pâquerette le cercle qui entoure le centre jaune.

Chapitre 15 : Les aventuriers de la conversation.
Journ. : Il y a bien un point d'entrée ?

A cette question, s'inscrit IN sur le graphique du désert.
Ico. : Je n'en connais pas !

Sur le graphique, le IN se transforme en NI (seul le I change de place).

Ico. : Il est un état. Un état d'esprit. Et comme tout état, il est ~~bien~~ à l'abri. Un état qui a développé un système de défense impossible à traverser !
Journ. : Il y a toujours quelque part, un point faible !
Journ. : Une faille !
Journ. : Un imprévu.
Ico. : Ca ne s'est jamais vu !
Journ. : Il doit y avoir un moyen de le surmonter. De l'escalader !
Ico. : C'est un terrain neutre, aride où les signaux extérieurs s'enfoncent comme dans du beurre. Voilà l'implacable réalité de NOMALA !
Journ. : C'est un non-lieu.
Ico. : Non, c'est un lieu.
Journ. : Alors, on doit pouvoir le trouver et l'explorer !
Ico. : Une expédition est partie en exploration. Elle est composée de 2 célèbres aventuriers de la conversation : le professeur CODCA…
Journ. : C'est un russe ?
Ico. : Non. Codca, pas Vodca !
Journ. : Et le second membre de l'expédition ?
Ico. : C'est Thérésa Plane, sa fidèle compagne.
Journ. : 2 naturalistes en campagne !

Rires dans la salle.

Journ. : A l'heure actuelle, a-t-on de leurs nouvelles ?
Ico. : Nous recevions régulièrement des vidéocommunications par satellite. Ils ont traversé la grille des graphies. Leur dernier message signale qu'ils ont découvert un passage qui donne accès au désert. Et puis… plus rien !
Journ. : Quel passage ?
Ico. : Une paroi translucide, hyaloïde, qui ressemble étrangement à un jouet d'enfant. Probablement ici ! (Voir finale *Hyaloïde* ou pâquerette en grand sur l'écran et segment rose)

Iconoschoff indique sur le cercle un petit segment rose.

3ème partie : Anomalie à Nomala (en couleurs)

Chapitre 16 : L'orfèvre.
Le désert de Nomala est comme l'intérieur d'un cocon, tout blanc et tout rond. Au centre 4 piliers forment un carré.
A l'intérieur des piliers, une piste circulaire est délimitée par une lumière.
La porte d'entrée est figurée par une petite pelle en plastic rose, surmontée d'un IN lumineux. La sortie est une petite pelle noire surmontée de NI.
Au centre de la piste est posée une chaise. Une bordure de bois délimite la piste. Au début de la séquence, des ventilateurs simulent une tempête. Une percussion marque l'entrée de Thérésa et de Codca. Les aventuriers de la conversation se protègent le visage avec les bras. La tempête se calme, puis s'arrête.
Thérésa et Codca s'époussèttent en toussant. Codca aperçoit la chaise et va s'asseoir.

C. : J'ai gagné !

Ils entendent distinctement comme le son infernal d'une montre "Swatch" : tic… tic… tic…
C. : On n'est pas les premiers ?

Ils aperçoivent, en fond de piste, une 2ème chaise *(*de couleur noire*)* sur laquelle sont posés de gros coussins de couleurs vives. Sur les coussins, un homme est assis, face au mur de ténèbres. L'homme est coiffé d'un casque de spéléologue dont la lampe éclaire la nuit. Il tient un pic à la main et avec application, tel un orfèvre, il martèle l'obscurité. Chaque coup de l'instrument inscrit une étoile dans la nuit. Thérésa s'approche et l'interroge :

Th. : La dernière étoile c'est encore loin ?

L'homme ne répond pas, il poursuit son travail d'orfèvre. A un moment donné les tic… tic… tic… font un toc et à l'endroit frappé, à la place d'un point brillant, s'inscrit un point creux. Un petit zéro barré, pareil à un bit d'ordinateur. L'orfèvre s'arrête, pousse un soupir et répond enfin.

Orfèvre : Même les étoiles mentent !

Puis découragé, il descend des coussins, y pose le pic et se dirige vers la sortie NI. L'orfèvre, avant de disparaître, se retourne et affirme :

Orfèvre : Le cosmos, c'est du toc !

Le toc est suivi par un toc… toc… toc… (avec écho) de bruits de pas. Le son semble provenir d'en haut.

Th. : J'ai l'impression qu'il y a des fantômes dans cette maison…

Les toc… toc… toc… continuent.

Chapitre 17 : L'homme à la petite culture.
(Anomalie à Nomala, suite)

Toc… toc… toc… les bruits de pas s'arrêtent. Thérésa et Codca regardent en l'air. Ils remarquent un créneau de lumière percé sur le haut de la sortie NI. Dans l'ouverture, à la limite de l'abîme se tient un homme habillé comme un jardinier (sabots). Il serre contre son cœur un pot de géranium.
Prudemment, il se penche, observe la piste du cirque, hésite et finalement fait demi-tour et retourne sur ses pas. Toc… toc… toc… toc… toc…

C. : C'est un nomalien.
Th. : Un homme à quoi ?
C. : Un homme d'ici, de Nomala, un indigène quoi ?
Th. (pensive) : Avec une petite culture !

Restés seuls, Thérésa et Codca, un peu déprimés, regagnent le centre de la piste, avec nettement moins d'enthousiasme. Codca s'assied à nouveau.
Thérésa indique du doigt le pied de la chaise.

Th. : Qu'est ce que c'est que ça ?

Codca interloqué se montre du doigt.

C. : Ça, c'est moi !
Th. : Non, plus bas.

Codca se plie en deux, il remarque adossée au pied de la chaise, une petite pastille de lumière vert pâle. Il se lève, se met à quatre pattes afin de mieux voir, puis pose le doigt à l'endroit éclairé. La pastille ne bouge pas. Codca suce son doigt et déclare :

C. : Mon Dieu ! Une pepasaupa !
Th. : À tes souhaits et la traduction, ça donne quoi ?

Durant la conversation, la caméra au ras du sol fait un travelling circulaire autour des pieds de la chaise, découvrant tantôt éclipsée tantôt découverte, la pépasaupa.

C. : La petite pastille qui se sauve partout. La pe pa sau pa est une pastille de lumière légendaire.
Th. : On est entré dans la légende ?
C. : De plain-pied.

La caméra remonte lentement sur les personnages. Codca, comme pour lui jouer un bon tour (à la pepasaupa), demande le silence en plaçant un doigt sur la bouche.

C. : Chut.

Codca tire la chaise en arrière, il manque la sciure de deux ornières, la petite pastille fait… Hi !… puis rejoint le pied de la chaise.

Th. : La pepasaupa fait : "hi !"

Codca en répétant le mouvement.

C. : C'est son cri, la pepasaupa… "hi !"…

Durant le jeu de recul de la chaise, Th et C commentent :

Th. : La pepasaupa dort
C. : Dans un coin.
Th. : Et la pepasaupa : "hi !"
C. : Sans coin.

Codca expérimente un autre mouvement, il fait tourner la chaise d'un pied sur l'autre. A ce rythme, la pepasaupa a fort à faire pour rejoindre son coin de repos… "hi !" "hi !" "hi !" "hi !"Codca fait exécuter à la chaise un cercle complet
"hi !" "hi !" "hi !"
puis s'assied un peu essoufflé.

C. : La pepasaupa rit
Th. : La pepasaupa ne sert qu'à ça ? À rire et à dormir ?
C. : Si on ne rit pas, si on ne dort pas, c'est qu'on a perdu.
Th. et C. ensemble : La pepasaupa.
Th. : La pepasaupa, pas la pepasauta.
C. : Oui mais si la pepasaupa saute, pourquoi ne pas dire la pepasauta ?
Th. : Le texte… le texte… C'est terrible, le texte !

A ces mots, Codca se lève et sort de sa poche une petite feuille mémo rose ; Thérésa peut enfin s'asseoir.

C. : Le texte… Le texte…

Le feuillet est plié en deux. Le professeur l'ouvre, ensuite il glisse le feuillet rose plié à angle droit au pied de la chaise, sous la pépasaupa. Par ce stratagème, Codca capture la pastille de lumière à l'intérieur du papier. Ensuite il se redresse et observe la pépasaupa qui ne bouge toujours pas. Le professeur fait alors glisser la pastille sur la paume de sa main et laisse tomber le feuillet qui, par un vol plané, se pose sur le sol.
Codca s'amuse à faire circuler la pépasaupa comme une coccinelle sur les montagnes russes de ses doigts écartés. Il chante :

C. (en chantant) : Rosalie… La petite pastille…

La pépasaupa s'arrête sur le bout de l'index. Codca le doigt levé, tel saint Jean-Baptiste, souffle sur la pastille qui s'envole.

Codca continue de chanter : Elle est partie.

Th. (en chantant) : Au cinéma.
C. (en riant) : Tu es un sacré numéro.

Thérésa toujours assise, place les mains derrière la nuque, bombe le torse et ainsi cambrée, les yeux fermés, se balance doucement sur la chaise en équilibre sur 2 pieds.

Th. (avec un sourire) : Et tu n'aimes pas les numéros ?

Codca ne peut résister ; il s'approche, se penche et avant de l'embrasser, murmure :

C. : J'adore un aussi beau numéro !

Par son geste, il accentue le déséquilibre, tous deux tombent à la renverse.

Chapitre 19 : La variation polpol.

Thérésa se retrouve sur le dos, Codca couché sur elle. La chaise renversée donne à leur position, une allure acrobatique et ridicule. En se relevant tant bien que mal, Thérésa aperçoit derrière l'épaule de

Codca, une scène insolite. D'un air stupéfait, elle indique à Codca le motif de son étonnement. Codca se retourne et découvre quatre petits hommes bien alignés, tout habillés de bures monastiques vertes ; les capuchons relevés dissimulent leurs visages. Ils ont les bras croisés, mains dans les manches et fixent les aventuriers de la conversation dans leur drôle de position. Codca ne sachant trop à qui il a à faire se risque :

C. : Bonjour madame…madame…madame.

Les petits hommes verts se concertent les uns après les autres en tournant brusquement la tête, comme à la parade. Ils s'interpellent :
Pols : Pol…Pol…Pol…Pol…

Puis ils se mettent en file indienne et quittent la piste en continuant leurs appels :
Pols : Pol…Pol…Pol…Pol…

Lorsqu'ils sont sortis par la sortie NI, Thérèse et Codca, toujours assis, répètent machinalement :
Th. : Pol… Pol… Pol…
C. : Pol… Pol… Pol…
Th. : Me diras-tu à la fin ce que signifie ces Polmachins ?
C. : Ou ce que ces polmachinent ?
Th. : C'est peut-être une réunion d'adeptes de la pôle position…
C. : Ou un défilé des pôles opposés…

Ils discutent couchés en arrière, appuyés sur les coudes.
Th. : Les pôles opposés sont fatalement très éloignés…
C. : Ils ont dû échapper au contrôle de la variation Polpole.

Codca se penche lentement et détache les boutons du chemisier de soie de Thérésa.

C. : Ecoute : Il était une fois 2 pôles opposés ; Pol 2 et Pol 1er absolument identiques, à cette exception que Pol 2 est toujours content et Pol 1er toujours fâché.

Pour illustrer le texte, on peut faire apparaître sur les boutons du chemisier de Thérésa, le dessin schématique du style Jean qui rit, Jean qui pleure.
Codca termine sa phrase en observant par le chemisier entrouvert, les seins de Thérésa. La jeune femme toujours appuyée sur les coudes, réplique d'un air absorbé en regardant ses seins :

Th. : Il eût été plus intelligent d'en appeler un Jean. Jean-Paul 1er est un nom dont l'histoire peut témoigner.
C. : La notoriété, ils y sont arrivés !
L'opposition Polpol a fini par devenir un sujet d'attraction.

Th. (toujours songeuse) : Les pôles d'attraction…

Puis se rendant compte du ridicule de la situation, elle couvre sa poitrine et les bras croisés ajoute :

Th. : Arrête, je ne suis pas un documentaire !
C. : De documentaire ou de fiction, l'image ne tient en place que si les pôles sont à leur place.
Th. : A quoi les as-tu reconnus ?
C. (en riant) : A leurs chapeaux pointus… turlututu…

Thérésa furieuse s'apprête à répliquer lorsqu'ils sont brutalement interrompus par le claquement sec d'un fouet auquel répond le criaillement d'un paon Léon.

Chapitre 20 : Le dresseur de paon.

Le couple d'aventuriers occupés à se chamailler, n'a pas vu entrer le dresseur de paons. Habillé de rouge (comme M. Loyal), le fouet à la main, il tourne lentement sur lui-même scrutant le mur de ténèbres où l'œil en plume d'un ocelle de paon est planté. Un second coup de fouet claque, ponctué par le klaxon de Léon. Il ouvre un nouvel ocelle dans la nuit.
Le manège se poursuit, reconstituant à chaque coup, la roue formée par la queue en éventail du paon.
L'image terminée, l'homme au fouet, salue une foule imaginaire et quitte fièrement la scène.
L'éventail se referme. Noir.

Chapitre 21 : Le chapeau blanc.
Thérésa et Codca, à nouveau seuls, se posent des questions.

Th. : Décidément, cet endroit est vivant !
C. : Tu crois qu'il y a beaucoup de monde comme ça ?
Th. : Le suivant sera le 8ème, et puis si ça continue, c'est à l'infini
C. : On dirait qu'on est tombés dans l'espace de la pensée…
Th. : Ou la pensée de l'espace…
C. : Si pensée il y a, elle est découverte car en voici le couvercle.

Codca désigne un chapeau blanc posé sur la bordure de la piste. C. va s'asseoir à côté du chapeau, s'en empare et le pose sur sa tête. Il entend la musique du violon solo de Monsieur Greenaway.

C. : Dieu que c'est beau !

Puis l'image s'ajoute au son. Codca découvre à son tour Ophélie. Ophélie descend l'escalier qui mène à une crypte. L'édifice souterrain est fermé par une porte de fer sur laquelle est encastrée une clef de ventilation en forme de rosace. Ophélie en tournant la clef, ouvre les pétales de fer qui laissent filtrer le son lointain du violon. L'enfant pousse la porte et entre dans la crypte en entonnant doucement le chant négatif.

Oph. : Non…non, non, non…

Et elle s'enfonce dans l'obscurité comme sur un champ magnétique, à la fois poussée en arrière par la lumière diffusée par le pétale de fer et attirée en avant par une faible lueur d'où provient la musique. Après quelques pas, Ophélie tombe nez à nez avec son image réfléchie par la batterie de verre. Elle découvre la chrysalide fixée à la paroi hyaloïde. L'enfant n'en croit pas ses yeux. Le petit dôme lumineux a l'aspect d'une friandise enrobée de sucre effiloché d'où la musique paraît filtrer. La petite fille ne peut s'empêcher de s'en emparer. Au contact de sa main, le cocon a une secousse qui la fait reculer. Ophélie tient entre ses doigts, un mince fil lumineux, elle se met à tirer… tirer… Le cocon se débobine comme une toupie au son strident d'une bande magnétique qui défilerait beaucoup trop vite. Au son de la toupie de soie, Ophélie devient transparente. Le cocon défait dévoile le gémeau de la pépasaupa qui ressemble à la vraie comme 2 gouttes d'eau.
La musique est contagieuse. Codca, le chapeau toujours sur la tête, n'a rien perdu de la scène. Il se met également à fredonner.

C. : No… no…no.
Th. : No… no…quoi ?
C. : J'ai l'impression d'avoir découvert une autre entrée au désert !
Th. : Dans le chapeau ?
C. (En la regardant amoureusement) : Image magique… On va avoir de la visite. Regarde !

Sur ces mots, il coiffe Thérésa du chapeau.

Th. : Je ne vois rien !
C. : Et la musique ? Tu entends la musique ?
Th. : Il n'y a plus de musique dans ma tête !
C. : Ca passe ou ça casse ! Il y a des jours sans, il y a des jours avec !

Th. : C'est un jour sans !
C. : Oui… non… oui…non…
Th. : Non… non… non …

En répétant NON…non…non… Thérésa découvre la musique du chant négatif. Ils entendent une voix d'enfant comme un écho qui répond.
Oph (voix off) : Non… non… non …

En duo, Thérésa et Ophélie : Non… non… non …

Un son de violon vient accompagner le duo : Non… non… non …

Chapitre 22 : La première nuit sur Nomala.
Sur le chant négatif tout se remet en place. Le dialogue se poursuit sur l'action suivante.
Les pôles opposés entrent les premiers ; ils se placent aux 4 points cardinaux de la piste.
L'orfèvre réintègre ses coussins, le pic à la main.

Th. et C. (en chuchotant) : Tous ces Nomaliens ne sont pas là pour rien !
C. : Je dirai plutôt des imagonautes !
Th. : Des imago… quoi ?
C. : Imagonautes ! Comme un équipage qui encadre la nymphose de l'image.
Th. : Les rois mages de l'image !
C. : Regarde.

Le nomalien avec sa petite culture vient voir du haut de son perchoir et le dresseur de paons revient fièrement. La musique s'arrête. Entre alors le violoniste accompagné d'Ophélie.
L'enfant est suivie de la Pépasaupa 2 qui, après l'avoir laissée passer, a refermé derrière elle la porte charnière entre la matière et l'imaginaire.
Ils s'arrêtent tous deux non loin de Thérésa et Codca.
Le musicien pose son instrument sur l'épaule, soulève l'archet regarde autour de lui et comme répondant à la baguette d'un chef d'orchestre, chacun prend la position de son instrument.
Les pôles d'attraction lèvent la tête, l'orfèvre son pic, le Nomalien au géranium sert sa petite culture plus près de son cœur, le dresseur positionne son fouet et la pépasaupa 1 qui revient d'on ne sait où, est tout à la fête de rencontrer la pépasaupa 2. Les gémeaux de l'image s'apprêtent à se poser sur l'archet comme sur une baguette magique. Tous sont prêts.
Le violoniste penche la tête sur le violon et d'un geste lent, effleure de l'archet les cordes tendues.
Au 1er accord de l'orchestre : Pol… tic…. Hi… tchac… léon… non

La lumière s'éteint : c'est la première nuit sur Nomala (voix off).

Chapitre 23 : La pépasaupa mille.
Noir.
C. : Je ne comprends pas !
Th. : C'est normal, on n'y voit rien !

Bientôt ils aperçoivent comme une nuée de pépasaupas qui s'élèvent dans la nuit en se riant de la logique des événements.
Les rires multipliés font penser à un vol d'étourneaux.

C. : C'est la pépasaupa mille.
Th. : Mille et une nuits ! La nuit est un enfant.

Les pépasaupas se transforment en étincelles et les rires en crépitements. Thérésa et Codca sont éclairés par les flammes d'un bûcher sur lequel est planté un mannequin fait de chiffons et de paille.
L'épouvantail tel un guerrier, est casqué d'un seau renversé dans lequel s'engouffrent des étincelles

qui explosent comme des détonations. Les 1.000 projectiles incandescents viennent éclater dans le casque du guerrier.
Après un moment d'hésitation, l'homme imité s'effondre dans le brasier.
Thérésa et Codca sont entourés de spectateurs. Parmi eux Thérésa reconnaît l'équipage des imagonautes au complet qui, en compagnie d'Ophélie et du musicien, assiste muet.

Th. : On dirait un rituel venu du fonds des âges !
C. : C'est le dernier stade de la métamorphose de l'image.

Chapitre 24 : Les saltimbanques de Nomala.
C'est l'aurore. Dans le jour naissant, seuls restent autour de la piste de cendres, les aventuriers de la conversation et les saltimbanques de NOMALA. M. Greenaway le 1er semble s'animer. Il consulte sa montre gravée au parcours de la ligne EST-OUEST. Comme répondant à un signal, il se dirige avec les nomaliens vers l'abri de jardin.
Un pôle opposé vient butter dans le seau calciné.
Le blanc de l'image d'un tram de la ligne est-ouest qui vient y stationner. Les saltimbanques de Nomala montent dans la voiture et s'y installent. Emportés par l'image, ils disparaissent hors du cadre.
Sur le bord de la piste de cendres, Thérésa et Codca semblent attendre.

Th. : Toutes ces images, ce sont des imitations ? Mais qui volent la vie ? NON ?

Ils se regardent en silence. Il n'y a plus rien à expliquer.
A leurs pieds, un IN est inscrit. L'opposé de la piste est marqué d'un NI.
Thérésa franchit la piste.
A la sortie NI, elle attend Codca qui ne l'a pas suivie.
Resté seul, Codca, la tête penchée, observe un papillon qui palpite à ses pieds.
Codca répond enfin à l'interrogation de Thérésa

C. : Ou qui te donnent la vie !
Th. : Qu'est-ce que tu as à regarder comme ça ?
C. : Rien.

Il enjambe le papillon, traverse à son tour la piste et rejoint Thérésa. Une petite ligne bleue, comme une rémanence suit ce pas.
Elle fait la liaison entre le in et le ni.
Comme c'est la fin de l'histoire, la ligne relie le in au fini.

INFINI
IN FINI



Sur cette dernière image graphique surmontée du carré de l'aubette de jardin dans laquelle Thérésa et Codca sont assis.

Th. : Tu parles toujours d'une ligne et on ne la voit jamais.
C. : Il manque une image.

(4/9) Amsterdam/Nl, Stedelijk Museum : Première de L'Image.
"Nous rentrons d'Amsterdam. Au Stedelijk, les réactions du public spécialisé !!! à la 1e de *L'Image* nous ont pour le moins désorientés" (Lettre de Nyst à Jean-Paul, 5/9/87)
"(...) Certains intervenants me reprochaient ce qu'ils appelaient l'aspect intellectuel (j'ai compris trop intellectuel) de mes histoires. Ce reproche ne date pas d'hier, j'aimerais m'y attarder. Bien souvent en Occident, on associe intellectuel à ennuyeux comme une monstrueuse excroissance issue du cerveau dont le cœur et l'émotion seraient absents. Je ne vois pas comment il est possible de dissocier nos

perceptions : vidéo - je vois. Pour arriver à observer, il y a intérêt à enlever le capuchon de l'objectif, se laisser envahir par la lumière, par l'image et son mystère. (...).
(...) Le cœur et l'esprit sont l'énergie première qui fait avancer le vaisseau de nos perceptions dans un univers dont l'horizon s'ouvre à notre compréhension, là où il n'y a aucun danger on peut abandonner les bouées, les points repères et se laisser emporter par cette extrême intelligence de la vie qui a pour nom : poésie (Le cœur et l'esprit absents, il n'y a plus de vent ; le vaisseau est immobilisé et Christophe Colomb n'aurait jamais découvert l'Amérique). (...).
Dans le cadre d'un Musée d'Art, dans le contexte de journées consacrées à l'art pour la télévision, j'ai l'impression que les intervenants s'attendaient tout simplement à une forme de vidéo art. Il fallait, je suppose, respecter les conventions et proposer une forme qui joue le jeu de réinventer la forme, à l'intérieur du caractère spécifique du médium. (...)
On peut s'interroger : l'art doit-il absolument ressembler à l'art ? Il est amusant de constater que les critiques qui m'étaient adressées sont exactement les mêmes qu'il y a 15 ans lorsque j'avais réalisé *L'Objet*. Il faut jouer le jeu de la spécificité, sans quoi, cela n'existe pas... vieux débat ! 15 ans plus tard, on en est toujours là. L'Art doit ressembler à l'Art, la télévision à la télévision, le cinéma au cinéma, etc. J'ai l'impression que si Magritte revenait avec son tableau *« Ceci n'est pas une pipe »*, le cycle infernal des malentendus l'attendrait encore au coin de la rue !
Je ne cherche pas à faire de l'Art, ni à cibler un public particulier mais d'essayer d'atteindre à travers la lumière des mots et des images, ce point que je ne connais pas. Je ne fais que raconter l'histoire vraie de mon cheminement vers ce point important. (...) (J.L. Nyst, *Réponses aux questions d'Amsterdam* [pour le texte complet cf. textes de l'artiste au catalogue])

(sept.) Part pour les Etats-Unis : (13/9) Boston, Institute of Contemporary Art ; (21/9) New York, M.O.M.A ; (27/9) Montréal, Musée d'Art contemporain ; (rentre des États-Unis, fin sept.); (/) Los Angeles, Contemporary Art : The Arts for Television. Catalogue.: Dorinne Mignot, The Arts for Television.
Première de *L'Image* ; présentation par les auteurs,
texte ***Ceci est une histoire vraie*** [manuscrit daté Boston, 13 sept. 87, sous-titré "Texte pour la présentation de *L'Image* au I.C.A. Theater de Boston" ;] :
Résumé des épisodes précédents et…
Ceci est une histoire vraie.
Pour raconter une histoire, il faut des images. Il y a les images domestiquées, celles qui peuvent être nommées, qui nous familières ; nous les utilisons couramment dans la conversation. Et puis il y a les images sauvages, celles qui demandent une longue patience pour en découvrir le sens, qui s'échappent au grand galop dès qu'elles voient s'approcher les mots.
Là où cela se complique, c'est que les images sauvages sont mélangées aux images domestiques. Il faut donc pour s'y retrouver, être très attentif, car, bien souvent, sous l'apparence d'une image familière, se dissimule une autre image totalement étrangère.
Les images sont vraiment extraordinaires ; je me demande de quand date la première. Il faudrait sûrement remonter très loin en arrière. Quel instrument de précision pourrait nous en apporter une datation ?
Bien avant le langage y avait-il déjà l'image ? Dans cette éventualité, le silence est-il la source d'énergie d'où les images vont prendre vie ?
Il était une fois une image, l'histoire part toujours de là. Le tout est de pouvoir trouver la 1e image qui va permettre d'avancer.
Pour être un bon chasseur d'images, il ne faut être spécialiste de rien du tout, sans quoi on se trompe à tous les coups.
C'est ici qu'intervient le premier personnage de l'histoire : le professeur Codca. Un peu touche-à-tout, un peu par hasard, un peu par distraction : le professeur Codca voyage parmi les images.
Codca signifie Compteur De Cailloux. C'est son activité.
Un beau jour, en ramassant un caillou, il a trouvé un objet mystérieux en dessous. Il l'a analysé avec le plus grand sérieux. L'objet métallique était de couleur bleue. C'est à la suite de la publication de ses observations dans un livre intitulé *L'Objet* qu'a débuté sa réputation d'archéologue de l'image.
En résumé, c'est à ce moment-là qu'au regard des autres, il a acquis le statut d'image à part entière.
Le professeur Codca ? Ah oui, je connais, je vois, et tous de se référer à cet épisode particulier. Codca s'est vu transformé en image domestiquée. De cette image, il aura des difficultés à s'évader.

Le deuxième personnage de l'histoire est Thérésa Plane, son nom est en réalité un surnom qui lui vient de sa faculté de planer. De cela, elle a parlé dans son journal qui n'a jamais été publié. En voici un extrait : extrait de *Pyramides*. [cf. Pyramides : de *«déjà quand j'étais petite en classe » jusqu'à «elles sont là, bêtes comme des images »*].
On ne connaît pas bien la suite chronologique des aventures de Thérésa et Codca. C'est un travail qui reste à faire.
Depuis l'épisode *Thérésa Plane*, on les retrouve associés. En quelque sorte leur dispersion est complémentaire : Thérésa plane et Codca est distrait.
La mobilité de leur champ d'observation qui ne répond à aucune logique, contribue à en accentuer les points de fuite. On va les retrouver à des endroits pas possibles. Difficile de parler de quelque chose qui s'échappe continuellement. Thérésa et Codca en sont un exemple permanent.
À la poursuite de l'image sauvage, ils auront fort à faire afin de n'être pas rejoints par l'image familière.
Afin d'échapper au recadrage du mot associé à l'image, Codca aura l'idée de déménager la terre, la nuit dans un petit coin gris. Le déménagement a fait beaucoup de bruit… Boum !… Boum !… Boum !. 16 percussions comme autant de coups de canon.
Ouf, enfin tranquilles croyaient-ils.
Le petit coin gris était, en réalité, occupé par une licorne avec une petite corne, et puis tout a basculé. Cela a été raconté dans *J'ai la tête qui tourne*.
Et puis… et puis, ils se sont interrogés. Ils ont fait le point. Les codes de communication des mots et des images, les différents moyens d'écrire et de décrire sont les graphies : la photographie, la vidéographie, l'orthographie, l'historiographie, la pornographie, l'hagiographie, la géographie… il y en a beaucoup.
Et si l'on arrivait à passer au travers de la grille ? Comme le sable dans le tamis, comme quand on était petit ? Peut-être, enfin, à ce moment-là serions-nous au bord de l'image des premiers âges ?
Comme le sable dans le tamis, Thérésa et Codca ont glissé… glissé… glissé. Ils se sont retrouvés face à une porte d'entrée : une paroi translucide, *Hyaloïde*, qui ressemble à un jouet d'enfant.
Et si cette porte était l'ultime rempart qui donne accès à l'image et à son secret ?
La suite de l'histoire, ils nous l'ont communiquée dans l'épisode intitulé tout simplement *L'Image*.
Je vous le laisse visionner tel qu'il nous a été donné de le voir, sans rien y changer.
Nous retrouvons Thérésa et Codca au moment où ils vont se faire rattraper par des images dont ils n'ont pas la clef.

L'Image, sans note biblio.: ni date, ni lieu indiqués).
(Tapuscrit de 5 pages dont la deuxième n'a pas été retrouvée).
C. : J'aimerais un jour pouvoir raconter une histoire dont on peut faire un résumé, cela ne m'est jamais arrivé.
Raconter l'histoire en quelques lignes - écrire un synopsis. La 1e idée de Hyaloïde (hyaloïde signifie transparence - le cristallin de l'œil) m'est venue un beau jour en nous promenant, Danièle et moi, à Bruxelles.
Th. : Il ne lui en faut pas beaucoup pour être désorienté.
C. : Ce jour-là à Bruxelles, je me sentais complètement perdu, je regardais tout ce monde, tous ces gens qui marchaient d'un air préoccupé, d'un pas pressé. Pour aller où ?
Th. : Quelque part, sûrement qu'ils étaient en retard.
C. : Ils m'apparaissaient comme de grandes personnes. C'est cela : J'étais perdu au milieu de grandes personnes - je dis alors à Dany : *« Et si l'on parlait des petits, de ceux qui n'ont pas grandi. Car j'ai cette sensation de n'être jamais arrivé à devenir une grande personne ; c'est-à-dire sérieuse, avec des choses importantes à faire. Et bien, si je devais résumer Hyaloïde, je dirais cela. Hyaloïde c'est l'histoire de ceux qui n'ont pas grandi, pas une histoire de nains, non, l'histoire de ceux qui, dans un monde de grandes personnes, ne comprennent rien. »*
Th. : On peut aussi parler d'eux, ils le méritent bien.
C. : De qui s'agit-il ? Du professeur CODCA et …
Th. : …de Thérésa Plane.
C. : Ils ne sont spécialistes en rien, le mondé à leurs yeux a gardé une transparence. Ils peuvent voir à travers un monde imaginaire qui se trouve derrière.

Ils parlent beaucoup, la conversation est leur principale occupation. Thérésa, comme son nom l'indique plane.
Th. : Codca est l'abréviation de compteur de cailloux. On l'appelle professeur, ce qui l'amuse beaucoup ; lorsque l'on parle d'un monde imaginaire on vous croit savant en quelque matière. Codca ne connaît rien du tout, il n'a aucune mémoire mais il parle de telle manière qu'il donne l'impression d'avoir fait des découvertes importantes ce qui, en un certain sens, est vrai.
C. : Pour Thérésa Plane nous avons retrouvé quelques éléments autobiographiques qui en esquisse le portrait - voici :

[Manque la deuxième page…

C. : Ce que je pourrais encore dire d'eux, c'est qu'ils ne sont pas loin de nous. Ils nous sont familiers. Leurs aventures ne sont pas chronologiques ou s'il y a un sens à leur histoire, je dirais qu'elle va à contresens, qu'au fur et à mesure des années, on découvre progressivement ce qui s'est passé avant. On remonte dans le temps, vers l'origine. Le temps ne s'écoule pas, il retourne à la source. Vous me direz qu'à ce compte-là…
Th. : Dans quelques années, on va les retrouver bébés ; déjà qu'ils n'avaient pas grandi !
C. : ...Non, pas dans ce sens là, le rôle des aventuriers c'est de remonter au-delà de ce qu'ils connaissent pour découvrir sans cesse. C'est ce que j'appelle le temps de l'avant, de l'aventure.
Que sait-on encore d'eux, que leur enfance s'est passée à Ninive ? Dans l'épisode précédent intitulé *"J'ai la tête qui tourne",* ils avaient décidé de déménager la terre, la nuit dans un petit coin gris.
Th. : Pour se garer des grandes personnes qui faisaient beaucoup trop de bruit et que là, ils ont rencontré une licorne avec une petite corne.
C. : Au début de Hyaloïde, ils sont devant la télévision. Codca y retrouve un vieil ami, le professeur Van Elsing et puis il y a une sonnette très importante qui sert à appeler le plan suivant. Mais voyons la suite à l'écran.

BANDE *HYALOÏDE*

C. : De *Hyaloïde* à *L'Image,* il y a tout un voyage. A la fin de *Hyaloïde,* nous avons laissé nos héros de la conversation au-delà des graphies, c'est-à-dire qu'ils en ont traversé la grille pour aller voir ce qu'il y a derrière les différentes manières d'écrire et de décrire, comme quand on était petit, à l'époque où les graphies n'étaient pas encore à notre portée ou si peu, mais que déjà des histoires sont racontées, il était une fois …
Th : Et si c'était toujours la 1e fois ? ...
C : De quel côté serions-nous de la paroi ?
La paroi de ce que nous comprenons et puis le mystère qui est l'élément naturel.
Après chaque tournage, j'ai cette étrange sensation qu'il manque une image.
Je veux dire non seulement que j'ai sûrement oublié de tourner un plan, qu'il va me manquer une image au montage et que sans cette image, personne ne va comprendre l'histoire.
Les images ne tiennent pas en place, à aucun moment. "Sage comme une image", dit-on. - Faux comme un dicton Les images ne sont vraiment pas sages.
Elles ne sont pas fiables
Il en va de même lorsque j'essaye de développer une idée, d'expliquer, il arrive toujours à un stade du parcours où il y a un blanc : il manque une image.
Cette image où est-elle ? où s'est-elle sauvée ?
Il manque une image depuis longtemps, très longtemps.
Une image qui serait la clé de l'univers entier.
La mémoire a-t-elle jamais pu remonter jusqu'à la 1e image ?
Th. : Le scénario est parti de cette constatation Quelle que soit notre activité, il arrive toujours un moment donné où il manque une image. Il y a des images sages bien entendu qui viennent docilement dès qu'on les appelle, ce sont les images domestiquées. Et puis il y a les images sauvages qui disparaissent, farouches, qui se dérobent, que l'on ne peut attraper.
Il est curieux de constater qu'après un tournage, il manque toujours une image. Qu'au développement de la pensée, une image vient également toujours à manquer.
Regardez une caméra vidéo, enfin, c'est la caméra qui est sensée regarder !

Pour lui faire trouver des images, on commence par la placer face à un blanc, c'est-à-dire face à une case où il n'y a pas d'image.
Pour la mettre en condition, on appelle cela la balance sur le blanc, White balance. Comme on fait flairer à un chien policier un objet ayant appartenu à un disparu et puis on lui dit : « Cherche ! ».
Et la caméra part à la recherche de l'image qui s'est sauvée de sa case. Elle en a pris la température couleur et se met à explorer et suivant qu'elle s'en approche, le caméraman lui dit : « C'est chaud, c'est froid ! ».
Le scénariste écrit son sujet puis vient le moment où il arrive à la case où il manque une image.
Partir à la recherche de l'image qui s'est évadée, tel est le sujet du scénario de la présente histoire. En fin de compte, c'est une histoire vraie.
C. : Dans *Hyaloïde* intervenait le professeur Van Elsing, spécialiste des vampires, ennemi juré de Dracula.
Th. : Si c'est noir c'est sérieux, si c'est rose c'est pas sérieux
C. : Dracula, c'est le noir et le rouge, le vampire qui se nourrit de l'énergie des autres. Dans *L'Image,* un nouveau professeur entre en scène : le professeur Iconoschoff, spécialiste de l'image, qui cherche à savoir pourquoi il en manque toujours une et qui, après une nouvelle disparition, va envoyer à sa recherche, une expédition composée des aventuriers de la conversation.
Thérésa et Codca, on va les retrouver aux abords du désert de Nomala. Nomala signifie no man's land…, région aride dont le professeur Iconoschoff croit savoir qu'elle est le point de chute de l'image disparue.

BANDE *L'IMAGE*.

Bibliographie:

Communiqué de presse pour la diffusion de *L'Image* une bande vidéo pour la télévision par Danièle et Jacques Louis Nyst au musée d'art contemporain de Montréal le dimanche 27 septembre a 14 h 00.
L'Image de Danièle et Jacques Louis Nyst est la version narrative d'une saga qui a commencé par "*Thérésa Plane"*, en 1983, et s'est poursuivie en 1985 avec *J'ai la tête qui tourne* et *Hyaloïde*. Dans *L'Image*, Thérésa et Codca nous reviennent sous la guise d'aventuriers - philosophes mandatés par une délégation internationale, le PIP (Producteurs de l'Image Première) pour découvrir la raison de la disparition soudaine et mystérieuse de l'Image. Entreprise de toute urgence, leur enquête entraîne nos deux explorateurs en Nomala (No Man's Land), où ils suivent le « fil » d'un mystère qui s'amorce en un « point » et dont les méandres sont la quête d'une « ligne ». Un ver à soie devient la représentation métaphorique d'objets en quête d'une identité et d'un sens et lorsqu'il se métamorphose en un « lipospilo » (petit point de lumière), il en résulte une confusion à l'échelle internationale.
L'image illusoire est créée par un processus informatisé d'animation en trois dimensions, qui, associée à d'autres scènes et d'autres décors, permet aux Nyst de pousser plus avant les possibilités narratives de l'imagerie électronique.
Une co-production, *L'Image* résulte de la collaboration entre The Contemporary Art (CAT) Fund (un projet du Institute of Contemporary Art, de Boston), le WGBH New Television Workshop, la Radio-télévision belge francophone (RTBF) de Liège et Continental Vidéo/Diabolo, une maison de production flamande d'Anvers. La production a été assurée par Ivan Beeckaert et le tournage s'est déroulé dans la maison des Nyst à Sprimont, près de Liège en Belgique. Eric Gerstmans signe la musique originale. Première œuvre des Nyst entièrement écrite et réalisée pour des auditoires francophone et anglophone, L'image a bénéficié du soutien financier du Massachusetts Council on the Arts and Humanities New Works Program.
L'Image est présentée au Musée d'art contemporain de Montréal en première canadienne, le dimanche 27 septembre à 14 h 00, immédiatement après avoir été présenté au Museum of Modern Art de N.Y. et au Institute of Contemporary art de Boston.

* in Bulletin du M.O.M.A. : Tenth Saison video viewpoints begins with « The Image »
* Clif Garboden in The Boston Globe, 18/9/87

Jacques Louis Nyst : « De *L'Objet (1974)* à *L'Image (1987)»* in *Écriture et vidéo*, Séminaire de Raymond Bellour et Philippe Dubois, Genève, 2e Semaine internationale de vidéo, nov. 1987.

Tout étant d'une cohérence rare et exemplaire, l'œuvre vidéo de Jacques Louis Nyst, depuis ses premiers travaux des années 1970 jusqu'à sa toute dernière bande *L'Image* (que Philippe Dubois analyse plus spécifiquement ailleurs dans ce catalogue) offre une première manière singulièrement polymorphe, d'aborder la question de 1'écriture en vidéo. On essayera, au cours du séminaire (et au travers d'une série d'extraits provenant d'œuvres anciennes autant que récentes), de dégager les principaux niveaux opératoires de ces jeux d'écriture dans l'univers vidéographique de Nyst. Disons, pour aller vite, qu'on tentera d'analyser ceux-ci au moins aux niveaux suivants :
- au niveau des objets, du matériau de base, des éléments premiers. On connaît la prédilection accordée par Nyst aux objets : petits, fragiles… quotidiens, souvent personnels, un peu dérisoires, toujours isolés. Chaque bande vidéo de Nyst part d'un corpus, d'un ensemble d'objets plus ou moins fini, plus ou moins hétéroclite. Ce sont les constituants à partir desquels tout va s'élaborer. On verra d'ailleurs que pour lui les images elles-mêmes sont progressivement devenues des objets, tout comme les mots du langage. Une telle « objectivation » généralisée nous porte d'emblée à concevoir cette première forme d'écriture «nystéenne » sur le mode du *bricolage* (au sens de Levi-Strauss).
- au niveau du traitement poétique (analogique, fantaisiste, onirique, 'iro*nyst*e) de ce matériau de base. Les objets rassemblés par Nyst sont toujours pris dans un jeu relationnel où la part d'imaginaire est essentielle. Les objets y sont sans cesse l'objet de déplacements (de statut, de valeurs, de signification) ; ils produisent donc des coïncidences : associations libres, glissements de sens, métaphores, littéralisations, prises au mot (ou à l'image) des choses, etc. ; objets auréolés qui sont toujours à la fois eux-mêmes (trop eux-mêmes) et autre chose (tout à fait autre). D'où le « style » de Nyst : une fausse innocence, un humour poétique fait de décalages et de rapprochements singuliers, un délire logique. Voilà la seconde manière d'écriture au travail chez les Nyst-Carroll.
- au niveau du discours, de l'acte de langage, de la mise en scène de la parole. A côté de la pulsion poétique, du besoin d'imaginaire né directement des objets, il y a toujours aussi chez Nyst une pulsion à l'explication, un besoin de commentaire. L'un et l'autre s'interpénètrent et se parasitent continuellement. D'où la présence constante chez lui du discours, sous toutes sortes de formes : la conférence, la conversation, la déclaration, la leçon du professeur ou du spécialiste, etc. Même les objets, même les images parlent. Ecriture de la parole énoncée et représentée.
- au niveau de la narration, de la fictionnalisation, de la mise en récit. Les vidéos de Nyst sans exception, nous racontent toutes une histoire : il y a d'abord les objets, ils provoquent des sensations, des effets poétiques ; puis il y a les mots qui viennent et qui apportent des phrases, du discours; et puis, ces paroles construisent progressivement des histoires, pas toujours simples ni directes. Car le modèle narratif de Nyst, on s'en doute, c'est le labyrinthe : un récit certes, mais tout en tours et détours, reprises, méprises et surprises ; mais un récit, une histoire, qui toujours retombe sur ses pattes.
- au niveau du métalangage autoréférentiel, de la « réflexion » du processus, de la mise en abîme. Ce récit labyrinthique, cette parole systématiquement mise en scène, ces jeux poétiques avec le sens des objets, tout cela finit toujours, d'une manière ou d'une autre (implicitement ou explicitement), par renvoyer au statut même de ce qui nous est donné à voir et à entendre, par se désigner pour ce que cela est : du langage, de l'histoire, des images et des sons, de la vidéo. Ecriture de 1'autoréférentiallisation, qui vient boucler la boucle : on y comprend, cette fois avec force, que les images ou les mots sont bien eux-mêmes des objets. ! Ecriture *ou* vidéo : chez Nyst, c'est un serpent qui se mord la queue.

Ces cinq niveaux de fonctionnement de la notion d'écriture chez Nyst, on essaiera de voir à la fois comment ils opèrent simultanément dans ses œuvres, mais aussi comment une évolution assez nette se laisse apercevoir au fil des œuvres, qui hiérarchise différemment les niveaux du premier au dernier. Significativement, la première bande de Nyst s'intitulait *L'Objet* (1974) et la dernière a pour titre *L'Image.*

Eric de Moffarts, « Pyramides ou Les Images perdues et retrouvées », in cat. *Bel Veder, Cinq pièces avec vue*, 17-28/11/87) :
« Franchement, je préfère parler d'un sujet que je ne connais pas. »
Jacques Louis Nyst

L'installation vidéo de Jacques Louis Nyst intitulée *Pyramides* fait directement suite à la bande vidéo qu'il a réalisée récemment avec Danièle Nyst :
L'Image (1987). Cette vidéo a été inspirée par quelques phrases que Jacques Louis Nyst a trouvées et qui relataient un récit de Confucius. Celui-ci racontait la « légende du ver à soie », également appelé bombyx du mûrier, que l'impératrice Hsi Ling Shi, épouse de l'empereur Huang Ti, laissa un jour tomber dans sa tasse de thé. Tentant de récupérer le cocon, elle déroula un immense fil de soie souple et brillant.
Dans la vidéo, c'est le professeur Iconoschoff qui commente ce récit lors d'une conférence de presse provoquée suite à la disparition d'une image à Presseux Village (là où habitent les Nyst). Dans un jardin, et plus précisément dans un abri de jardin, une image s'est perdue corps et bien... Il ne reste à sa place que des lignes d'un écran vidéo vide. Comment reformer ou retrouver cette image ? Comment retisser les fils gris de sa trame brusquement déroulée et perdue ?

LE TISSAGE DE L'IMAGE

« Le ver semble suivre le fil d'une histoire qu'il est le seul à voir. La tête du ver monte et descend comme si l'histoire était un toboggan. Tour après tour, le ver inscrit des huit en l'air. Patiemment, il tisse le fil à soie autour de lui. »
Comment, se demande Hsi Ling Shi, l'imagination du ver peut-elle aller aussi loin ? Comment le cocon arrive-t-il à donner naissance à son image, le papillon ? Je sais, affirme le professeur Iconoschoff face aux journalistes, qu'il existe un lieu de nymphose, pareil aux cocons, où les images se forment et se métamorphosent. Ce lieu, explique-t-il, n'est que partiellement imaginaire : c'est le désert de Nomala (abréviation de no man's land). Une expédition de deux aventuriers, Thérésa et Codca, Danièle et Jacques Louis Nyst, a réussi à y pénétrer.
Thérésa et Codca découvrent en effet dans ce désert, figuré par une piste de cirque, huit habitants - huit comme les huit que le ver inscrit en tissant sa soie et huit comme le signe de l'infini placé verticalement-. Ces habitants jouent un rôle dans la formation des images. Lorsqu'ils sont réunis, la *pepasaupa,* [=Petite PAstille qui SAUte PArtout] une petite « pastille de lumière légendaire » vient allumer une parcelle de vie et d'histoire dans chacune d'elles.
Oui, mais encore, demande Thérésa, la traduction de la *pépasaupa* ça donne quoi ? Codca ne répond pas vraiment... peut-être, comme pour Iconoschoff, la *pépasaupa* est-elle dans «l'intersection entre Nomala et le cocon» ; peut-être aussi dans les mutations du bombyx qui devient papillon lorsqu'à la cinquième mutation apparaît *«la couleur et un sourire énigmatique qui sera beaucoup plus tard analysé par un certain Léonard V. »* ; peut-être enfin au moment où le violoniste, M. Greenaway, effleure les cordes de son violon devant Thérésa et Codca, qui ne peut s'empêcher de murmurer : *« Dieu, que c'est beau »*
La beauté, pour Danièle et Jacques Louis Nyst, c'est surtout Ophélie qui la symbolise. Ophélie n'apparaît que discrètement, mais c'est elle qui accompagne et qui, sans doute, inspire le violoniste. C'est elle qui libère le chant du violon, comme un champ magnétique, en ouvrant une clef de ventilation en forme de rosace. L'enfance est ce qui ressemble le plus à ce fil d'imagination que se tisse le bombyx du mûrier et qui fait exister les images.

NOMALA.

À LA RECHERCHE D'UN CERTAIN GRIS
Dans l'installation vidéo de Genève, formée de trois moniteurs juxtaposés, on voit à l'arrière-plan le désert de Nomala, et, se découpant à l'avant-plan, d'une part une « pyramide » où apparaît le gris des lignes de l'écran vidéo vide (tel qu'on le voyait incrusté dans l'abri de jardin), et d'autre part une image en bandeau vertical noir et blanc où Thérésa-Danièle raconte ce qu'elle et Codca ont appris sur le bombyx du mûrier au cours de leur expédition. Pendant son récit, le désert de Nomala s'obscurcit peu à peu. Il passe du jour à la nuit. Il passe progressivement au gris, ce no man's land des couleurs. Quant à la bande en noir et blanc, elle renforce encore cette recherche d'une surface qui synthétise les couleurs et les contrastes, une surface où jouent le lumineux et le sombre.
Le gris est potentiellement le vide et le plein. L'image est potentiellement ce que la pensée en fera, ce que l'imagination voudra y mettre. Retrouver ce gris essentiel, c'est beaucoup plus qu'un compromis puisqu'ici il n'a rien de « neutre ». C'est l'art lui-même : cette capacité de former ou de transformer

des images. Le gris devient le leitmotiv de cette gestation, de cette mutation énergétique aussi spectaculaire que celle du bombyx.

NOMALA ET NINIVE

Quelle est la conséquence de la « décoloration » par le gris, de la découverte d'un no man's land hors de tout territoire connu ? Sûrement pas la perte des images, nous dit Iconoschoff, puisque Nomala est un lieu réel bien qu'indescriptible si ce n'est, justement, en images.

Nomala fait écho à la ville de Ninive qui avait servi de point de départ à la précédente vidéo des Nyst : *Hyaloide* (1985). « Cette ville avait été choisie, dit Jacques Louis Nyst, d'abord parce que la sonorité du mot me plaisait ». Il y a les deux lettres N et I qui sont les initiales des Nains Immobiles, les petits personnages de ses premières vidéos.

Ensuite, il y a la situation de cette ville dans le temps : elle n'est pas aussi imaginaire que l'Atlantide, mais pas proche non plus comme Rome. C 'est une ville à mi-chemin entre le rêve d'une civilisation et la civilisation, qui reste partiellement dans l'ombre de l'histoire et qui s'expose partiellement à sa lumière. C 'est une ville hyaloïde, dit le texte de la vidéo, « qui s'ouvre à la légende». Je dirais que c'est exactement la ville que l'éloignement dans le temps rapproche de nous...

LA VOLONTÉ DE NON-SAVOIR

Au moment de la préparation *d'Hyaloïde,* Jacques Louis Nyst questionnait les uns et les autres sur cette ville de Ninive et sur la civilisation sumérienne. Mais son questionnement restait détaché, il ne voulait pas en savoir trop, comme pour garder une marge de manœuvre, un espace où laisser passer le mystère.

Dans une conférence du 12 janvier 1951, Georges Bataille évoque aussi ce problème, non pas du manque de sources d'information ou du peu de documents relatifs à telle ou telle période de l'histoire, mais d'une volonté de ne pas tout savoir, ou de reconnaître l'impossibilité de tout savoir, sur un sujet. Pour expliquer ce qu'il appelle la *« volonté de non-savoir »,* Georges Bataille relate une polémique qu'il a eue avec quelqu'un qui affirmait qu'*«il y avait le soleil avant que les hommes existent»*. Pour lui, c'est une affirmation inacceptable, non pas qu'elle soit fausse ou que la proposition soit fantaisiste, mais inacceptable parce que logiquement inattaquable : on ne peut pas affirmer ou contester quelque chose qu'on ne sait pas, puisque ce mystère reste par essence impénétrable.

C'est aussi un peu la position de l'ésotérisme qui n'est ni une science, ni une religion, mais qui chemine entre les deux. *« Le savoir et le croire sous toutes ses formes*, dit Antoine Faivre, *sont forcément deux dimensions incontournables de l'esprit humain : Pose à ces fameuses catégories du savoir et du croire la question de l'art : de quel ordre relève donc la fiction ? Car le fictif n'est pas le faux ! Et pourtant il nous dit quelque chose,* qui ne peut pas se dire autrement. *Il faut donc bien supposer un autre ordre de connaissance, ne relevant ni du savoir, ni du croire, mais de l'imaginaire. C'est pourquoi les gnostiques posent entre l'intelligible et le sensible un troisième monde, médiateur, où l'intelligible et le sensible se symbolisent, c'est-à-dire se lient, dans des* images. *»*

Nous restons donc en tension entre l'Atlantide et Rome, invités ou condamnés à imaginer des légendes à partir de Ninive... Ninive, c'est le point permanent de jonction entre l'absent et le présent, entre le rêve et la réalité, entre l'inconnu et le connu. Cette relativité de l'histoire est peut-être désespérante pour Georges Bataille, mais c'est son unique moyen d'existence. Elle fait partie du langage qui parvient, en jetant un doute sur la réalité, à l'exprimer.

La télévision, ce n'est pas nouveau, scénarise l'information en convoquant des événements d'une importance « mineure », en accentuant certains détails « épiques. »... Cette logique narrative, illogique d'un autre point de vue, permet de restituer les faits. A la limite de la réalité et de la fiction, seules les images funambules se réinvestissent et se retrouvent. A la recherche des images perdues, les Nyst nous plongent dans ce gris de l'imaginaire, intermédiaire entre le savoir et le croire, entre la lumière colorée d'une connaissance et l'obscurité d'une croyance. Ils nous entraînent dans ce gris télévisuel sans grisaille qui perpétue ce que l'art a de plus beau : le sens de la métamorphose.

Éric de Moffarts, « *L'Image*, un conte électronique » in *La Libre Belgique*, 7/7/88.

"Les Nyst sont devenus, au fil des ans, les chantres d'une poésie de l'image électronique. Pour eux la télévision n'est pas réticente à la poésie, pas plus que la peinture ou la photographie. Au contraire son côté fugitif lui donne une magie fascinante...

L'Image est un récit autobiographique : deux aventuriers, Thérésa et Codca, ont perdu le fil d'une histoire, d'une narration et remuent ciel et terre pour la retrouver. En vain... la télévision n'est pas le cinéma. Son labyrinthe n'a plus rien de commun avec le voyage organisé du 7e art.
Il n'y a plus de guide, plus de héros mais des présentateurs qui introduisent le perpétuel invité. Thérésa et Codca aux aussi dialoguent à bâtons rompus. Ils débattent gentiment avec une pointe d'humour et un brin d'accent, le plus souvent à propos de queues de cerises... Mais ces queues de cerises ne sont pas anodines. Elles sont par rapport à l'image de la télévision ce que certains objets quotidiens étaient dans les tableaux surréalistes : des portes ouvertes sur le mystère.
La télévision fonctionne aussi de cette façon : par des juxtapositions de séquences, des associations volontaires ou involontaires de sujets journaliers et familiers. Reportages, actualités, variétés, sports, ... le flux ininterrompu des émissions comme un grand dictionnaire de mots qu'on aurait secoués pour qu'ils s'entrechoquent.
L'imaginaire dans *L'Image* n'est pas caché derrière des symboles lourds et évidents. Il émerge au détour d'une multitude de faits quotidiens, de réparties, de mini-récits qui s'enchevêtrent dans un fouillis apparemment banal.
La télévision donne effectivement l'impression d'avoir perdu le fil de la narration du cinéma mais c'est peut-être pour le retrouver autrement..."

Philippe Dubois, « Les aventuriers de l'image perdue », in cat. *Genève, 2e Semaine internationale de vidéo*, 16-21/11/87

Je ne cherche pas à faire de l'Art ni à cibler un public particulier mais j'essaie d'atteindre à travers la lumière des mots et des images, ce point que je ne connais pas. Je ne fais que raconter l'histoire vraie de mon cheminement vers ce point important.
Jacques Louis Nyst, in *Réponses aux questions d'Amsterdam*, à propos de L'image, 12 septembre 1987 (inédit)

Jacques Louis Nyst a commencé à faire de la vidéo en 1974. Sa première bande s'intitulait L*'Objet.* La dernière, qui vient d'être achevée, a pour titre *L'Image.* Le trajet qui, en quinze années, mène de l'une à l'autre est exemplaire à la fois de la cohérence d'une œuvre (on sait qu'il n'y en a pas beaucoup dans le domaine de la vidéo) et de l'évolution d'une pensée et d'une écriture. Je ne reviendrai pas sur l'ensemble de cette œuvre, déjà évoquée par ailleurs. Je commenterai uniquement son dernier travail.
D'abord dire que *L'Image,* tout en prolongeant les dernières réalisations des Nyst (c'est la suite des aventures de Thérésa et de Codca, entamées dans *Thérésa Plane* (1983), continuées dans *J'ai la tête qui tourne* (1984) et retrouvées dans *Hyaloïde* (1985) ; on y retrouve aussi le même goût pour les références cinématographiques *(Moonfleet,* Spielberg, la SF de série B..), pour l'allégorie et la comptine, pour la conversation et la conférence, pour les jeux de mots, les glissements de sens, les travers d'images, etc.), dire que ***L'Image*** témoigne néanmoins d'un changement tout à fait notable, qui distingue avec force cette dernière œuvre de la trilogie précédente. Ce changement me paraît au moins double c'est d'abord *le passage de la poésie à la fiction ;* c'est ensuite *la généralisation de l'autoréflexivité* du dispositif (les "objets" du monde naturel sont devenus les "images"). Avec un risque à l'horizon que Nyst réussit à éviter : le maniérisme.
Mais par-delà (ou en deçà de) cette double modification, et quelles que soient les stratégies formelles (souvent complexes), un même enjeu essentiel reste au cœur de la démarche de Nyst, il a toujours été là, il est le fondement de tout son système c'est celui de la recherche (infinie, impossible) du point d'innocence inconnaissable, proprement utopique.
L'Image (le titre primitif était *L'Image n'était pas sage)* est en effet la bande où Nyst s 'affronte vraiment à la question de la *fiction.* Non pas simplement à celle du récit (d'une manière ou d'une autre, toutes les œuvres de Nyst nous racontent une histoire), ni seulement à celle de la parole (toutes les œuvres de Nyst mettent en scène du discours). Mais à la fiction au sens fort du terme (Bergson : *"La fiction, c'est comme une hallucination naissante."*)**.** Une fiction pleine de personnages (les Imagonautes, les chromophages, la pépasaupa, des journalistes, M. Greenaway, le professeur Iconoschoff, l'impératrice Hsi Ling Shi, etc.), d'actions (la disparition de l'image, l'expédition dans le désert de Nomala, les recherches et la conférence de presse du professeur, la descente dans la crypte, etc.), d'objets, d'animaux, de rêves, de choses simples et étonnantes. Une fiction nourrie de tout ce qui peut faire l'univers de Nyst et qui trace son chemin autour d'un centre vide et mystérieux, défile son

fil d'un bout à l'autre, pour laisser se développer en son sein un monde de rêve et de métamorphoses imaginaires, comme le ver à soie qui tisse son cocon. L'important, chez Nyst, c'est ce qui se trouve à l'intérieur du cocon, c'est la nymphose, le processus métamorphique, ce qui se passe au cœur de la boîte magique. Voilà le point d'inconnaissance autour duquel il n'a de cesse de tourner.

Car bien sûr cette fiction repose sur une construction narrative très forte. La métaphore modèle (la matrice formelle) en est fournie par la longue allégorie du ver à soie *"La tête en l'air, le ver semble suivre le fil d'une histoire qu'il est le seul à voir. Tour après tour, le ver inscrit des huit en l'air. Centimètre par centimètre, il restitue à sa manière le fil de l'histoire. Hsi Ling Shi reste trois jours entiers à observer le tracé du récit. A la fin du troisième jour, la chenille était enfermée dans son cocon. Enfermée dans le tissu de son imagination, la nymphe rêve qu'elle s'arrache à son ancien corps rampant et survole les feuilles du mûrier blanc. Et si le rêve n'est pas étouffé, du cocon sortira un papillon."* En développant ainsi une analogie entre le fil de l'histoire et celui tissé par la chenille qui doit la conduire à l'image de son rêve, Nyst s'impose de la même manière une contrainte dans le cheminement de ses personnages au fil du récit, depuis le lieu inaugural de la perte de leur image jusqu'à celui des retrouvailles, de la métamorphose finale, après traversée du désert (Nomala pour No man's land), reconstitution du puzzle des conditions de formation de l'image (les huit Imagonautes à rassembler) et épreuve du feu. Un itinéraire symbolique formellement plutôt continu (code coercitif) mais aussi sans balise fixe plein de tours et de détours, de surprises et de méprises, d'enchaînements - glissements, où l'on retrouve la poésie et la liberté heureuse souvent humoristique, des œuvres antérieures. Le récit est toujours chez Nyst affaire de *labyrinthe.* Espace de métamorphoses, il nourrit en son sein un hybride inconnu - version heureuse du Minotaure – Nyst - Dédale, aidé du fil qu'est Thérésa, cherche, erre, le frôle parfois, s'en sort toujours.

D'autre part, *L'Image* est aussi une fiction par la mise en scène de la parole. Cette dernière est d'ailleurs double, ou dédoublée : Thérésa et Codca en représentent la première instance, ils sont même désignés comme "les aventuriers de la conversation". Dialogue de couple. Leurs étonnements, leur complicité amoureuse, leur humour en font les héros de l'expédition au désert de Nomala. Mais ils ne sont pas, comme antérieurement, les narrateurs du film. Ce rôle est tenu par le professeur Iconoschoff, "le savant de l'image", qui tient une longue conférence de presse par vidéo - satellite pour expliquer ce qui se passe avec les images, dans un montage alterné récurrent avec les aventures des deux héros. On retrouve avec ce professeur conférencier une vieille figure nystéenne et aussi une des grandes dimensions de sa démarche : la passion du commentaire, de l'explication, couplée à la pulsion poétique, ludique, imaginaire, l'une étant littéralement le revers de l'autre, au point de se rejoindre comme les deux faces d'une vitre transparente. Comme le dit Serge Daney à leur propos *: "En nous prenant à témoin de leurs jeux de mots et d'images, ce n'est plus leur intimité à eux qui est violée (comme au cinéma), mais c'est plutôt l'intimité du langage qui est donnée à explorer."* (in Où va la vidéo, n° spécial des cahiers du Cinéma, 1986)

Enfin, dans le même sens, *L'Image,* comme son titre l'indique, manifeste aussi cette *généralisation de l'autoréflexivité* dont j'ai parlé. Tous les premiers travaux de Nyst parlaient "d'objets", d'objets quotidiens, simples, isolés, souvent dérisoires, toujours personnels. Ceux-ci étaient pris en charge par un discours (souvent une dérive narrative, un conte) qui les transférait dans des univers étrangers où ils prenaient valeurs poétiques et métaphoriques. Transformationnisme "auréolant" des objets, si caractéristique de toute l'œuvre de Nyst. Déplacements et coïncidences. Au fil du temps, surtout avec la trilogie déjà citée, les déplacements qui affectaient ces objets les renvoyaient de plus en plus souvent vers l'univers du métalangage, où les métaphores étaient empruntées aux codes de la représentation du discours, de la mise en image, de la technologie de l'outil vidéo lui-même (cf. les robinets et les fleurs sur le lavabo dans *Hyaloïde,* mis en analogie avec les déficiences du système RGB du tube cathodique de la caméra).

Avec *L Iimage,* il semble que cette évolution se soit radicalisée, au point même de s'être inversée : ce dont il s'agit, l'univers premier du film relève d'emblée et tout entier de l'univers métalangagier. On y parle d'abord d'images, non d'objets. Plus précisément, ce sont les images, les données du langage, qui sont ici traitées comme des objets. Sorte d'effet pervers, de maniérisme, qui donne à cette œuvre une dimension autoréférentielle très forte, Il s'agit là d'une voie que J.-L. Nyst veut encore explorer (son prochain projet s'intitule pour l'instant *Le Scénario).*

Ce qu'il faut bien voir, c'est que cette autoréflexivité n'est ni intellectuelle (elle n'a rien à voir avec une quelconque mise en abîme à la Robbe-Grillet), ni technique (le feed-back immédiat si cher aux vidéo - installations), ni narcissique (la vidéo - miroir des artistes vidéo des années 1970). Elle est au contraire tout à fait simple et poétique, autobiographique peut-être, au sens où il s'agit de mettre en circularité un monde (une histoire) dont on ignore ce qui se joue en son centre (là où est l'origine, ou le terme). Car voilà bien l'essentiel : toute cette construction, tous ces jeux, tout ce travail, aussi subtil et beau qu'il soit, c'est d'abord l'affaire d'une recherche, à travers les mots les images et les sons, d'un point inconnu, magique, confondant. Un point d'innocence absolue, un en deçà de l'image *(avant* qu'elle se forme, que les conditions de son apparition soient rassemblées). Quelque chose comme *l'avant de l'aurore.*

Philippe Dubois, Marc-Emmanuel Melon, Colette Dubois : *Cinéma et vidéo interpénétrations*. (N° spécial de Communications consacré à la vidéo, n° 48, Paris, Le Seuil, 1988)
"Le cinéma est souvent présent dans les bandes de D. & J.L. Nyst. Dans *L'Image*, les deux personnages fétiches de Nyst, Thérésa et Codca, partent à la recherche des images dans le désert dit de «Nomala» (pour «no man's land»). Et dans le ciel du désert, des images incrustées filent au milieu des étoiles. On reconnaît Orson Welles dans Le Troisième Homme et le contrebandier de Moonfleet. Au début de *Hyaloïde*, Thérésa et Codca regardent sur leur magnétoscope le Dracula de Fischer. Codca s'interroge sur le regard de Van Helsing : *« le regard songeur du professeur donne la sensation que son esprit était ailleurs, comme s'il était parti loin du récit »*. Cette constatation va les amener à jouer avec les mots et avec les images ; elle va amener leur récit : évocation de souvenirs, d'objets, de comptines, de jouets ; jeux entre le discours et l'image, l'image et le texte, le texte et le discours. Jusqu'à ce qu'émerge le souvenir d'un moment d'enfance - le premier « je t'aime » - et jusqu'à ce qu'ils retrouvent une photo d'autrefois - une photo de Thérésa / Danièle Nyst enfant. Thérésa et Codca peuvent alors revenir à Dracula. Ils savent maintenant où les a menés le regard de Van Helsing. Et la bande se termine sur une invitation à un autre voyage dans la mémoire : *« Il était une fois... Et si c'était toujours la première fois ? De quel côté serions-nous de la paroi ? ». Ainsi, dans « Hyaloïde »*, l'enfance glisse d'une image de cinéma qui ouvre à d'autres glissements, d'autres associations ou déplacements comme dans le travail du rêve. Cette remontée aux origines se clôt comme elle avait débuté, comme au cinéma, comme dans les livres d'images : « Il était une fois... »
Pour Nyst, le cinéma c'est l'enfance. Les images de cinéma dans ses bandes viennent d'un cinéma de quartier, l'écran du Nord où il a *« pour la première fois rencontré Superman et Tarzan, les extraterrestres et tous ces films où Errol Flynn avait une très belle allure »*. Des images qui sont restées en lui-même si elles ont déserté les salles *; « vidéo ou pas, les images de cinéma sont là. L'exode massif des images celluloïdes 24 x 36 a débuté dès la transformation des cinémas de quartier en supermarchés »*. S'il y a de la nostalgie dans le rapport que Nyst entretient avec le cinéma, c'est moins une nostalgie de la magie des salles noires et du grand écran qu'une nostalgie de l'enfance et de l'imaginaire de l'enfance. Un imaginaire qui se nourrissait de chaque objet quotidien, de chaque chromo, de chaque séance de cinéma. Et les films ne sont alors qu'un moyen de retourner aux origines. Le cinéma convoqué peut aussi être celui d'aujourd'hui comme la courte séquence de Poltergeist dans *Thérésa Plane* qui, associée à l'histoire d'un moment d'*« avant l'ère des batraciens »* renvoie à un moment flou, opaque, qui passe par le son (*«mais qu'est-ce qui se passe ? »* répète une voix d'enfant) bien plus que par l'image ; un moment duquel, s'il nous reste un souvenir, c'est celui d'un mystère. Pour Nyst, partir à la recherche de lui-même, c'est remonter à l'origine de l'image et cela passe aussi par le cinéma."

In Vidéographe, Montréal, 2e trimestre 1989.
L'Image pose, à travers un récit de fiction, une série d'interrogations sur l'origine de l'image et sa fonction. Qu'est-ce qu'une image : une ressemblance, une imitation ou une transformation ? L'image fascine, déroute, fige ou transporte notre imagination. L'image est-elle dans le regard ou entièrement autonome comme un vaisseau fantôme qui nous entraîne dans son sillage vers une ultime image ? Et si l'homme était ce lieu de nymphose où les images se métamorphosent ?

Eric de Moffarts, « Jacques Louis Nyst, A la recherche d'un certain gris », in *Médiatic* vol. 2, n° 3, Amsterdam, mars 1988 ; (en néerlandais, traduction de Nadine Malfait).

Jacques Louis Nyst a présenté au cours de la deuxième semaine internationale de vidéo à Genève sa dernière vidéo *L'Image* et une installation intitulée *Pyramides*.
Une des deux journées du séminaire, qui avait lieu dans le cadre de cette semaine, lui était consacrée, ainsi qu'au thème "vidéo et écriture".
Autant de raisons qui nous ont incités à nous pencher un peu plus sur son œuvre et à parcourir quelques-unes de ses étapes significatives.

L'Objet (1974)
Chez Jacques Louis Nyst, le mot et l'image jouent perpétuellement entre ce qu'ils sont réellement et le sens qu'ils prennent. Pour reprendre des termes sémiologiques, on pourrait dire qu'ils se situent toujours entre leur dénotation et leur connotation, à la lisière du signifiant et du signifié.
Dans *L'Objet*, Jacques Louis Nyst se met lui-même en scène comme un chercheur ramenant d'un voyage lointain un objet mystérieux que le spectateur n'a aucune peine à identifier comme une petite théière bleue.
Cela n'empêche pas ce chercheur de formuler devant nous toute une série d'hypothèses est-ce une effigie d'un homme célèbre ? L'outil d'un sculpteur ? Un animal ?
Bien sûr, la théière tourne toutes ces hypothèses en dérision, mais, par une sorte de charmante absurdité, elle garde une trace de ce que J.L. Nyst a projeté sur elle. La simultanéité est parfaite entre l'objet - théière et ce qu'il suggère.
A mi-chemin entre le sérieux et l'humour, et par un subtil frôlement du ridicule, Nyst maintient aussi son propre personnage entre l'artiste et le fantaisiste. Rien n'est définitivement acquis… , c'est cette simultanéité entre deux mondes, ce doute au moment de passer de l'un à l'autre, qui fait réussir la vidéo et l'art qui se nourrit toujours de son ambiguïté. La théière se métamorphose mais ne s'oublie pas.

Méthode pour le tir à l'arc (1977)
L'incertitude, l'absolue nécessité de ne pas devoir choisir entre le sérieux et l'humour, entre la réalité et sa fiction, est aussi symbolisée chez Jacques Louis Nyst par le gris.
Le gris, celui de l'écran de télévision en particulier, se dissipe lentement, dit-il, comme un *"voile de calcaire dans l'eau"*. Le calcaire est à la pierre et à 1'eau ce que le gris est au noir et aux couleurs : un moyen terme, une transition, un interstice de passage. La télévision n'est qu'un passage, qu'un flux d'images à la limite de la matière et de la visibilité. Pas seulement physiquement, mais aussi mentalement. Les objets que filme Jacques Louis Nyst sont de parfaits intermédiaires, des corps friables, des messages incertains issus de communications équivoques. Il nous retient entre le noir et le blanc, entre la nuit et le jour, entre la naïveté et la lucidité, dans la zone d'indétermination du gris *"Les objets dont je garde le souvenir,* dit-il, *ont une amnésie des couleurs. Le contenu de ma mémoire est proportionnellement égal à leur faible capacité d'absorber la gamme du spectre coloré."* (Nyst in « Dessus Fragile », texte d'un panneau photo couleur exposé et édité au cat. *Art et Photographie,* CGER, 1980).

Amnésie et mémoire
Mais allons plus loin dans l'interprétation de ce gris, de cette indétermination ou indécision entre l'oubli et le souvenir, entre l'amnésie obscure et la mémoire claire
"Mon métier, dit Jacques Louis Nyst, *est de bien conserver l'histoire"*. (in *Deux oiseaux chantent,* dépliant pour l'exposition de L'Autre Musée, Bruxelles, avril 1982)
De quelle histoire s'agit-il ? Là aussi nous sommes pris en tenaille entre l'histoire comme approche objective des faits du passé et l'histoire comme narration.
Connexion permanente entre ses deux versions, *"l'histoire est un raccourci pour s'infiltrer dans l'intervalle entre la couleur et la nuit"* (dans le texte de la vidéo *Thérésa Plane*) ... ,un gris qui n'en dira ni trop, ni trop peu, oscillant comme celui de la télévision entre la réalité et sa mise en images.

Marcel Proust
Passons sans transition à Marcel Proust qui, selon l'analyse de Gilles Deleuze (Proust et les signes, Paris, PUF, 1970), a écrit la *"Recherche du temps perdu"* sous l'emprise d'une "mémoire involontaire".
Cette mémoire, dit Deleuze, *n'est pas faite de souvenirs, n'est pas le résultat de leur long et minutieux inventaire, mais bien au contraire du surgissement d'un passé où l'artifice de l'écriture et de l'art*

renforce aussi l'effet de réalité. C'est un retour de l'imaginaire qui se mêle au vécu et qui lui donne toute sa mesure.
"L'histoire est trouée", dit également Jacques Louis Nyst. Ce sont ces trous de mémoire, qu'il appelle aussi "trous noirs" ou "chantoirs" qui redonnent une densité au récit.

TROIS MIROIRS (1978)
Avec Jacques Louis Nyst, les deux côtés du miroir - l'histoire comme tentative scientifique et l'histoire comme invention, le fait et la fiction - restent donc branchés.
Dans ce texte préparatoire à la vidéo *Aile Quatre Neige*, il envisage une *"traversée du miroir"* et raconte, comme dans *L'Objet*, ce qui s'est passé lors d'une expédition hypothétique.
Ce qui l'intéresse dans cette traversée, ce n'est pas l'une ou l'autre face du miroir, mais, à nouveau, le fil du rasoir de l'entre-deux... , ce moment où des oiseaux croyant se poser dans un arbre qui se reflète dans une flaque d'eau se retrouvent les pattes mouillées.

Aile Quatre Neige (1978)
« Aile Quatre Neige » est une étoile en route vers la *"7e saison"*. "*Les étoiles*, dit Jacques Louis Nyst, *ne se déplacent jamais sans emporter un piège de silence et un miroir"*.
Ce miroir-ci a une particularité : il est l'inversion d'une inversion, il permet de lire une réalité elle-même inversée puisque la terre est un des miroirs de l'univers...
Le miroir d'*Aile Quatre Neige* ne modifie donc rien. Au contraire, il rectifie l'original, il l'ajuste mais sans le remplacer. Le voyage a quand même lieu et son long détour provoque en nous une double impression de sur-place et de chemin parcouru, d'aller et de retour, de superposition du point de départ et du point d'arrivée.
Aile Quatre Neige est une ode au grand point de départ qu'est l'enfance. Et l'enfance est le terme du voyage de l'étoile avec la rencontre ultime de Pinocchio.
« Pinocchio, dit-on dans la vidéo*, provoque la formation des constellations parce qu'il est dans la trajectoire de la lumière. »* L'enfance est comme l'art ce gris frontalier, ce prisme aux couleurs et aux idées.

Thérésa Plane (1983)
Autre voyage, autre rencontre dans cette vidéo entre Thérésa et le professeur Codca. A deux, ils engagent un dialogue où Thérésa, jouée par Danièle Nyst, est l'indispensable complément de Codca, Jacques Louis. Leur couple mêle deux caractères, deux personnalités. C'est encore un entre-deux qui raconte l'histoire et son double. Au-delà du simple fait que Danièle et Jacques Louis Nyst signent à présent ensemble leurs réalisations, il faut souligner cette constance du chiffre *2 "Lorsque je pense à mon travail, je me sens assis entre deux chaises. C'est à partir de 2 que la situation devient intéressante".* (Nyst in « Lorsque je pense à mon travail », introduction pour l'exposition organisée par Art Actualité à l'Institut Supérieur d'Architecture de Liège, 1976)

Hyaloïde (1985)
Hyaloïde est un peu l'aboutissement de toute la réflexion des Nyst sur la dualité : dualité de toute image et de toute surface. *Hyaloïde* veut dire translucide sans être transparent, éclairant sans être évident
Thérésa : Le marabout raconte n'importe quoi !
Ce qui en soi serait sans importance si personne ne l'avait écouté et, plus grave encore, ne l'avait écrit !
Codca : Et si c'est écrit, c'est transmis !
Thérésa : Et si c'est transmis, c'est le début d'une histoire.
Codca : Et une histoire qui débute par un marabout qui raconte n'importe quoi...
Thérésa : ... Est une histoire mal embarquée
Qu'elle soit écrite, peinte ou filmée, l'histoire est toujours incertaine entre Thérésa - Danièle et Codca - Jacques Louis, entre ces deux personnalités, entre ces deux fonctions objective et narrative. Ballottée comme la barque que l'on voit dans la vidéo et d'où tombe Danièle, elle montre sa réversibilité poétique lorsqu'une surface se trouble.

L'Image (1987)
Dans leur dernière vidéo intitulée tout simplement *L'Image*, Danièle et Jacques Louis Nyst explorent le désert de Nomala (abréviation de no man's land) qui est *"le lieu de nymphose où les images se métamorphosent"*. Ce lieu est le milieu de croissance des images, des signes. Il n'est pas imaginaire, précise un troisième protagoniste, le professeur Iconoschoff : Thérésa et Codca y sont réellement partis en expédition. C'est là qu'ils ont découvert la "pépasaupa", *une "pastille de lumière légendaire"* qui permet au *"bombyx du mûrier*", autrement dit au ver à soie, de se tisser un cocon d'histoire avant de devenir un papillon...
La soie est le défilement de sa pensée, souple et brillante. C'est ce flocon de pensée que le ver se fabrique qui lui donne des ailes *"Enfermée dans le tissu de son imagination, la nymphe rêve qu'elle s'arrache à son ancien corps et survole les feuilles du mûrier blanc. Et si le rêve n'est pas étouffé, du cocon sortira un papillon."*
Les images se transforment de la même façon sous l'emprise de notre pensée. L'art consiste à saisir cette transformation. Pour les Nyst, l'art est un passage fort de sa fragilité et dont le gris est lumineux.