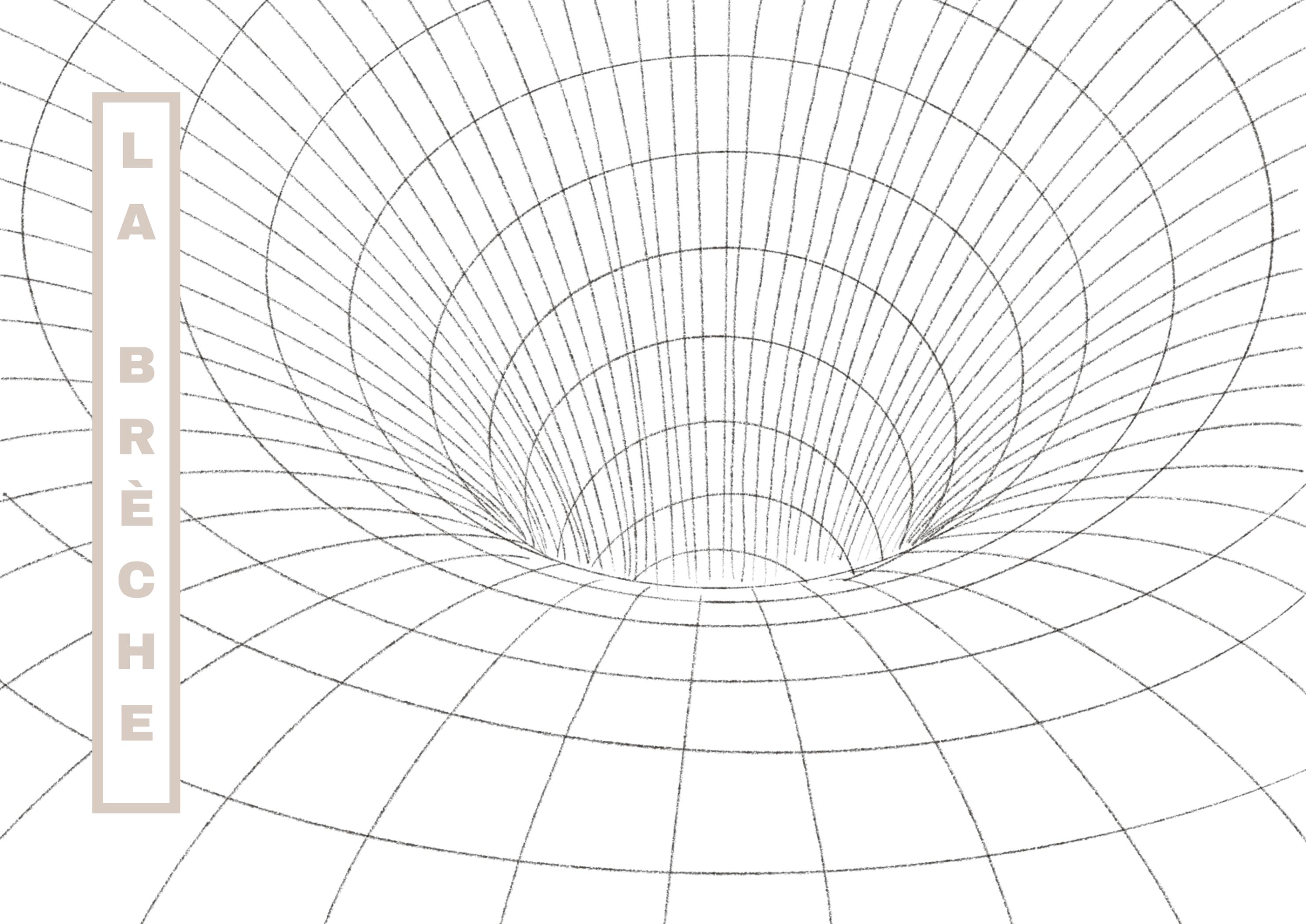


L
A
B
R
É
C
H
E



Entretien avec Dominique Roland

Directeur du Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, lieu de création contemporaine à la croisée des arts, de numérique et de la science.

_ "Depuis 20 ans que nous existons, nous avons cueilli beaucoup d'artistes dans le cadre de résidences ou de programmes de recherche, dont les démarches sont en prise directe avec la science-fiction? Nombre d'entre eux travaillent en lien étroit avec des scientifiques ou s'inspirent de travaux en cours comme ceux de la NASA **pour ouvrir une brèche dans la réalité** et l'entraîner dans un imaginaire capable de concevoir des formes, des objets, des espaces inédits. Pour élaborer de nouvelles écritures dans les arts scéniques et visuels, ils s'inspirent des technologies de l'intelligence artificielle, de la robotique, du métavers. Ils inscrivent la science dans la projection de notre imaginaire. Un peu à la Alfred Jarry, qui définissait la pataphysique comme «la science des solutions imaginaires»...

TERRA FORMA

_ "Le modèle Sol **ouvre une brèche**, une faille dans la façon dont nous avons l'habitude de définir un territoire, le globe, et par. ce biais, nous même."

Entretien avec Gerard Azoulay

Astrophysicien et responsable de l'Observatoire de l'espace du Centre National d'étude spatiales (Cnes)

_ "Le travail que nous menons avec les artistes est infini. L'espace n'est pas une discipline comme la biologie ou l'astrophysique. C'est à la fois un lieu, un milieu, un laboratoire qui permet de multiples approches. C'est un terrain fécond pour faire émerger **de nouveaux récits et ouvrir des brèches dans les représentations**. Pour cela nous privilégions des axes. Le premier est l'Archéologie spatiale, liée aux traces de l'espace sur Terre et explore le patrimoine spatial, en particulier les archives. Le second, Avant-Poste, réunit des créations conçues pour exister dans et avec le milieu spatial puis être restitué au public."

Cours de nus, 2017.
Prof de dessin :

_ « Vous devez vous retirer les images et automatismes que vous avez dans la tête. Si vous voulez apprendre à dessiner, commencez par apprendre à regarder. »

Lorsqu'on dessine un corps nu, on dessine une posture, une attitude, puis une tête, des épaules, une taille, des mollets etc... Mais on doit surtout dessiner des lignes, des courbes, des zones de pleins et des zones de vide. Je crois que lorsqu'il disait d'apprendre à regarder, il disait d'apprendre à voir au delà de... Lorsque j'éprouvais des difficultés à suivre les courbes et que mon dessin ne ressemblait en rien au sujet, il m'avait dit d'essayer de dessiner les vides et non les pleins. De dessiner la forme de l'écart entre les jambes ou encore la forme du creux de son bras posé sur sa hanche, car ces formes, ces vides ne représentent rien, et de ce fait on ne projette rien non plus. Certaines parties de notre cerveau se mettent en veille nous donnant accès à une tout autre forme de compréhension du monde plus juste, plus fidèle.

Déplacer son regard, voilà ce qu'induit la notion de brèche. Une vision "neuve" ou de nouveaux moyens d'accéder à de nouveaux savoirs et de nouvelles réalités? Si nous n'avons pas accès à La Réalité, nous pouvons nous déplacer à l'intérieur de bien des façons et si le monde tel qu'il est réellement nous est imperceptible nous avons quand même entrepris de l'imaginer.

Ce mémoire est donc une sorte d'investigation à travers des objets, phénomènes etc... qui nous ont permis à travers le temps d'imaginer voyager en dehors de nos modes de perception.

Entre réel et imaginaire, visible et invisible, monde physique et émotionnel ou encore illusion et représentations, je vous propose d'explorer sept thèmes que j'ai instinctivement lié à cette notion de brèche. Je crois que le but premier était de faire confiance à mon instinct puis venir réfléchir au fil du développement de la raison de ces choix et ce qui se cache derrière.

"La brèche" est donc un carnet de notes et doit être abordée à mon sens comme une déambulation à travers plusieurs thèmes. Ces thèmes, qui seront nos brèches, vont être parcourus à travers diverses références afin d'établir pour chacune un cadre, représentatif de l'univers dans lequel elles évoluent. Il faudra prendre en compte que la plupart des ces références me sont personnelles. Ils n'étaient en effet en aucun cas question de faire une description complète et parfaite de ces brèches ni une recherche de vérité absolue, mais plutôt d'entrevoir les liens entre elles s'ils en existent bien sur.

I N T R O D U C T I O N

Si l'on regarde la définition d'une brèche, on peut lire :

Ouverture, trouée accidentelle ou volontaire faite dans un mur, une clôture, un obstacle artificiel ou naturel. Si les murs séparent les espaces, les clôtures les protègent et que les obstacles s'opposent aux passages, les brèches, aussi petites soient-elles, bouleversent la logique de séparation ou de cloisonnement de ces espaces en les réunissant. Cette fonction peut servir de métaphore à bien des égards. Situés sur, à la frontière de toute chose, la brèche ouvre des possibilités, elle rend visible l'invisible. Elle est également devenue l'emblème des solutions quasi-magiques autour du changement, de renouveau, de l'inédit, et de l'ailleurs. Nous allons dans ce mémoire, explorer la signification métaphorique de ce concept. À travers cette idée, nous allons pouvoir explorer les notions de réalité et de perception et les symboles qui gravitent autour de ses questionnements. Ces brèches représenteront donc inévitablement ce besoin de questionner les limites de la perception humaine.

Il existe des objets ou phénomènes qui matérialisent parfaitement par leur nature mystérieuse entre autres ce rapport très sensible. Il s'agira donc d'en prélever quelques-unes et de voyager à travers leur caractère ambigu via des références aussi fantastiques que scientifiques ou encore historiques.

Pour cela, j'ai choisi : Le Miroir, Le Lapin Blanc, La Pilule, Le Trou Noir, le labyrinthe, le masque et enfin la brume.

Si à l'annonce de ses brèches vous avez déjà en tête les Aventures d'Alice ou encore les films de la saga Matrix, c'est qu'elles sont les parfaits sujets pour cette recherche.

AVANT-PROPOSI
INTRODUCTIONII

LES BRÈCHES

BRÈCHE N°1 - MIROIR p 1
 BRÈCHE N°2 - LAPIN BLANC..... p 6
 BRÈCHE N°3 - PILULE..... p 10
 BRÈCHE N°4 - TROU NOIR..... p 14
 BRÈCHE N°5 - LABYRINTHE..... p 19
 BRÈCHE N°6 - MASQUE..... p 22
 BRÈCHE N°7 - BRUME p 26

THE END III
 Note de fin..... IV
 Table des illustrations.....V
 Bibliogrpaphie.....VI

MIROIR

Le miroir a de multiples sens, forme, usage qui oscille entre réel et imaginaire. Il est une brèche béante et fragile à la frontière du visible et de l'invisible.

Il en existe un usage symbolique ou allégorique qui en retient les multiples aspects et les multiples pouvoirs. Il est réflecteur de lumière, récepteur des images, écran ou instrument optique transparent jusqu'à l'inexistence. Immuable, inaltérable, mais aussi fragile, sensible, taché par la présence du sang. Il déforme, modifie, colore, irise, multiplie. De nombreuses matières recèlent une puissance spéculaire variable : bronze, argent, or, pierre, marbre noir. La nature présente des miroirs aquatiques ou aériens voir nébuleux. Le reflet offre tantôt l'imitation, l'analogie du réel, tantôt l'exactitude mathématique de la réplique dans l'expression de l'identité, de l'altérité, de la réversibilité.

La nature même de ses reflets nous renvoie à un autre monde au-dessus ou de là de celui-ci. C'est donc tout naturel qu'il se soit prêté aux manipulations les plus diverses.



Miroir

Miroir

Miroir

Depuis l'antiquité, les miroirs ont fasciné les hommes, suscitant à la fois la crainte et l'admiration. Symbole de la vanité, de l'apparence, du reflet, du double, du passage de l'autre côté, le miroir est un objet étrange, capable de renvoyer une image fidèle de la réalité, mais aussi de refléter des choses qui ne sont pas visibles à l'œil nu.

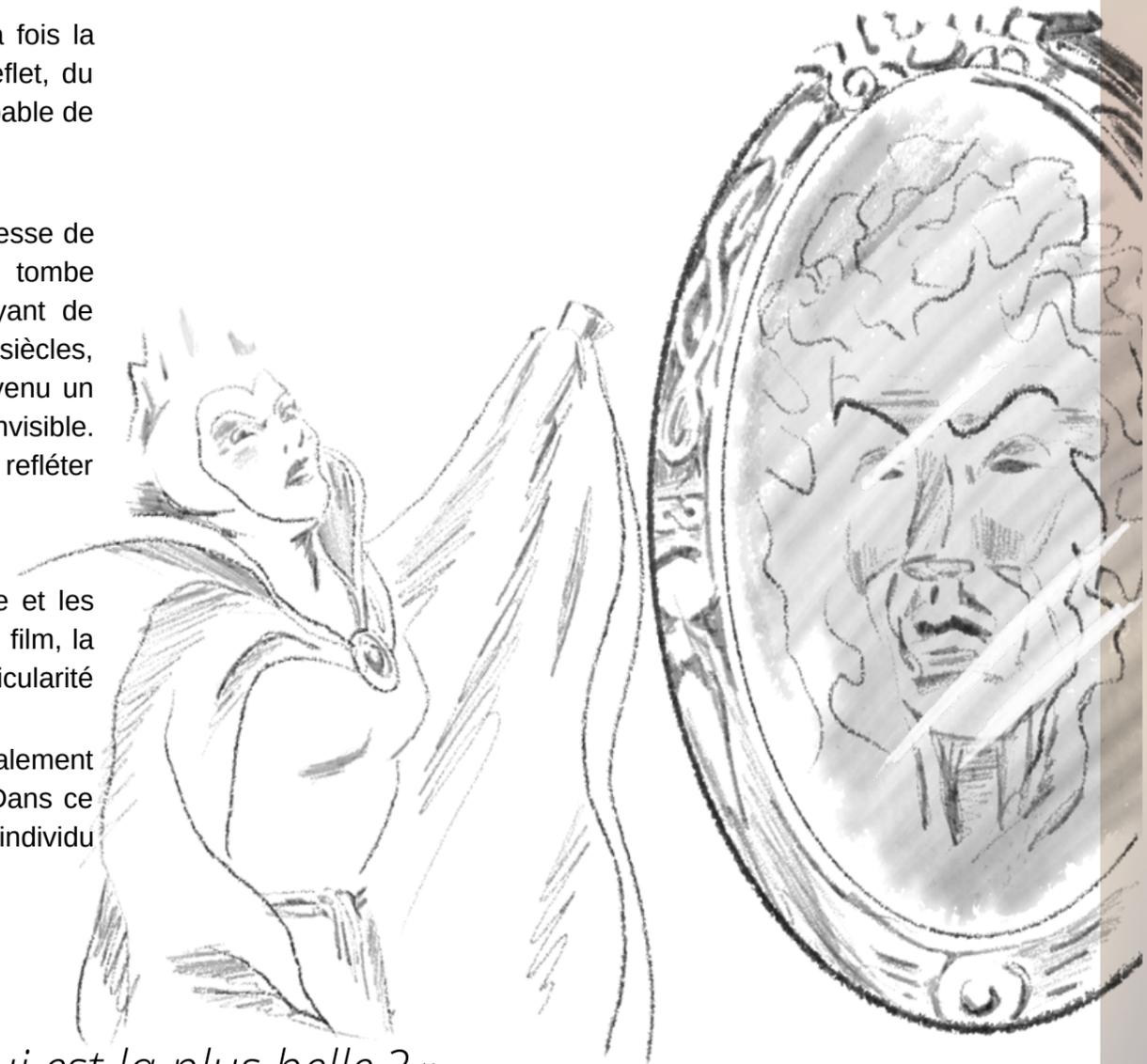
Dans la mythologie grecque, le miroir était associé à la déesse Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté. Narcisse, jeune homme d'une grande beauté, tombe amoureux de son propre reflet dans l'eau et finit par se noyer en essayant de l'embrasser. Cette histoire, qui a inspiré de nombreux artistes à travers les siècles, symbolise la vanité et l'obsession de soi. Au fil des siècles, le miroir est devenu un symbole complexe, représentant à la fois la vérité et l'illusion, le visible et l'invisible. Dans la littérature et les arts, le miroir est souvent utilisé comme un moyen de refléter l'intériorité des personnages et leurs luttes, leurs rêves et leurs désirs.

Prenez le célèbre film d'animation de Walt Disney « Blanche Neige et les sept nains » adapté du conte traditionnel des frères Grimm. Dans ce film, la reine et belle mère de Blanche Neige, possède un miroir qui a la particularité de répondre à ses questions et de dire toujours la vérité.

Il est d'ailleurs décrit comme un objet vivant anthropomorphe, mais il est également présenté comme inanimé mais magique car capable de contenir un esprit. Dans ce cas, le personnage désigné par « Miroir Magique » est par métonymie l'individu coincé de l'autre côté du miroir.

Parmi les questions que la reine lui pose celle qui revient souvent est :

« Miroir mon beau miroir, dis-moi qui est la plus belle ? ».



Tout l'imaginaire autour du miroir dans ce conte, illustre très bien la polyvalence de cet objet. Il est simultanément symbole de vanité, reflet de la vérité, capteur d'âme, etc. Le miroir est un objet magique.

Si dans Blanche Neige la reine voit apparaître un masque qui lui parle, il existe bel et bien une science divinatoire qui étudie les formes apparaissant dans les miroirs. Il s'agit de la catoptromancie du Grec : « Katopron » signifie « miroir » et « mantía » se traduit par « divination ».

La catoptromancie

C'est une méthode de voyance qui permet, par le biais d'un miroir, de percevoir des images concernant le passé, le présent, ou le futur. Cette mancie, fait appel à la puissance du subconscient.

Elle est issue de l'hydromancie, divination qui utilise la surface réfléchissante de l'élément eau pour délivrer des présages, la catoptromancie est une méthode qui existe depuis l'Antiquité. Elle est née en Mésopotamie et en Chaldée avec l'apparition des premiers miroirs fabriqués en métal poli (bronze, cuivre, argent ou or) dont se servaient les mages pour délivrer des prédictions.

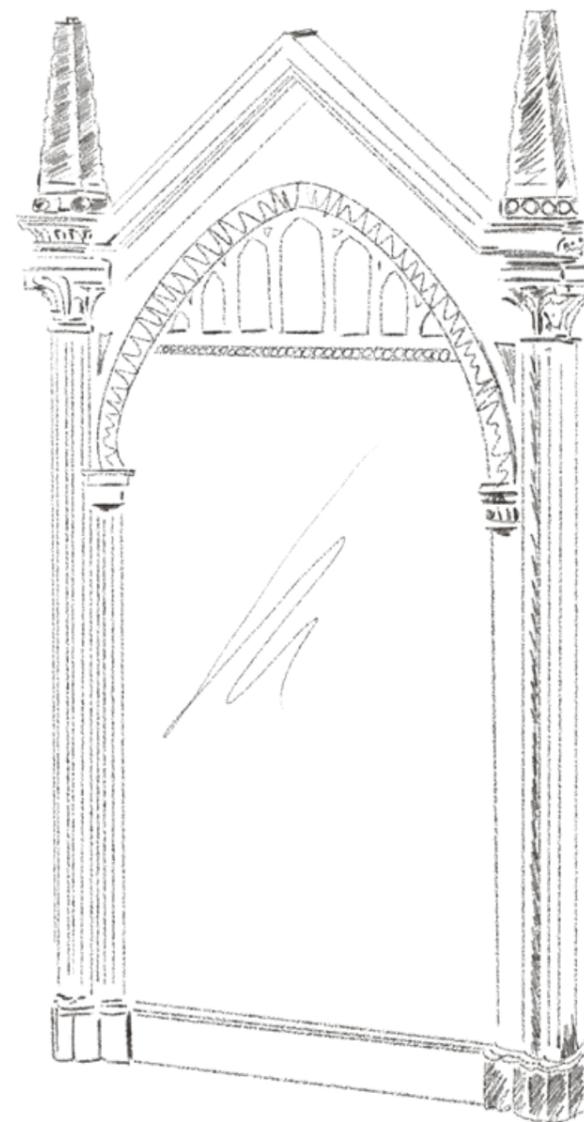
Taxée au Moyen-âge de pratique liée à la sorcellerie, la catoptromancie accuse une perte d'intérêt général dans cette époque troublée par l'hérésie. La Renaissance marque un regain d'activité considérable pour la divination par le miroir, dont Catherine de Médicis (1519-1589) fut une fervente utilisatrice



Autre apparition de ces notions dans des univers de fiction

Dans le Seigneur des Anneaux, la Communauté de l'Anneau, film fondé sur le roman de J.R.R Tolkien, Frodon un des protagonistes et porteur de l'Anneau va faire la rencontre de Galadriel, "la Dame de la forêt de la Lothlorien". Elle est une elfe au pouvoir divin et va proposer à notre héros de regarder dans son miroir.

Le Miroir de Galadriel n'est autre qu'un bassin d'eau en argent utilisé dans le royaume elfique. Il était utilisé pour conférer à son spectateur des choses du passé, du présent et du futur possible. Et notre héros va en faire l'expérience. Cette référence est directement inspirée de l'hydromancie.



Il existe un artefact magique dans le premier livre de la série Harry Potter, "Harry Potter à l'école des sorcières". C'est le Miroir du Erised. Il montre à la personne qui le regarde son désir le plus profond, qu'il s'agisse de quelque chose de matériel ou d'immatériel.. Dans le cas de Harry, il voit ses parents décédés dans le miroir, car c'est ce qu'il souhaite plus que tout.

Le miroir joue un rôle central dans le célèbre roman "De l'Autre Côté du Miroir » de Lewis Carroll, et symbolise de manière assumée la frontière entre le monde réel et le monde imaginaire, ce qui est représenté par Alice traversant le miroir pour accéder à un monde magique de l'autre côté. Cette frontière floue entre la réalité et l'imaginaire est également renforcée par le fait que le monde dans le miroir est une version inversée du monde réel ou les règles ne sont pas les mêmes. Un monde quasiment identique et pourtant si différent.



Au-delà des contes et des légendes, le miroir est également un objet fascinant pour la science. Il est utilisé dans la physique pour créer des télescopes, des microscopes et des lasers. Le miroir est également utilisé en psychologie pour étudier la perception de soi et des autres.

Le miroir est donc un outil mystérieux et polyvalent qui a révolutionné de nombreuses disciplines. En passant d'une utilisation à l'autre et d'un imaginaire à un autre, il a largement permis de questionner nos modes de perception s'imposant très vite comme symbole de porte ouverte accessible vers d'autres réalités laissant libre cours à tout type de questionnement métaphysiques.



 Lapin blanc 

 Lapin blanc 
 Lapin blanc 

 Lapin blanc 
 Lapin blanc 

LAPIN BLANC

Poursuivons avec les aventures d'Alice.

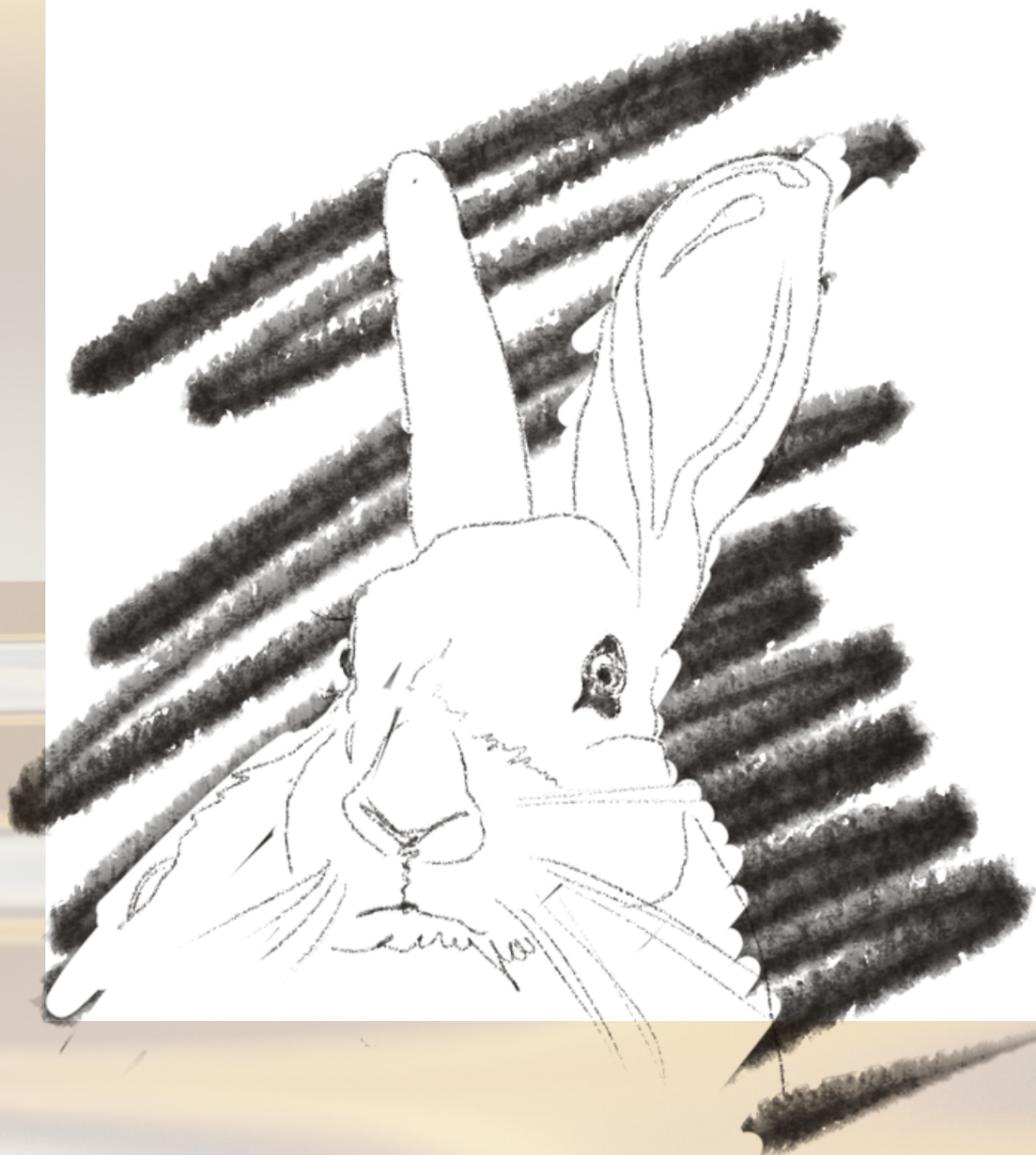
Car avant "de l'autre côté du miroir", le romancier et essayiste Lewis Carroll avait écrit ; Alice au pays des merveilles publié en 1869. Ce roman commence par la poursuite d'un lapin blanc, figure majeur et fil conducteur de la narration.

Cette figure ou symbole a ensuite été repris dans la culture populaire comme dans la musique "White Rabbit" de Jefferson Airplane (1996) , ou encore dans le film de science-fiction Matrix écrit et réalisé par les soeurs Wachowski en 1999.

Au début du roman, Alice somnole près d'un arbre quand surgit un lapin blanc. Elle décide de le suivre et s'enfonce dans un terrier, après quoi diverses péripéties fantastiques l'attendent. Car de l'autre côté, il est un monde à par entière.

C'est donc de ce lapin blanc qui semble être la clef, le symbole du passage vers un monde imaginaire, dont j'aimerais m'intéresser. C'est à travers son terrier qu'Alice va pouvoir passer "physiquement" d'un monde à l'autre. Ce terrier peut-être tout simplement une métaphore de l'état de rêve de la jeune fille, mais il permet également de penser la présence d'un monde intérieur, possédant une ouverture, une brèche telle une fenêtre, donnant sur une extériorité qui le recouvre, en ce sens, on peut faire l'analogie entre l'être au monde et ce lapin.

Faisons une légère apartée philosophique afin d'appuyer le propos qui va suivre.



Aparté philosophique

Dans Être et temps, Heidegger écrit : « Les signes sont eux-mêmes d'abord des outils, dont le caractère spécifique d'outil consiste dans le montrer. » Et quand il emploie le verbe montrer, il n'entend pas seulement que les signes indiquent, ou pointent vers

quelque chose, mais qu'ils rendent cette chose présente, c'est-à-dire visible, et ce, en nous permettant de nous la représenter. Cela permet de dire que l'accès au réel n'est possible que par la médiation de l'imaginaire qui, grâce à son caractère représentationnel, rend ce dernier présent.

Il poursuit en écrivant que « les signes montrent toujours principalement ce 'dans quoi' l'on vit, ce auprès de quoi la préoccupation séjourne ». Ainsi, comme la préoccupation séjourne auprès de signes, cela suppose que le quotidien que l'on prend pour acquis, soit le monde dans lequel on vit, c'est d'abord et avant tout une représentation imaginaire qui reflète, dans une certaine mesure, le réel. Comme quoi dès que l'homme entre dans le langage, c'est-à-dire dès qu'il interprète des signes, il est projeté dans un monde représentationnel.

Il ne faut pas douter pour autant de la réalité de notre monde. Le problème que pose le clivage entre le réel et l'imaginaire est d'une tout autre nature. Il expose en fait l'impossibilité de sortir en dehors de la perspective à l'intérieur de laquelle on se définit.

Autrement dit, même si on partage cet espace, on l'habite tous différemment, comme si chacun avait creusé son terrier selon un angle variable, et qu'aucun d'entre nous n'avait la même perspective sur ce qui se trouve à l'extérieur.

Ce pourquoi le rapport aux signes est fondamental. Il sert non seulement de fondement à notre subjectivité, mais également à notre relation objective avec les choses.

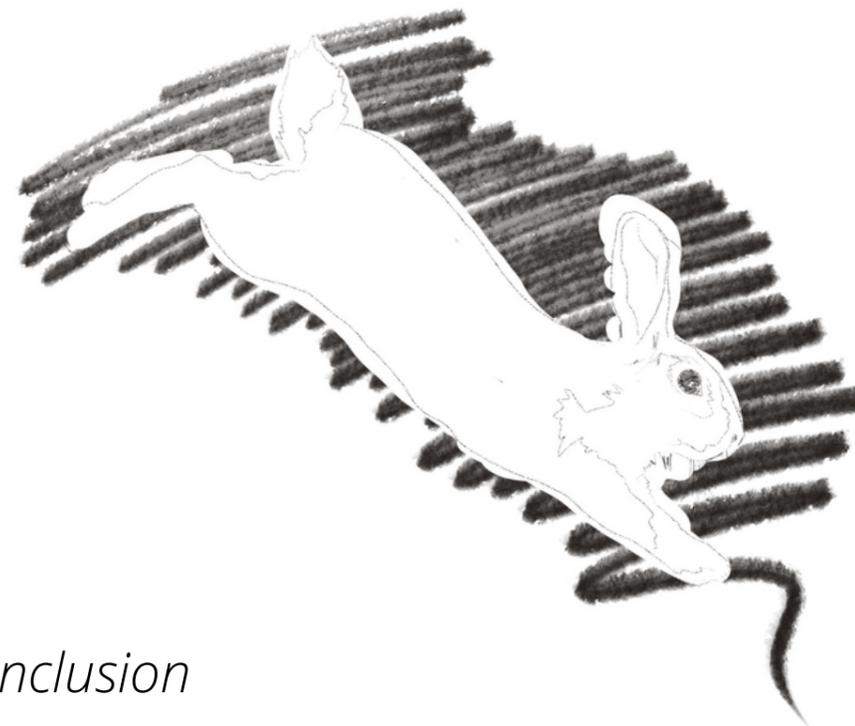
le monde représentationnel dans lequel nous sommes projetés, dès lors qu'on entre dans le langage, s'apparente au terrier du lapin. Mais Cela dit, une interrogation demeure en suspens, à savoir comment se fait le passage entre le réel et l'imaginaire? À en croire Heidegger, il n'y a pas d'un côté le réel, et de l'autre, l'imaginaire. Ce sont plutôt comme les deux faces d'une même pièce, et ce sont les signes qui permettent d'effectuer le passage de l'un à l'autre.

« *FOLLOW THE WHITE RABBIT ...* ».

L'importance de ce rapport est clairement mise en évidence dans le film *The Matrix*. Quand Neo décide dès les premières minutes du film de suivre le Lapin Blanc, il est confronté au fait que le monde qu'il prend pour acquis est en fait une image mentale qui ne correspond pas au réel.



Autre-ment, dans la chanson "White Rabbit" de Jefferson Airplane, Le Lapin blanc est également utilisé pour symboliser une brèche dans la perception de la réalité, une invitation dans ce cas à explorer des états de conscience altérée



Conclusion

Le lapin blanc a aussi été utilisé comme un symbole de transformation et de passage à travers les générations. Par exemple, dans les contes populaires, le lapin blanc est souvent associé à la fertilité, à la naissance et au renouveau, symbolisant ainsi une brèche dans le temps et l'espace qui permet la renaissance et la régénération. Dans cette optique, le lapin blanc peut être vu comme un symbole de changement et de transformation, une invitation à explorer de nouveaux horizons et à embrasser les possibilités de renouveau.

J'aimerais souligner, que le lapin blanc est une brèche puissante, offrant une perspective unique sur la manière dont les symboles peuvent être utilisés pour représenter des idées et des concepts complexes. En explorant les multiples significations du lapin blanc à travers les âges, on peut voir comment les symboles peuvent être utilisés pour briser les barrières de la perception et ouvrir de nouvelles portes de compréhension. En tant que tel, le lapin blanc est un rappel constant de la puissance de la brèche et de l'importance de rester ouvert à de nouvelles possibilités et de nouvelles perspectives.



LA PILULE

La pilule, est un symbole puissant dans l'imaginaire collectif. Elle représente une solution rapide et efficace pour vaincre les maux de l'âme ou du corps. Aujourd'hui, elle est associée à la contraception et à la médecine, mais dans les contes, les récits de science-fiction et les mythes, elle peut prendre une signification bien plus mystérieuse. En tant qu'objet de fantasme, la symbolique de la pilule peut représenter un moyen de transcender les limites de la perception et de découvrir des horizons nouveaux.

La pilule est une forme de médication sous forme de comprimé ou capsule qui contient une substance active destinée à produire un effet pharmacologique dans le corps humain. Elle a été développée pour la première fois au début du 20e siècle, et depuis lors, elle est devenue un symbole culturel et social important.

La première forme de pilule contraceptive a été développée dans les années 1950, mais la pilule est également utilisée pour traiter une variété d'autres affections médicales, telles que la douleur, l'inflammation, la dépression, l'anxiété et bien d'autres encore.

De nos jours, la pilule est l'un des médicaments les plus populaires au monde, et elle est largement utilisée pour une variété de raisons. Il existe une pilule pour tout, elle est devenue une solution magique à tout type de problèmes, et incarne l'idée que l'on peut contrôler notre propre destin et nous libérer des limites physiologiques imposées par notre corps.

Dans l'univers de "Dune", les Navigateurs de la Guilde Interstellaire sont des êtres humains génétiquement modifiés, dont le corps est adapté pour la consommation de "l'Épice". La navigation des Navigateurs est rendue possible grâce à la

particularité de cette épice à augmenter les capacités mentales et sensorielles des individus qui en consomment.

Si dans cette référence, il ne s'agit pas d'une pilule a proprement parlé, je tiens à noter que le symbole de celle-ci peut être fortement associé à toutes sortes de substances notamment celles psychoactives. La pilule en est le contenant et ce qu'il y a à l'intérieur peut-être est mystérieux, et est souvent présentée comme une clé vers des capacités extra-ordinaire pour accéder à une réalité alternative ou à une compréhension plus profonde de soi-même et du monde, ce qui est le cas pour les navigateurs. Cet attribut de la pilule est en fait très similaire au fonctionnement des psychédéliques. Cependant, il est associé à ces substances un imaginaire assez négatif, il est donc préférable d'utiliser des moyens détournés comme des épices ou plus généralement la pilule pour représenter ce type d'effets.

Aparté sur la conscience

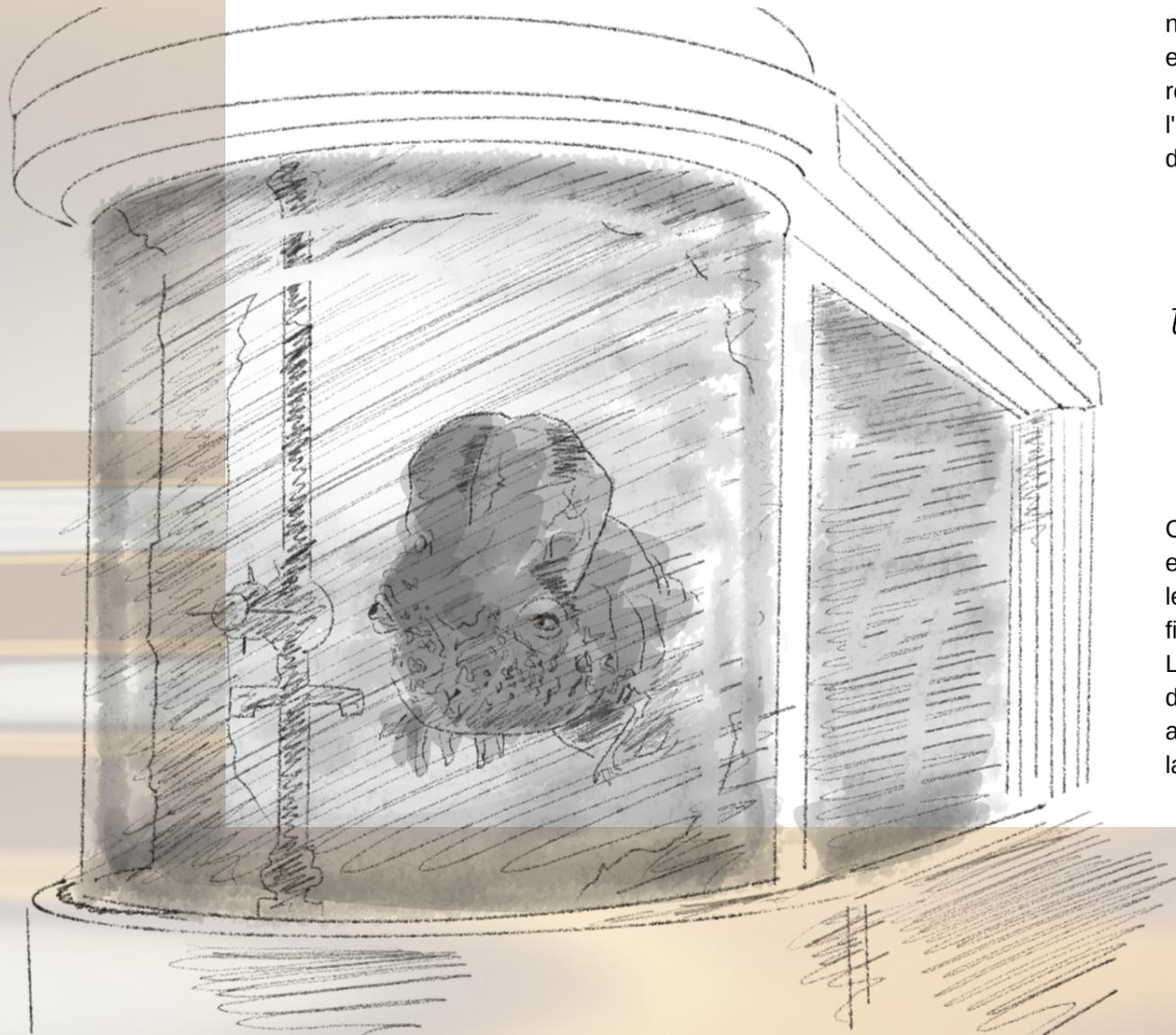
Afin d'appuyer cette relation, je voudrais faire un aparté sur le fonctionnement des psychédéliques et la manière dont ils agissent sur notre conscience. Les neurosciences postulent que la conscience naît dans le cerveau parce que, quand on touche au cerveau, notre conscience en est systématiquement affectée. Les indiscutables corrélations entre expérience consciente et activité neuronale conduisent à penser que le cerveau produit notre conscience. Mais dire que la conscience ne peut exister en dehors du cerveau, est purement spéculatif. Il est intéressant de noter que de nombreuses expériences de prise de substances psychédéliques dans des cadres contrôlés ont aidé à réaliser cette nuance.

En effet, lors de ses tests, certains docteurs, comme le Dr Carhart-Harris à Londres ont observé une diminution du débit sanguin, indiquant que l'activité neuronale avait chuté dans plusieurs zones du cerveau. Plus frappant encore, plus la réduction de l'activité neuronale était importante plus le sujet ressentait les effets de l'hallucinogène.

Outre celle de l'activité neuronale, l'équipe du Dr Carhart-Harris a mis en évidence une diminution prononcée de la connectivité fonctionnelle dans des régions centrales appartenant à ce qu'on appelle le réseau du mode par défaut. Pour la faire courte, ce réseau est impliqué dans de nombreuses fonctions telles que : le raisonnement centré sur soi, vagabonde mentale, rêverie, etc. Ce réseau semble impliqué dans l'élaboration de ce que nous appelons le moi. En outre, le réseau du mode par défaut contribue également à réguler ce qui pénètre la conscience depuis l'extérieur. Il fonctionne comme une sorte de filtre. Les psychédéliques ouvriraient alors les portes de la perception.

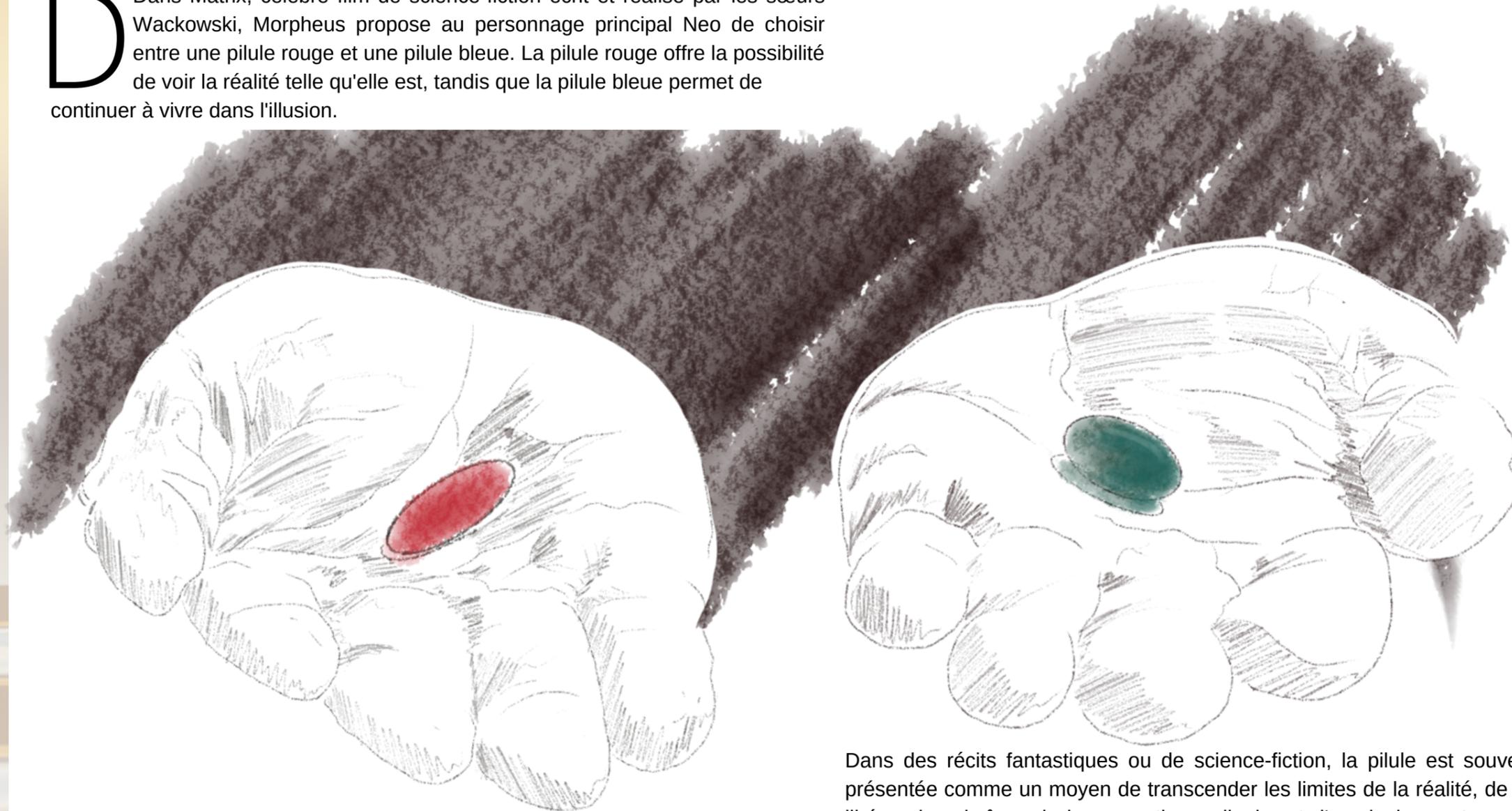
*"si les portes de la perception étaient nettoyées,
toute chose apparaîtrait à l'homme telle qu'elle est,
c'est-à-dire infinie." _ Wiliam Blake.*

Cela met en évidence le rôle inhibiteur du cerveau, et du relâchement du "filtrage" lors des expériences psychédéliques, la question se pose alors de la nature de ces perceptions qui forcent le barrage. Nous savons désormais que le cerveau filtre, autrement qu'il réduit l'immensité du réel, fige l'espace, ainsi que le temps dans cette course linéaire que lui nous connaissons au quotidien. Les physiciens quantiques nous diraient que le cerveau-filtre nous empêche de percevoir une dimension non-locale de la réalité. Lorsque l'activité neuronale de filtrage de notre cerveau est artificiellement réduite par des psychédéliques, notre cerveau ne délire pas pour autant, mais laisserait plutôt apparaître d'autre aspect du monde.



« Choisis la pilule bleue et tout s'arrête, après tu pourras faire de beaux rêves et penser ce que tu veux. Choisis la pilule rouge : tu restes au Pays des Merveilles et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre. »

Dans Matrix, célèbre film de science-fiction écrit et réalisé par les sœurs Wackowski, Morpheus propose au personnage principal Neo de choisir entre une pilule rouge et une pilule bleue. La pilule rouge offre la possibilité de voir la réalité telle qu'elle est, tandis que la pilule bleue permet de continuer à vivre dans l'illusion.



Dans des récits fantastiques ou de science-fiction, la pilule est souvent présentée comme un moyen de transcender les limites de la réalité, de se libérer des chaînes de la perception ordinaire et d'ouvrir des portes vers des dimensions inexplorées libératrices, mais quelques fois dangereuses.

Peut-on mettre le bonheur en pilule ?

D"D'Alice au pays des merveilles à Matrix, en passant par l'extasy ou le LSD, la pilule peut aussi symboliser la réponse quasi-magique aux difficultés de tout un chacun, à la dépression comme aux inadmissibles limitations de notre condition humaine. La promesse d'une transformation réussie, d'une guérison par la chimie offre la métaphore parfaite d'une société prométhéenne qui ne croit qu'en la puissance, l'efficacité, la jeunesse. Une société où l'apparence du bonheur vaut presque mieux que le bonheur, où la représentation prend le pas sur le réel.

Dans cette idée, et pendant quatre ans, le journaliste Arnaud Robert et le photographe Paolo Woods ont traversé le monde à la recherche des consommateurs de ce qu'ils ont nommés les Happy Pills.

Ce sont des médicaments qui réparent les blessures humaines, ces molécules qui font bander, travailler plus, agir mieux, ces formules qui permettent aux dépressifs de ne pas sombrer, ces antidouleurs que les travailleurs pauvres avalent dans l'espoir de surmonter leur fatigue pour nourrir leur famille. Du Niger aux Etats-Unis, de la Suisse à l'Inde, Big Pharma s'est déployée pour proposer les remèdes miracle à nos problèmes éternels.

C'est le thème de ce livre de photographies qu'ils ont réalisé et qui se veut un véritable carnet de route à la découverte de ces hommes et de ces femmes en quête d'absolu."

ex :

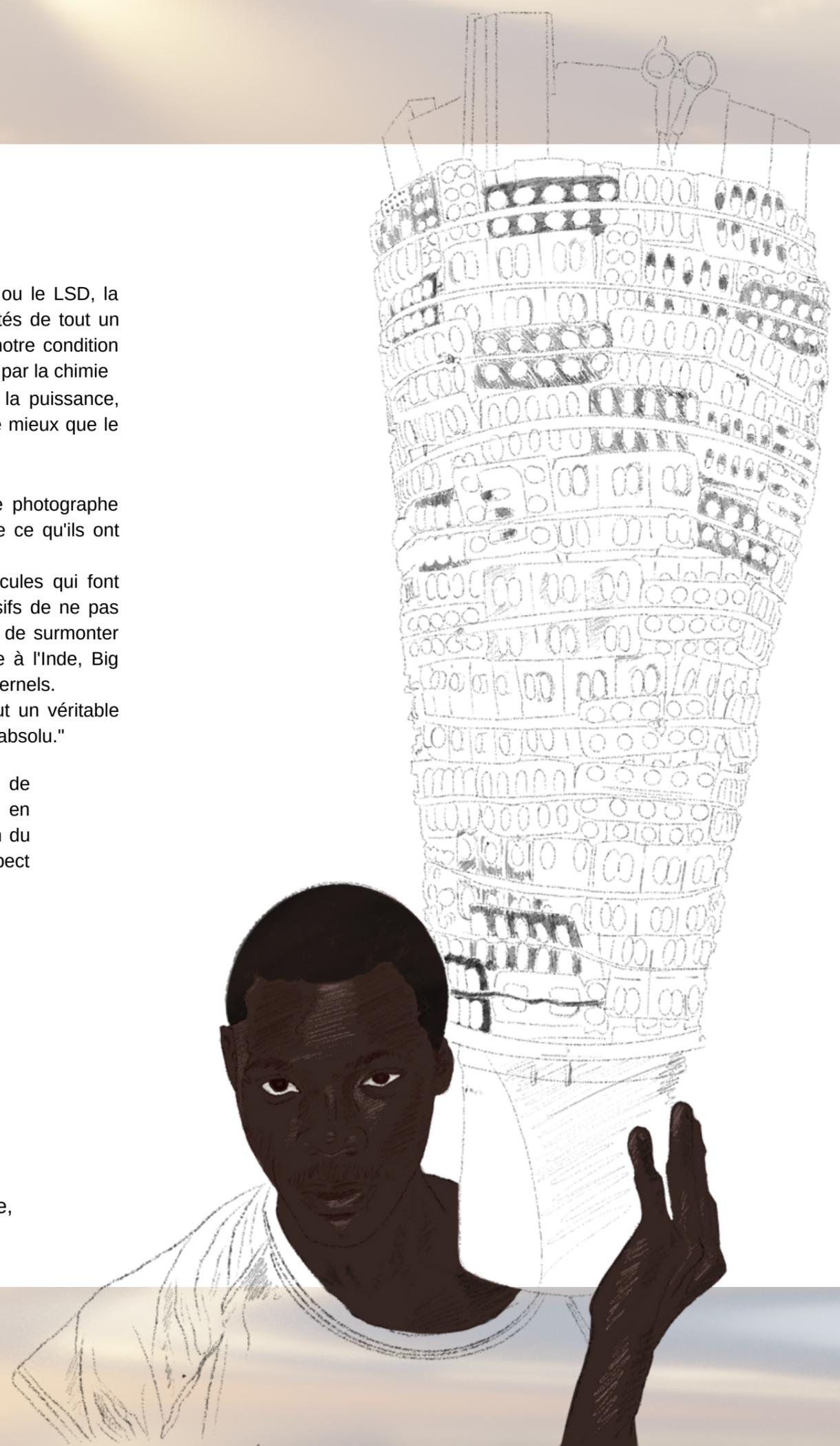
Les marchands ambulants dans les rues d'Haïti jouent le rôle de prescripteurs. Ils vendent à la pièce un mélange de pilules fabriquées en Chine, de contrefaçons conçues en République Dominicaine à l'intention du marché haïtien, de médicaments périmés abandonnés par les ONG. L'aspect esthétique de leur assortiment compte.

«Si ma tour n'est pas belle, on n'achète pas », affirme Berthony Mélord.

Haïti, 2016 © Paolo Woods

Conclusion

La pilule, peut représenter la transformation, le dépassement de soi la découverte, l'exploration de l'inconnu ou encore la maîtrise de la nature. Mais comme toute brèche, elle peut avoir des conséquences imprévues et ouvrir la voie à des dangers. En fin de compte, la symbolique de la pilule est une invitation à réfléchir sur les limites de la perception et de l'existence, et surtout sur les moyens utilisés pour les transcender.





TROU NOIR

Un trou noir est un objet astrophysique dont la relativité générale dit qu'il provoque par masse suffisamment concentré en un point appelé singularité gravitationnelle. Les effets de la concentration de cette masse permettant de définir une sphère, appelée horizon des événements. .

C'est donc le nom donné à la surface immatérielle d'un trou noir. C'est la zone dans laquelle, si vous pouvez pénétrer, vous ne pouvez plus en ressortir.

Mais que se passe-t-il au fond d'un trou noir ?

"On ne peut y envoyer que nos équations" alors on cherche de nouvelles voies afin d'explorer" _JP Luminet. "

En 1700, John Michell, un astronome et géologue britannique, a proposé l'existence d'objets massifs qui étaient si denses que même la lumière ne pouvait pas s'échapper de leur champ gravitationnel. Cependant, cette idée est restée purement théorique pendant plus de deux siècles, car les instruments de l'époque ne permettaient pas de détecter de tels objets.

Ce n'est que dans les années 1960 que le concept de trou noir a été développé de manière plus approfondie grâce aux travaux de scientifiques de Roger Penrose, Stephen Hawking et John Wheeler. Ils ont étudié les propriétés mathématiques des trous noirs et ont montré que leur existence était une conséquence directe des équations de la relativité générale d'Albert Einstein.

Le premier trou noir à avoir été observé et confirmé est le trou noir de Cygnus X-1, dans le système binaire Cygnus X-1, situé à environ 6 000 années-lumière de la Terre. Cette découverte a été faite en 1971 par l'astronome américain Charles Thomas Bolton et ses collègues.

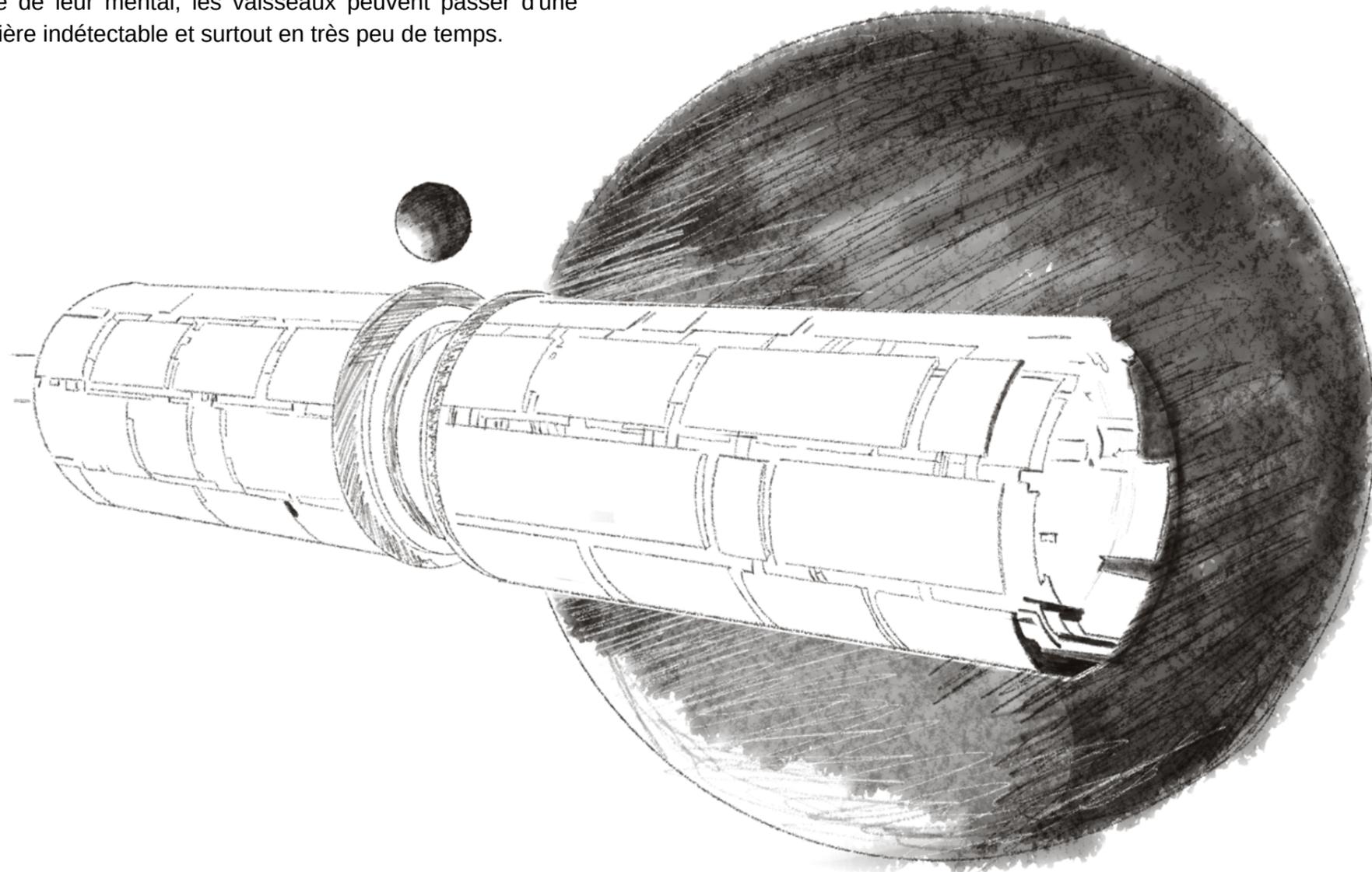
Depuis lors, des dizaines d'autres trous noirs ont été détectés dans notre galaxie et dans d'autres galaxies à l'aide de différentes techniques d'observation, telles que

l'observation des étoiles en orbite autour d'un objet invisible,
la détection des ondes gravitationnelles et
l'observation de la lumière émise par la matière qui tombe dans le trou noir.

L'impact des trous noirs dans le monde scientifique a été énorme. Mais pas que, son caractère mystérieux et l'impossibilité d'observer ce qu'il se trouve à l'intérieur, a évidemment ouvert tout un tas de questionnement et ouvert les voix vers de multiples hypothèses et représentations ce qu'il y a au-delà.

Une de ces hypothèses est celle du trou de verre, également appelée pont d'Einstein-Rosen.

Selon la théorie des trous de ver, il serait possible de créer une sorte de tunnel dans l'espace-temps reliant deux points éloignés. Les trous de ver permettraient ainsi de voyager à travers de grandes distances en un temps relativement court. C'est l'hypothèse dont s'est emparée la science-fiction, à commencer par l'écrivain Franck Herbert. Comme nous l'avons abordé avec le thème de la pilule, il existe dans l'univers de Dune, une organisation toute-puissante appelée "la Guilde" qui exerce un monopole exclusif sur les voyages interstellaires. Les vaisseaux de la guilde sont dirigés par les navigateurs et sont pour la plupart des long-courriers. Grâce à ses navigateurs qui peuvent plier l'espace-temps par la force de leur mental, les vaisseaux peuvent passer d'une galaxie à une autre de manière indétectable et surtout en très peu de temps.



Une des particularités du trou noir, est de déformer l'espace-temps. En effet, quand la lumière passe à côté, au lieu d'aller sur une ligne droite, elle va être déviée. C'est ce qu'on appelle une géodisation de l'espace-temps. Plus il est massif plus la trajectoire de la lumière va être déviée.

Cela marche pour tous les corps. Les protons vont être déviés, si la surface qu'ils parcourent est déformée, ils suivront la courbe de déformation induite par une masse. Et si la densité de cet objet est infinie, comme c'est le cas pour les trous noirs, l'espace-temps est complètement déformé.

Le film INTERSTELLAR illustre très bien ce paradoxe. En effet, si la galaxie peut passer d'une galaxie à une autre en un temps record, dans Interstellar, il s'agira carrément de passer dans des zones temporelles complètement différentes.



Le personnage principal, Cooper, est un ancien pilote de la NASA qui est recruté pour piloter une mission à travers le trou de ver. La mission consiste à explorer trois planètes potentiellement habitables en orbite autour d'un trou noir appelé Gargantua. Les théories scientifiques de la relativité générale et de la physique quantique sont expliquées tout au long du film pour expliquer les enjeux et les défis de la mission.

Le film utilise également les effets visuels pour illustrer les phénomènes scientifiques liés aux trous de ver et aux trous noirs. Par exemple, le voyage à travers le trou de ver est représenté comme un voyage dans un tunnel de lumière, tandis que le trou noir est représenté comme une masse sombre et déformante avec une intense force gravitationnelle.

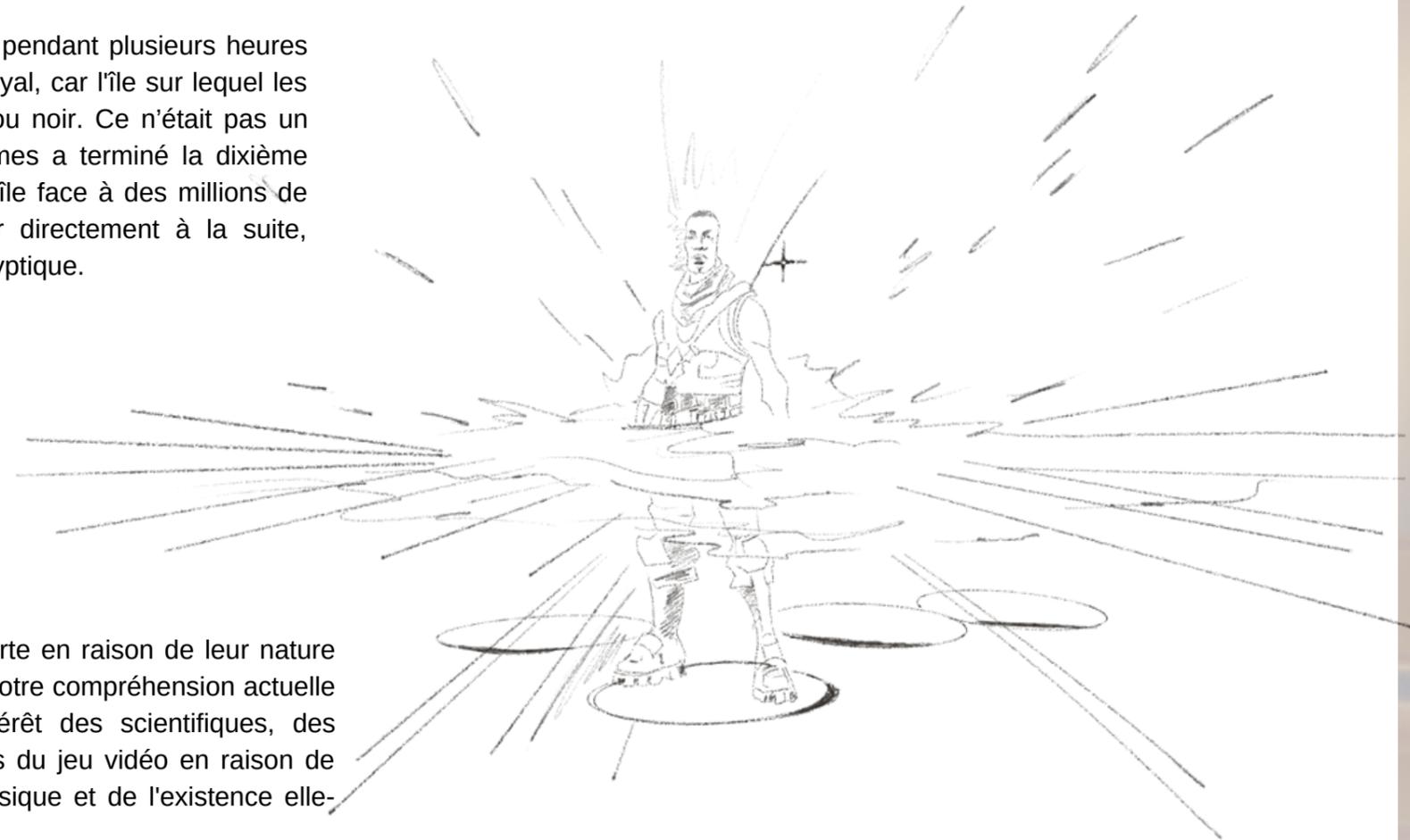
Les trous noirs sont aussi souvent utilisés dans les jeux vidéo pour créer des environnements exotiques et des défis pour les joueurs. Par exemple, dans le jeu Mass Effect 2, les joueurs doivent naviguer à travers un champ de débris et éviter les perturbations gravitationnelles créées par un trou noir, tandis que dans le jeu No Man's Sky, les joueurs peuvent explorer des systèmes solaires avec des planètes orbitant autour de trous noirs.

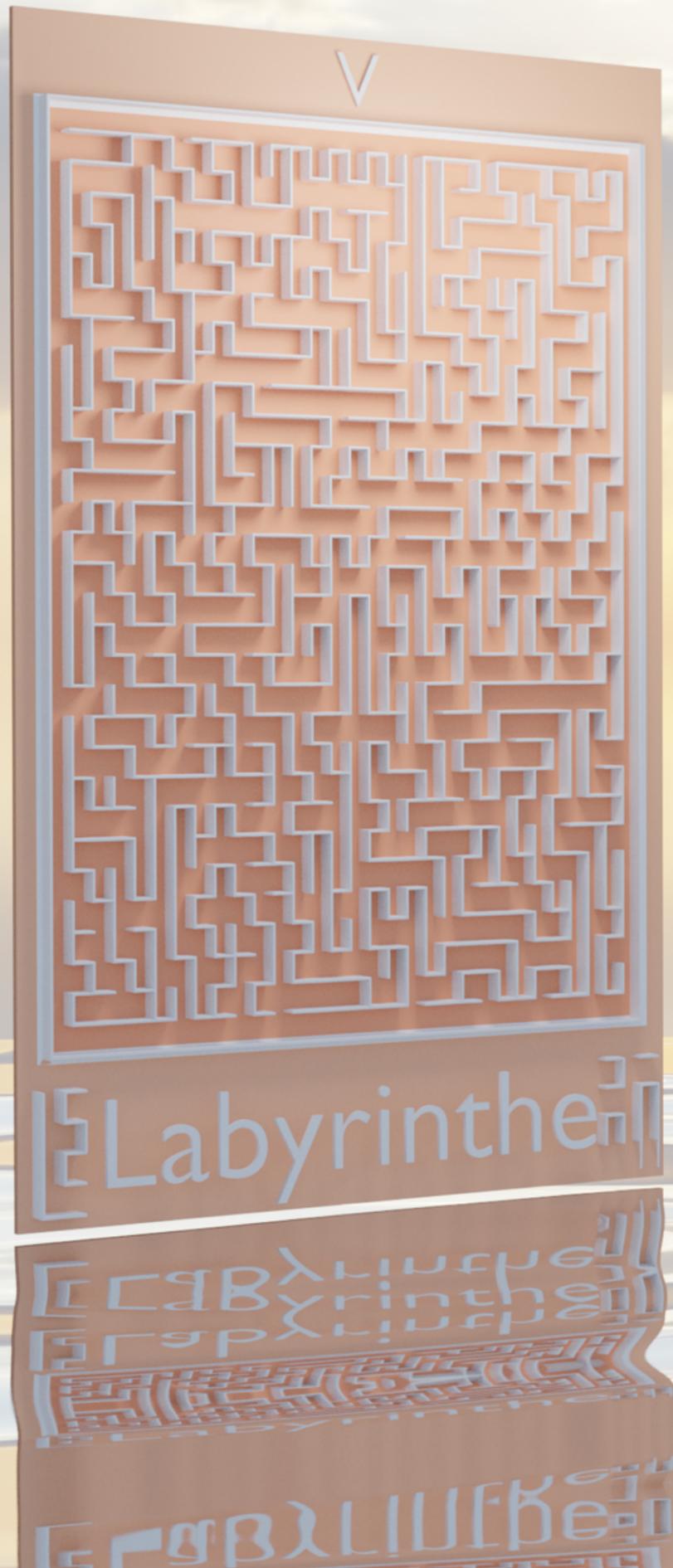
"Fortnite n'est plus qu'un immense trou noir"

En 2019, il est également devenu impossible pendant plusieurs heures de jouer à Fortnite le célèbre jeu de Battle Royal, car l'île sur lequel les joueurs s'affrontaient a été aspirée par un trou noir. Ce n'était pas un accident et le jeu n'a pas disparu. Epic Games a terminé la dixième saison de Fortnite, en détruisant totalement l'île face à des millions de joueurs abasourdis. Mais au lieu de passer directement à la suite, l'éditeur a décidé de rester sur cette fin apocalyptique.

Conclusion

Les trous noirs fascinent depuis leur découverte en raison de leur nature énigmatique et de leur potentiel de perturber notre compréhension actuelle de l'univers. Ils ont également suscité l'intérêt des scientifiques, des écrivains et des cinéastes ou encore l'univers du jeu vidéo en raison de leur potentiel à explorer les limites de la physique et de l'existence elle-même.





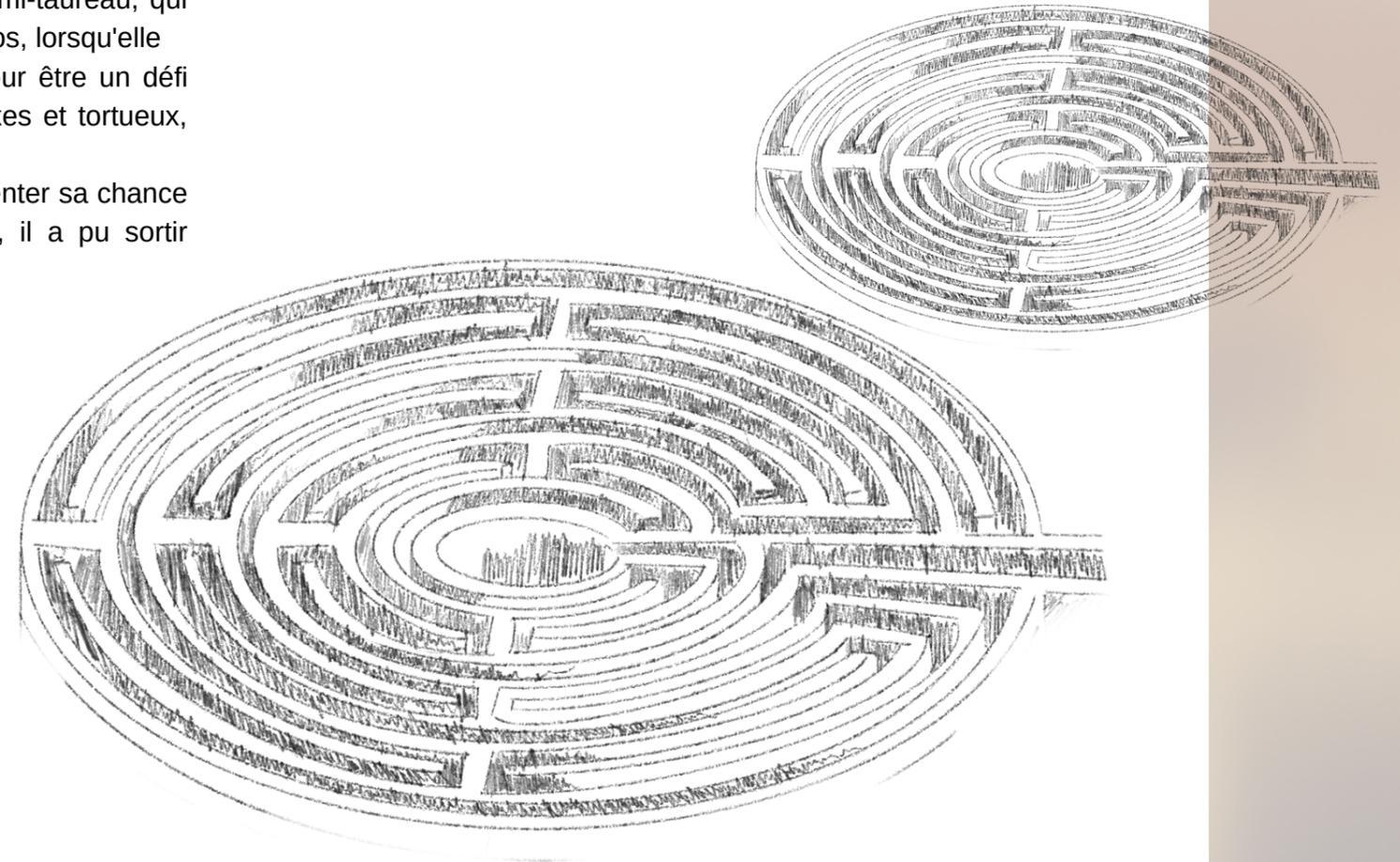
LABYRINTHE

Le labyrinthe est un motif géométrique, présent dans de nombreuses civilisations depuis la préhistoire. Il représente un cheminement complexe comportant de nombreuses impasses et fausses routes. Dans la mythologie grecque, le labyrinthe est associé à la légende du Minotaure et est créé par Dédale pour enfermer la créature. Le labyrinthe possède un symbolisme riche et profond, qui évoque la quête, le secret ou la Connaissance. Les labyrinthes peuvent prendre de nombreuses formes et avoir des significations différentes, mais tous partagent une structure commune :

Un réseau de passages, souvent complexe et sinueux, qui mènent à un centre.

Le plus célèbre d'entre eux était le labyrinthe de Crète. Selon la légende, le labyrinthe a été construit par Dédale, un artisan et architecte renommé, pour y emprisonner le Minotaure, une créature mi-homme mi-taureau, qui avait été engendré par la reine Pasiphaé, épouse du roi Minos, lorsqu'elle avait été ensorcelée par Poséidon. Le labyrinthe a été conçu pour être un défi impossible à relever, avec des couloirs et des passages complexes et tortueux, conçus pour piéger les intrus.

La légende raconte que Thésée, un héros athénien, a décidé de tenter sa chance et de tuer le Minotaure. Avec l'aide d'Ariane, la fille de Minos, il a pu sortir victorieux du labyrinthe après avoir tué le Minotaure.



Le labyrinthe de Crète a également été évoqué dans de nombreuses œuvres littéraires et artistiques, notamment dans les travaux de Dante Alighieri et de Jorge Luis Borges.

- Dans la Divine Comédie de Dante, et particulièrement dans l'Enfer, les allusions au mythe antique du labyrinthe sont nombreuses et se situent toujours à des endroits-clefs. Il peut alors être une représentation de l'âme humaine, avec des chemins tortueux et complexes menant à la rédemption ou à la damnation éternelle.
- Dans l'œuvre de Borges, le labyrinthe est une métaphore de la nature humaine et de notre quête éternelle pour comprendre le monde qui nous entoure.

Le labyrinthe du sacré au profane

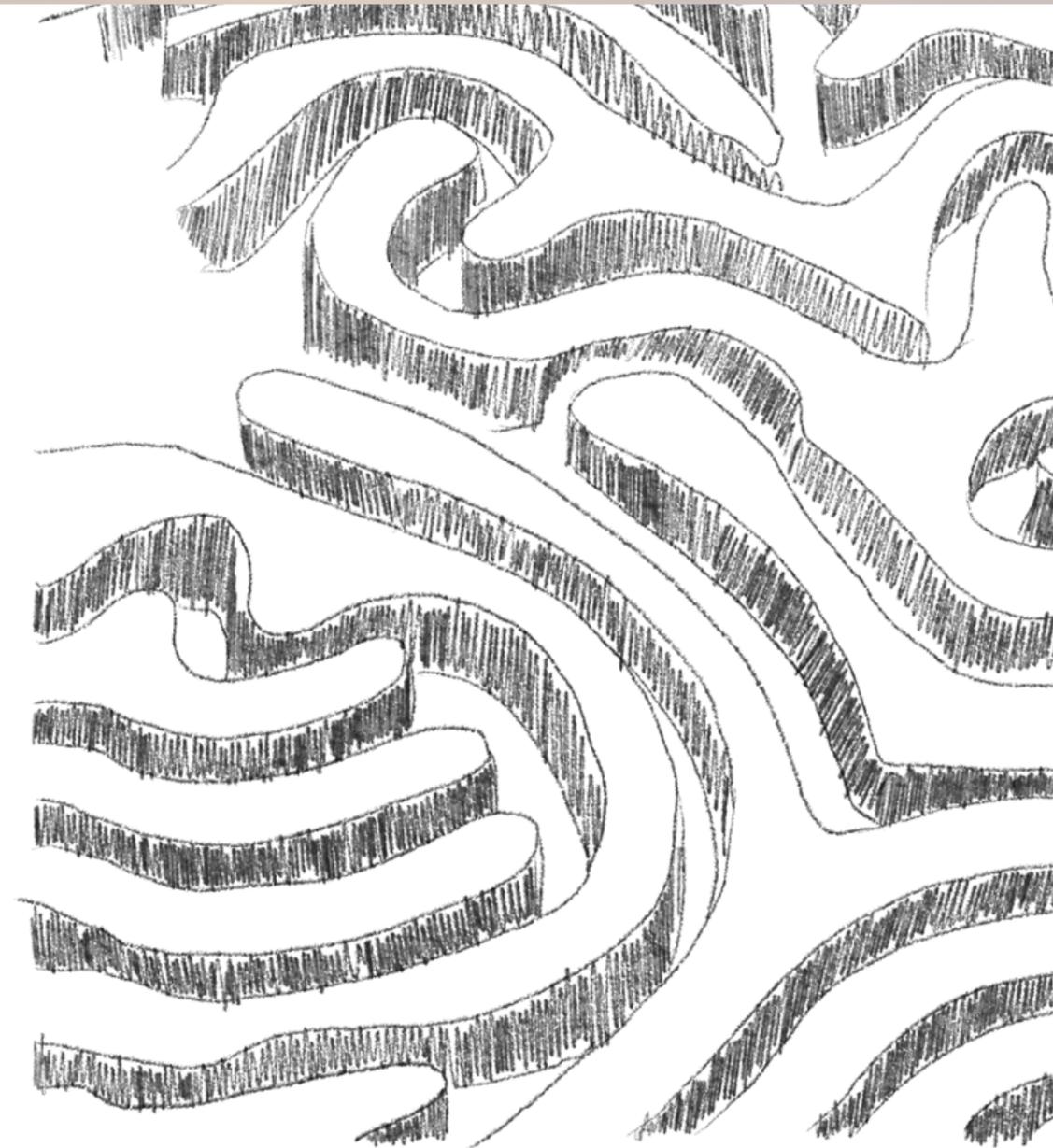
Au fil des siècles, les labyrinthes sont devenus des motifs courants dans l'art et l'architecture.

Tout d'abord, si le motif du labyrinthe a existé dans de multiples cultures et sur une majorité des continents au fil des siècles, il lui est associé plusieurs usages et formes. Tout d'abord, le labyrinthe est spirituel.

Prenons les églises médiévales comme exemples. Elles étaient souvent construites avec des labyrinthes de pierre dans le sol, utilisés pour les pèlerinages et les rituels de prière. Un de ces labyrinthes le plus connu en France est certainement celui de la cathédrale de Chartres. Le parcours de ce chemin, peut être considéré comme métaphore d'un voyage spirituel, un chemin symbolique, méditatif ou initiatique pour se retrouver, aller au centre de soi-même et de Dieu.

Les labyrinthes se sont également largement déplacés dans les jardins. Ce type de labyrinthe, à d'ailleurs été relayé dans le monde du cinéma. Au début du *Limier* de Mankiewicz ou à la fin de *Shining* de Kubrick en passant par *Meurtre dans un jardin anglais*, on retrouve le jardin-labyrinthe, image du vertige, mais aussi lieu où l'on doit fuir, figure du doute devant la pluralité des possibles peut-être caractéristique de notre époque. Et cette inquiétude, c'est aussi celle de l'homme de la renaissance période où naissent ces jardins. Les premiers jardins-labyrinthes sont toujours des lieux méditatifs et spirituels d'une certaine manière, mais petit à petit la figure du labyrinthe passe de la sphère du sacré au profane dans un monde qui n'est plus soumis à l'ordre divin, à l'époque où se développent à la fois la perspective et l'optique, mais aussi l'illusion et le jeu.

En-dehors des jardins, le jeu est, et a été depuis longtemps l'une des autres formes du labyrinthe, car il représente un défi intellectuel et spatial qui peut être résolu avec de la réflexion, de la logique et de la patience. Des labyrinthes ont été créés sous forme de jeux dans de nombreuses cultures à travers l'histoire, comme les labyrinthes gravés sur des tablettes en argile mésopotamiennes, ou les labyrinthes de pierre des civilisations précolombiennes.



Conclusion

Le labyrinthe peut donc être à la fois un lieu réel et un lieu imaginaire. Il peut être matériel, comme un bâtiment ou un parcours physique, ou il peut être mental, comme une énigme. Dans tous les cas, le labyrinthe est un lieu où la perception du temps et de l'espace est altérée, et où la réalité se mêle à l'illusion. Cela rend le labyrinthe particulièrement fascinant et mystérieux lui valant le sens métaphorique de la vie elle-même.

VI



MASQUE

Le masque est un objet qui a traversé les époques et les cultures, revêtant différentes significations selon les contextes et les utilisations. Il peut être associé à la guérison, à la protection, à la célébration, à la représentation d'une identité ou d'un personnage, ou encore à la transformation. Qu'il soit porté lors de rituels traditionnels, dans le cadre de la médecine moderne, ou pour des raisons esthétiques, le masque incarne une forme de connexion entre le monde visible et invisible, entre le réel et l'imaginaire. Cette dualité lui confère un statut particulier, à la fois mystérieux et fascinant, et en fait un objet qui continue de susciter l'intérêt et la curiosité de nombreuses personnes. Dans cette perspective, il est intéressant d'explorer les différentes significations et utilisations du masque à travers l'histoire et dans les sociétés contemporaines, ainsi que sa place dans notre vie quotidienne.

Masque

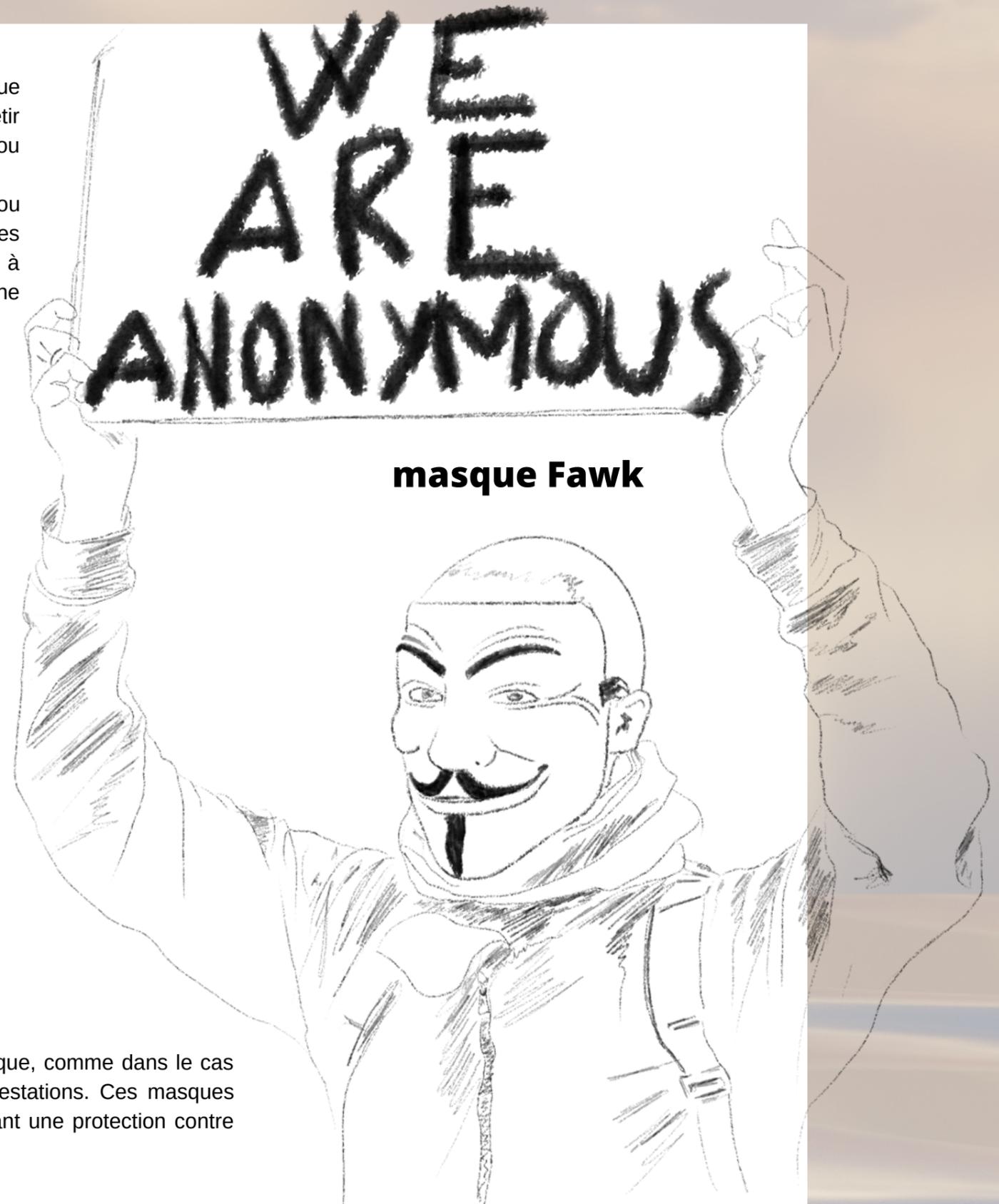
Masque

Masque

Masque

Le masque est un objet qui possède une grande signification symbolique dans de nombreuses cultures et traditions du monde entier. Il peut revêtir des significations différentes, allant de la représentation d'une divinité ou d'un esprit à la célébration de la fertilité ou de la prospérité.

Dans certaines cultures, le masque est utilisé dans des cérémonies religieuses ou spirituelles pour représenter des figures divines ou mythiques, comme dans les cultures africaines ou amérindiennes. Les masques peuvent également servir à représenter des ancêtres ou des esprits, qui sont considérés comme ayant une influence sur le monde des vivants.



masque Fawk

Il peut également avoir une signification sociale ou politique, comme dans le cas des masques utilisés lors de manifestations ou de protestations. Ces masques peuvent représenter l'anonymat ou la dissimulation, offrant une protection contre les représailles ou les persécution.

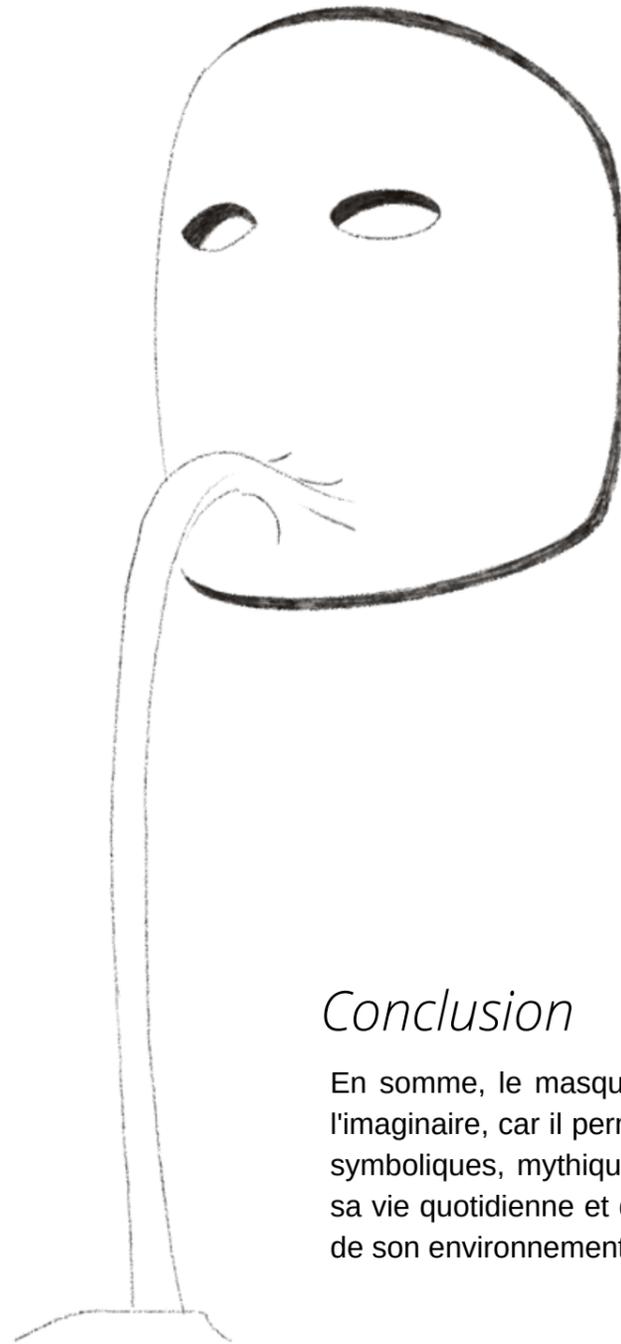
Les masques sont souvent utilisés dans les arts du spectacle, comme le théâtre, la danse ou les performances musicales. Dans ces contextes, le masque peut être utilisé pour représenter des démons ou tout simplement exprimer des émotions ou des caractéristiques spécifiques d'un personnage, comme dans le théâtre japonais traditionnel ou dans le carnaval de Venise.



Enfin, il peut avoir une signification personnelle ou intime, lors de rituels de guérison ou de transformation personnelle. Ceux-ci peuvent symboliser des aspects cachés ou refoulés de la personnalité, permettant ainsi une exploration de soi plus profonde.

Les guérisseurs ou chamanes pouvaient aussi porter des masques représentant des esprits animaux ou dans les plates pour entrer en contact avec les forces spirituelles et obtenir la guérison pour leurs patients. Les masques pouvaient également être utilisés pour protéger les malades ou les mourants des esprits maléfiques ou des mauvais augures.

Dans nos sociétés contemporaines, le masque continue de jouer un rôle important en tant qu'outil de protection sanitaire, symbole de mode et produit de soins de la peau. Récemment, les masques LED, semblent être devenus dans l'industrie cosmétique un indispensable beauté pour rajeunir sa peau.



Conclusion

En somme, le masque peut être un symbole de passage entre le réel et l'imaginaire, car il permet à celui qui le porte de se connecter à des réalités symboliques, mythiques ou imaginaires, qui lui permettent de transcender sa vie quotidienne et d'explorer des aspects plus profonds de sa psyché et de son environnement.

VII



Brume

Brume
Brume
Brume

Brume

Brume

BRUME

La brume, également appelée brouillard lorsqu'elle est plus dense, est un phénomène atmosphérique mystérieux et fascinant qui a inspiré de nombreuses œuvres artistiques et littéraires au fil des siècles. Elle se caractérise par une épaisse couche de nuages bas qui recouvre le sol et limite la visibilité, créant ainsi un voile qui dissimule les contours de l'environnement et brouille les repères habituels. Dans de nombreuses cultures, la brume est associée à l'indéterminée, à l'inconnu et à l'au-delà du réel. Elle est souvent représentée comme une frontière ou une barrière entre deux mondes différents qui ne devraient pas pouvoir coexister, et qui se mélangent pour créer un nouvel état, un espace de transition où l'imagination et les instincts de l'individu se libèrent et se répandent.

La brume qui se transforme en brouillard selon son intensité, a été décrite comme un symbole de l'indéterminé dans le dictionnaire des symboles de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant. Dans la Bible, Yahvé parle à Moïse en ces termes : « Je viendrai à toi dans l'épaisseur de la nuée » (Ex, 19, 9). Dans les récits de Perceval, le château du roi pêcheur, est entouré de brume, dissimulée des yeux mortels par ce voile qui limite la vision et sépare. Baudelaire a consacré un poème de ses Fleurs du Mal à la brume, affirmant que « rien n'est plus doux au cœur plein de choses funèbres [...] que l'aspect permanent de vos pâles ténèbres [...] d'endormir la douleur sur un lit hasardeux ».

- D'une part, la brume est souvent perçue comme mystérieuse, poétique et romantique. Elle peut ajouter une touche de mystère et d'irréalité à une scène, créant une atmosphère qui stimule l'imagination et l'émerveillement.

*"C'est l'incertitude qui nous charme.
Tout devient merveilleux dans la brume"*
Oscar Wilde



- D'autre part, la brume est souvent associée à l'obscurité, l'incertitude, la confusion et l'isolement. Elle peut causer des troubles de la vision, brouiller les contours des objets, masquer les distances et créer une ambiance oppressante et angoissante. Dans le film d'horreur "The Mist" adapté du court roman de Stephen King, la brume est utilisée comme un élément effrayant qui cache des créatures monstrueuses.

Conclusion

Ainsi, la relation que nous avons avec la brume est souvent ambivalente, allant de l'admiration à la peur en passant par la méfiance. Elle peut être considérée comme une entité qui cache et dévoile à la fois, révélant des formes imprévues et éphémères, suscitant la curiosité et l'attrance, tout en étant capable de brouiller les pistes, de tromper les sens et d'engendrer l'angoisse. La brume peut donc être perçue comme un reflet de nos propres contradictions et de nos propres limites face à l'inconnu.

La brume est un mur, une barrière entre le connu et l'inconnu, un espace tampon qui sépare le réel de l'au-delà du réel, ce qui est accessible au sens de la vue, le premier sens humain, et ce qui ne l'est pas. Cette frontière a été transformée en une ligne de transition entre deux espaces qui ne devraient pas coexister. En tant que séparation, la brume crée un monde en soi, où les éléments des deux mondes en contact se rencontrent et se mêlent, provoquant une division dans la réalité. Cet espace nouvellement créé n'est ni l'un ni l'autre des deux environnements, mais une fusion, un nouvel état qui trouble et effraie, où l'individu projeté doit faire face à ses instincts les plus primitifs, libérés de toute contrainte, pour faire ressortir des formes fantastiques de l'au-delà du voile impénétrable.

La pensée contemporaine s'interroge sur la nature de ce monde particulier, où l'individu est confronté à une lutte physique et mentale contre lui-même. En effet, cet espace obscur et incertain remet en question la notion même de réalité. Il met en lumière la fragilité des frontières entre les différents espaces de notre monde et révèle la complexité de notre perception de la réalité. En somme, la brume est un symbole puissant de l'indétermination et de la frontière floue entre le réel et l'irréel, qui suscite la réflexion et l'imagination de l'individu face à une réalité bien plus complexe qu'il ne le croyait auparavant.

A soft, golden sunset or sunrise over a body of water. The sky is filled with warm, hazy light, and the sun is partially obscured by a thin layer of clouds. The water in the foreground is calm, reflecting the golden light of the sky. The text "THE END..." is centered on the horizon line.

THE END...

Il est une certaine absurdité à l'exercice de cette recherche.

Une tentative vaine de comprendre, comme bien d'autre l'on déjà fait, ce qu'il y a en dehors de nos modes de représentations et à travers quoi ses explorations sont-elles même représentée.

Un véritable casse tête chinois.

Et bien finalement peu importe !

La réalité tel qu'on la perçoit est bien assez complexe.

La brèche ne se trouve pas ailleurs. Elle n'est d'ailleurs pas un lieu mais plutôt un état, et elle n'est en aucun cas unique. Elles ne se trouvent pas non plus en dehors de nos modes de représentation mais plutôt à l'intérieur même de ceux-ci.

J'avais pourtant bien commencé en réunissant quelques textes d'artistes, commissaires, ou designers etc... qui parlaient de leurs travaux en terme de "brèches", car c'est dans ces milieux où tout est permis d'imaginer que s'ouvrent les portes de la perception. Des formes inédites aux nouveaux discours en passant par un déplacement de regard, l'expression artistique est pour moi cette zone tampon similaire à la brume où tout se déforme, elle est ce miroir et ce trou gravitationnel qui nous aspirent pour nous recracher on ne sait où et, elle est aussi cette pilule magique dont nous avons besoin pour être plus conscient.

Pour finir, en tant que plasticienne il est maintenant question d'affirmer les moyens que je voudrais mettre en place pour créer à mon tour une brèche "Ma brèche".

A suivre...

Illustration n°1 - 3D représentation de la. carte miroir dans un univers onirique, brèche n°1.....

Illustration n°2 - Reine-sorcière s'adressant à son miroir magique. Blanche Neige adaptation Walt Disney.....

Illustration n°3 - NOSTRADAMUS dessinant des cercles et des signes symboliques devant Catherine DE MEDICIS qui découvre dans un miroir magique la succession de ceux qui devaient régner en France.....

Illustration n°4 - Miroir du Risèd "Harry Potter à l'école des sorciers".....

Illustration n°5 - Alice traversant le miroir de son salon "De l'autre côté du miroir" Lewis Carroll.....

Illustration n°6 - 3D représentation de la carte Lapin blanc dans un univers onirique, brèche n°2.....

Illustration n°7 - Simple lapin blanc, vue de face.....

Illustration n°8 - Morpheus dans son fauteuil, première rencontre avec Néo "Matrix" soeurs Wachowski.....

Illustration n°9 - Lapin blanc bondissant, vue de coté.....

Illustration n°10 - 3D représentation de la carte Pilule dans un univers onirique, brèche n°3.....

Illustration n°11 - Un navigateur de la guilde représenté selon l'adaptation filmique de David Lynch du roman "DUNE", Franck Herbert.....

Illustration n°12 - Les mains de Morpheus proposant les pilules à Néo "Matrix" soeurs Wachowski.....

Illustration n°13 - Marchands de pilule ambulants dans les rues d'Haïti, représenté selon la photographie de Paolo Woods dans son livre "Happy Pills".....

Illustration n°14 - 3D représentation de la carte Trou noir dans un univers onirique, brèche n°4.....

Illustration n°15 - Schéma d'un trou noir.....

Illustration n°16- Vaisseau spatial de la Guilde, long courrier."Dune," Franck Herbert.....

Illustration n°17 - Astronaute de la Nasa dans son scaphandre lunaire, vue de face.....

Illustration n°18 - Joseph Cooper en astronaute. "Interstellar" Christopher Nolan.....

Illustration n°19 - mise en scène de présentation des personnages après le "trou noir" ,Fornite, jeu en ligne Epic Game

Illustration n°20 - 3D représentation de la carte Labyrinthe dans un univers onirique, brèche n°5.....

Illustration n°21 - Motif du Labyrinthe de Crète.....

Illustration n°22- Motif d'un jardin-labyrinthe.....

Illustration n°23 - 3D représentation de la carte Masque dans un univers onirique, brèche n°6.....

Illustration n°24 - Manifestant portant le masque de Guy de Fawkes.....

Illustration n°25 - Personnage masqué, certainement démoniaque , Théâtre de Nô.....

Illustration n°26 - Masque ancien Kongo Yombe.....

Illustration n°27 - Masque à LED Dior, signé Lucibel/Olivier Lapidus.....

Illustration n°28 - 3D représentation de la carte Brume dans un univers onirique, brèche n°7.....

Illustration n°29 - Oscar Wilde d'après le photographie de Napoléon Sarony.....

Illustration n°30 - David Breyton et Billy contemplant le brouillard. "The Mist" Stephen King adaptation cinématographique de Franck Darabond

B I B L I O G R A P H I E

- BeauxArts magazine, *Quand l'art rencontre la science fiction*, entretiens avec Dominique Roland , 2023
- BeauxArts magazine, *Quand l'art rencontre le science fiction*, entretien avec Gerard Azoulay, 2023
- Frédérique Aït-Touati, Alexandra Arènes, Axelle Grégoire, *Terra Forma*, avril 2019
- Huguette Courtès, *La symbolique du miroir et la tradition platonicienne*, Académie des Sciences et Lettres de Montpellier, 2007
- Walt Disney, *Blanche Neige et les sept nains*", 1938 adapté du conte traditionnel des frères Grimm
- André Lange, *Le mythe du miroir magique*, septembre 2018
<https://www.histv.net/le-mythe-du-miroir-magique>
- J.R.R Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux, la Communauté de l'Anneau*
- J.K Rowling, "*Harry Potter à l'école des sorciers* », juin 1997
- Lewis Caroll, *De l'Autre Côté du Miroir, (Through the Looking-Glass, and What Alice Found There)*, 1872
- Lewis Caroll, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1865
- Jefferson Airplane "*White Rabbit*" , (1996)
- Les soeur Wachowski, "*Matrix*", 1999
- Francis Gauvin, *LE SAUT HORS DE LA MATRICE: À LA POURSUITE DU LAPIN BLANC*
<http://popenstock.ca/dossier/article/le-saut-hors-de-la-matrice-la-poursuite-du-lapin-blanc>
- Frank Herbert, *DUNE*, publié aux États-Unis en 1965
- Stéphane Allix, *Nos âmes oubliées*, juin 2021, édition Albin Michel
- Arnaud Robert et Paolo Woods, *Happy Pills*, parution 2021
- J.P Luminet, *dessine moi un trou noir*,
https://www.youtube.com/watch?v=zBmpTiE-pS0&t=303s&ab_channel=Jean-PierreLuminet
- Christophe Nolan, *Interstellar*, film 2014
- Nicolas Furno, *Fornite n'est plus qu'un immense trou noir*, 2019
- <https://www.igen.fr/app-store/2019/10/fortnite-nest-plus-quun-immense-trou-noir-110575>

- Mythologie Grecque, Le labyrinthe Crétois,
<https://www.mediterraneanvillas.fr/travel-mediterranean/2021/histoires-au-coucher/labyrinthe-minotaure-knossos>
- Dante Alighieri, *La Divine comédie*, IVe.s
- *Chat GPT*
- Chevalier (Jean) Gheerbrant (Alain) *Dictionnaire des symboles Conte rendu*, Emilie poulat
- Tristan Bera - Antares Trib Tem(ps)tation, *Symbolisme de la Brume et représentation de l'imaginaire humain dans The Mist de Stephen King*.
<https://www.tristanbera-tempstation.com/single-post/2014/02/11/symbolisme-de-la-brume-et-repr%C3%A9sentation-de-limaginaire-humain-dans-the-mist-de-stephen-k>