

CARN, une île à portée du regard. Hervé Jézéquel

« Or, si tu vas t'imaginer que le feu et la terre, les souffles de l'air et l'élément liquide, peuvent s'unir sans que cette union modifie en rien leur nature, tu devras renoncer alors à en faire naître aucun être, animé ou inanimé. » Lucrèce, De la nature des choses.

Colline néolithique dont la tombe monumentale dominait un territoire littoral habité, Carn¹ fût insularisée à partir du continent par la montée du niveau marin. Désertée par l'homme, elle porte, jusque dans l'imaginaire des légendes, de nombreuses traces des liens qui l'unirent à lui. Carn, île de l'estran, est un creuset de rencontres et son accès à basse mer reste pour le visiteur le franchissement d'un seuil symbolique.

Peu de gens connaissent ce lieu ou le considèrent comme « ordinaire », tel un simple tas de caillou (une des significations de Karn, est « tas de pierre »).

C'est en 1992 que je découvrais Carn, avec mon ami photographe Patrick Bramoullé. Alors que nous parcourions une carte² à la recherche de sites à explorer, l'indication de la présence d'un monument mégalithique fit émerger en nous le désir d'aller à sa rencontre.

Posée à quelques encablures de la côte, elle s'offre à notre regard.

Les îles ont de tout temps fasciné les hommes, et Carn, comme l'aimant de la boussole nous a attiré en tant que photographes. Les images que nous y avons faites alors nous ont permis de nous imprégner progressivement du lieu, nous invitant à le décrypter, et à en constituer une sorte d'inventaire du « sensible ». Chaque rocher, mare et carré d'herbe ont été minutieusement observés et pourtant toujours et aujourd'hui encore, l'île nous dévoile des formes inconnues. A la manière des archéologues, nous continuons de quadriller l'espace et de nous construire nos propres points de repères...

Le projet Carn a vu le jour sous formes de livre et d'exposition³, alliant dans une même recherche les domaines de l'art (notamment la photographie) et des sciences humaines (l'archéologie, l'histoire, l'ethnologie...) mais aussi la cartographie, la géologie, la botanique.

¹ Carn, rencontres en bordure du temps. Sous la direction d'Hervé Jézéquel. Créaphis, 2002. L'ouvrage rassemble des textes de Alphonse Arzel, Pierre Arzel, Philippe Bonnin, Claude Colin, Xavier Charonnat, Clément Chéroux, Michel Colardelle, Vanessa Doutreleau, Pierre Gaudin, Pierre-Roland Giot, Hervé Jézéquel, Denis Lamy, Michel Le Goffic, Olivier Levasseur, Marie-France Noël, Patrick Prado, Per Pondaven, Guy Prigent et Martin de la Soudière.

² Carn est un point sur la carte située à l'extrémité nord du Finistère à la limite de l'Océan Atlantique et de la Manche. D'une superficie de deux hectares, l'île est aujourd'hui, administrativement rattachée à la commune de Ploudalmézeau-Portsall.

Qu'est ce qu'un lieu ? Qu'est ce qu'un lieu , et donc tout lieu possible, à travers la diversité des traces physiques et humaines qu'on y rencontre ? Les réponses livrées dans notre travail sont autant matérielles que symboliques, scientifiques que littéraires et esthétiques, objectives que subjectives. « Carn » est une brassée d'indices collectés, relevés, collés, transcrits qui contribuent tous à décrypter ce qu'est un territoire. Le récit façonne quant à lui la mémoire du lieu et participe à la construction du mythe. Carn est une île-jardin, une île mémoire où le récit prend forme.

La mise en récit

Parler d'une île, et donc d'un territoire, c'est parler des hommes qui le fréquente. Les histoires jalonnent sa mémoire. Dès le Néolithique, les hommes y édifient un tumulus⁴, structurant et balisant ainsi le territoire jusqu'aujourd'hui où il est encore un amer. Alors que Carn est reliée au continent, en élevant un monument funéraire, les hommes consacrent ce territoire, l'élevant à l'échelle du monumental.

Carn est un amer intemporel, traces de mythes anciens, de croyances enfouies dans la mémoire du lieu, telle la légende du Roi Marc'h aux grandes oreilles, cousin du célèbre Midas. Bien que fondée sur le secret, la légende résonne encore non loin du Grand Rocher au nord de l'île, dans ce que la toponymie locale nomme *Kambr ar roue Karn*, la chambre du roi⁵.

Carn est aussi un amer mémoriel qui fait renaître les souvenirs ; ceux des goémoniers qui depuis la fin du XIX^e siècle récoltent les algues du secteur et les font sécher sur la dune. Ces derniers perçoivent alors le tumulus comme une petite butte qu'ils nomment *ar montagn*, carrière providentielle qu'ils exploitent pour construire une cabane et un four à goémon. Pendant la seconde guerre mondiale, les soldats allemands encerclent l'île de barbelés et construisent un blockhaus dans le prolongement du cairn dont ils ne soupçonnaient la présence.

Souvenirs de curieux aussi, qui cherchent l'entrée de l'hypothétique tunnel reliant l'île à la terre et qui alimente bien des débats, quand les langues se délient... Souvenirs des archéologues, qui fouillent le ventre de Carn, à partir de 1953 et font réémerger de terre l'architecture massive du tumulus, altérant de nouveaux la silhouette de l'île. Souvenirs, enfin, de pêcheurs qui font parfois naufrage dans ces parages dangereux, ou de ces hommes et femmes qui, en 1978, combattent les vagues de pétrole de l'Amoco Cadiz, échoué à quelques encablures de là.

³ L'exposition fut présentée pour la première fois à Portsall, à l'espace An Eor (juin-août 2001) puis au Musée national des Arts et Traditions populaires, à Paris. (septembre 2002-février 2003).

⁴ Ce cairn reste l'un des plus fameux exemples de ce type de construction en Bretagne avec Barnenez et Gavrinis.

⁵ Nous connaissons de cette légende trois versions écrites dont celle rapportée par l'Abbé Arzel (1853) et deux du célèbre folkloriste Paul Sébillot (1874 et 1899). Gwenaél Beuchet, en 2001, invente le jeu de Carn et réinterprète la légende du Roi de l'île Carn.

Ces mémoires enchevêtrées, ces quelques signes, ces traces, nous les avons consignés en tenant compte des nouveaux usages de l'île, teintée d'un peu de tourisme, mais surtout fréquentée dans ses pourtours comme lieu de pêche à pied. Les « pinséyeurs »⁶, eux, poursuivent la tradition des mythiques pilliers d'épaves à des fins plus artistiques qu'économiques.

Nous avons choisi deux manières d'évoquer Carn : d'abord en rappelant la réalité géographique et historique du lieu, puis en proposant nos propres vision et récit à travers l'expérience de chacune des disciplines convoquées.

Qu'est-ce que Carn ? Répondre à cette interrogation, c'est d'abord s'interroger sur la nature même du lieu et observer les différentes tentatives de représentations de ce morceau de *finisterrae*. En apparaissant sur les cartes depuis le XVI^e siècle, Carn se révèle être une île mouvante, instable à la silhouette promeneuse et aléatoire.

Ces documents cartographiques sont fascinants car ils proposent une mise en image de la mémoire, une forme de récit sujet à de multiples interprétations. La carte, à travers ses errances, ses impasses ou ses utopies, décrit le parcours et le destin des hommes qui abordent ces lieux ; les tracés et les symboles invitent à en reconstruire un imaginaire. Le récit prend alors forme et nous élève au dessus du lieu, laissant apparaître un tissu complexe dans un enchevêtrement de signes, de lignes et de mots⁷.

Le sablier de la vision

Le rapport de l'homme à l'espace naturel, par l'intermédiaire de la vision qu'il construit de ces lieux et de l'imaginaire qui en découle peut être aussi considéré comme une forme de mise en récit.

Les images jouent un rôle majeur dans la « fabrication » de Carn car elles induisent cette distance nécessaire, ce décalage créé entre la réalité géographique du lieu et les regards que nous avons choisi de poser. On épuise jamais un lieu, la photographie et la vidéo exacerbent la réalité, mais notre but n'est pas de montrer le territoire dans sa complétude. Tout enregistrer, photographier, filmer, décrire pour retranscrire la réalité du lieu est vain et ce n'est en aucun cas ce que nous avons cherché à produire. Il s'agit plutôt de reconstruire une image du lieu.

⁶ Du mot breton *pinsē* qui signifie naufrage. Ce terme est utilisé pour décrire la pratique qui consiste à récupérer sur la grève des objets échoués (bois, cordages, etc.).

⁷ La toponymie, tout comme la carte, est une forme de représentation du lieu qui suggère le récit plus qu'il ne l'énonce. Il suffit pour s'en convaincre de rencontrer quelques pêcheurs de retour au port, et de laisser libre court à la parole, égrainant les noms de ces rochers qui hantent les parages, pour aussitôt reprendre le large ; vers un imaginaire dont l'ancrage se situe au delà de la terre ferme.

Le travail sur l'image que nous avons mené n'est pas sans rapport avec l'idée de la carte. Il s'agissait pour nous d'élaborer une géographie intime de Carn et de la traduire comme espace de sensibilité, non plus celle des hommes mais celle des éléments. Nous avons tenté d'en dresser une carte en relevant toutes sortes d'indices et d'empreintes formant en quelque sorte un « carnet de fouilles du regard ». Toutes les images produites lors de nos parcours traduisent la réalité mobile du lieu, un espace fluide dans lequel se produisent les rencontres entre les éléments. Mais peut-on photographier une île qui n'en est pas vraiment une, fermer le cadre autour de cette île sans limites clairement définies ?

Pour Léonard de Vinci, il suffisait d'observer une tache au mur (*macula*) pour voir apparaître une forme de territoire sous ses yeux. Carn, dans un exercice visuel autant qu'intellectuel, s'égraine de la même manière dans le « *sablier de la vision* », et nous permet de la faire passer de la réalité à la fiction.

Le « sablier »⁸ est une métaphore qui correspond bien à la mise en image du lieu et le processus est en partie analogue à celui que nous décrivions pour l'élaboration du récit sur Carn. Nous allons de la vision la plus précise et la plus détaillée en glissant progressivement vers un regard plus évocateur. La petite masse de sable (le réel) retournée dans le sablier, s'écoule lentement grain de sable par grain de sable (processus de la mise en image) et révèle une forme (l'autre réel), source d'imaginaire et de récit.

Avec Carn, nous avons « notre lieu », une île, entité géographique parfaitement adaptée à notre expérience. Ce territoire nous conduit à identifier clairement les points d'ancrage ou ce que nous désignons aussi sous le terme de « *monuments* ». C'est à partir de là et en suivant les quatre points cardinaux que nous rayonnons et structurons notre mémoire du lieu.

Au centre de l'île et visible de la côte, le tumulus, seul véritable monument marque le lieu de son empreinte historique. Il catalyse l'attention et les regards. Au nord, le *Grand Rocher* s'élève face à la mer et résiste aux assauts des vagues. A l'est, la *Bête*, mastodonte de granit, demeure tapie dans l'herbe, là où le soleil se lève. Au sud, le chemin que nous venons de faire pour rejoindre l'île par l'isthme est comme une stèle imaginaire composée d'algues, de sable et de roches. Il est notre point de passage vers Carn. Enfin, dans la partie sauvage de l'ouest de l'île, un ancien four à goémons forme une cicatrice dans le sol, nous rappelant le travail des hommes.

Ces « monuments » balisent notre perception du lieu. Avant même de nous déplacer vers d'autres points, nous devons retrouver le sens profond de chacun d'entre eux et leur pouvoir d'évocation. C'est à partir de là que nous explorons les différentes voies de Carn.

Nous avons d'abord réalisé nos propres images, tentant simplement de montrer le lieu, puis nous avons rassemblé des images anciennes⁹ indispensables à la contextualisation du site du point

⁸ Il correspond aussi au schéma de la vision avec le principe de la camera obscura et bien sûr au temps qui s'écoule.

⁹ Photographies, cartes, gravures, tableaux, objets

de vue géographique et historique. Puis, Carn s'est retrouvée dans l' « entonnoir » du sablier où une multitude d'expériences photographiques transgressent la réalité et produisent un émiettement de la vision, induisant finalement une autre image du lieu davantage suggestive que descriptive : une sorte d'anamorphose où l'œil doit s'efforcer de reconstruire un nouveau territoire.

Pour traduire cette sensibilité du lieu, nous avons mis en place une cartographie en prise direct avec ce sol qu'elle ne représentait que par la distance, en relevant photographiquement des empreintes produites au contact même de la matière, telles des images du toucher.

Cet ensemble d'images sensibles a été rassemblé sous le terme d' « *espace-entre* », série importante dans notre travail, car elle induit les notions de déplacement et de rencontre entre les éléments et les monuments. Les images soulignent ces micro-territoires et permettent de rassembler ce qui est éparé sur l'île.

Les *frottages* sont des empreintes de roches obtenues sur le papier à l'aide d'un crayon gras. Ils font directement référence à la carte à l'échelle 1 décrite par Jorge Luis Borges¹⁰.

Les *flocages* sont des images photographiques réalisées sans appareil photographique puisque la feuille de citrate est directement en contact avec la roche, les mousses ou les algues. Ce processus entre parfaitement dans notre logique de reconstruction de la perception du lieu puisqu'il nous oblige à prévisualiser l'image que nous obtenons à partir de la matière et de la forme sur lesquelles nous avons choisi de placer notre plaque photographique. Le temps de pose de plusieurs heures induit une distance temporelle et inscrit l'action du soleil sur une longue durée. L'image produite nous renvoie à celle de l'île, puisque seule la silhouette de la forme en contact avec le papier apparaît en décrivant avec une grande précision les contours de la roche et de sa granularité.

Les *flottages* ou *sous la vague* sont obtenus avec de grands films immergés la nuit sous l'eau au moment du ressac. La vague charrie et entraîne du sable, des algues et micro-particules, lesquels laissent leurs empreintes directement sur le film au moment où on envoie la lumière. Ces images aléatoires sont produites au contact direct de la réalité matérielle de l'île, mais le sablier ne produit jamais le même petit tas de sable...

La série des *affleurements* sont des images prises au ras de l'eau, à ras de terre, à fleur de roche, ou bien les yeux enfouis dans la végétation, cherchant à capter la goutte de pluie et le vent. « *Nous ne connaissons vraiment que ce que nous sommes obligés de recréer par la pensée.* » écrit Marcel Proust ; Carn est devenu pour nous un observatoire pour nous rapprocher au plus près de la matière et de l'essence même des choses. L'infinie variété de la nature devient l'objet de récréation comme de création. A la manière des arpenteurs d'un autre temps, notre quête de la précision est nourrie par un autre regard. Les photographies « disent » ce que

¹⁰ Suarez de miranda, *Viajes de Varones Prudentes* cité par Jorge Luis Borges

les mots ne « montrent » pas. Ce qui nous fascine ici se situe autant dans l'espace, le vide entre chaque mot que ce qui unit les images les unes aux autres dans la sérialité, par un simple regard. Carn ne nous intéresse pas tant comme paysage ou entité géographique que comme succession de micro-territoires, lieux propices aux rencontres.

A perte de vue

Nous pouvons considérer deux espaces de sensibilité où se sont rejoints les protagonistes du projet. L'intérêt pour ces hommes qui côtoient et qui ont fait Carn d'une part, et l'usage de l'image d'autre part qui a constitué un attrait indéniable dans l'élaboration de ce travail. L'île est un véritable réceptacle de mémoire et nous avons, par le prisme de l'interdisciplinarité, décrypté le lieu, observé comment il s'était peu à peu constitué par l'usage que les hommes en ont eu, y compris le nôtre. La dynamique de la « mise en récit » de Carn est issue de l'assemblage de ces expériences et devient autant esthétique que scientifique.

L'exemple de Carn semblait bien adapté à cette méthode de travail, car plutôt que de concentrer notre regard vers ce petit îlot, nous l'avons considéré comme un point de convergence à partir duquel la pensée pouvait rayonner, non seulement vers d'autres lieux mais également aussi aux marges de nos propres disciplines. Un réel engouement s'est créé autour de ce lieu, et bien que certains ne s'y soient jamais aventurés, la part d'imaginaire qu'il comprend a suffi à exercer une réelle fascination.

Aujourd'hui le projet échappe aux classifications et catégories établies notamment par les institutions comme les musées qui sont souvent « estampillés » Beaux-Arts, Ethnologie, Histoire, Arts contemporain, Sciences naturelles ou Technique, etc.

Le fait que le projet interdisciplinaire soit inclassable justifie sa raison d'être.

Traiter d'un lieu en ce qu'il a d'unique et d'universel, c'est ce que nous avons souhaité pour Carn. Mais qu'avons nous fait de l'île Carn ? Le danger était d'en faire un lieu surexposé, trop visible et c'est bien le risque que nous prenions en y braquant notre regard. Ce fut la crainte de la commune de Ploudalmézeau mais surtout des riverains et autres amoureux du lieu. Bien nombreux sont ceux qui se sont inquiétés de notre présence répétée dans le secteur, et ici on se souvient des archéologues qui ont de ce territoire anodin, sorti un « monument » qui risquait de troubler la quiétude de l'île. Mais si Carn a été préservée, c'est bien grâce au secret qui l'entoure et constitue aussi sa légende- à l'instar de celle du Roi Marc'h- et que nous avons su garder. Les histoires servent bien à cela : elles nous permettent d'accéder à l'île tout en la gardant à distance dans notre mémoire. J'ai été pour ma part plusieurs fois tenté de dire que cette île n'existe pas si ce n'est dans un coin de notre conscience, telle un jardin secret. Carn est unique mais résonne

aussi dans d'autres lieux. Elle s'éloigne dans le creuset de notre mémoire, elle redevient un simple point sur la carte, un amer qui tel un mirage reste ancré dans notre regard. Carn est comme l'Aleph¹¹ « *le lieu où se trouvent, sans se confondre, tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles. Je ne révélai ma découverte à personne, mais je revins* ».

Hervé Jézéquel

16 février 2004

¹¹ Jorge Luis Borges. L'Aleph. L'imaginaire Gallimard, Paris, 1967.