

CORPS D'IMAGE OU IMAGES DE CORPS?

Entre cinéma et photographie: quelques variations de vitesse de l'image contemporaine

Philippe Dubois

Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Département *Cinéma et Audiovisuel*

Résumé: Ce texte prend comme point de départ la déstabilisation de la dichotomie entre l'image fixe et l'image mobile, à partir de la flexibilité des régimes temporels par lesquels des images contemporaines enregistrent le corps. Des singularités inscrites résident, dans cette perspective, dans le traitement des corps d'images et non des images de corps. Pour cela, je vais aborder six œuvres d'artistes contemporains qui travaillent avec l'improbabilité spatio-temporelle de la figuration du corps, en trois temps. D'abord, deux œuvres de 1981, *Filming Muybridge*, le film de Jean-Louis Gonnet (1981) et *36976 portraits*, vidéo d'Harmut Lerch et Klaus Holtz (1981). Ensuite je présenterai deux œuvres exemplaires des années 1990: *Tu*, installation (photographie et vidéo), de Thierry Kuntzel (1994) et *Temps morts*, installation vidéo d'Emmanuel Carlier (1995). Enfin, deux œuvres plus récentes, des années 2000: *Time machine* (2000), installation photo et vidéo d'Egbert Mittlestädt et ... *graph*, installation avec écran plasma d'Emmanuel Carlier (2003).

Mots clés: Corps d'image; régimes de vitesse des images; l'image contemporaine.

Resumo: **Corpos de imagem ou imagens do corpo? Entre o cinema e a fotografia: algumas variações da velocidade da imagem contemporânea.** Este texto tem como ponto de partida a desestabilização da dicotomia entre imagem-fixa e imagem-movimento, a partir da flexibilidade dos regimes temporais pelos quais as imagens contemporâneas registram o corpo. A singularidade reside, nessa perspectiva, em tratar dos corpos de imagem e não as imagens de corpos. Para tanto, serão abordadas seis obras de artistas contemporâneos que trabalham com a improbabilidade da figuração do corpo. Primeiramente, duas obras de 1981, *Filming Muybridge*, filme de Gonnet (1981) e *36976 portraits*, vídeo de Harmut Lerch e Klaus Holts (1981). Em seguida, apresentarei duas obras exemplares dos anos 1990: *Tu*, instalação (fotográfica e videográfica) de Thierry Kuntzel (1994) e *Temps morts*, instalação videográfica de Emmanuel Carlier (1995). Por fim, duas obras mais recentes, dos anos 2000: *Time Machine*, instalação de foto e vídeo de Egbert Mittlestadt (2000) e ... *graph*, instalação com tela de plasma, de Emmanuel Carlier (2003).

Palavras-chave: Corpos de imagem; regimes temporais das imagens; a imagem contemporânea.

· Uma outra versão deste texto foi publicada, em 2010, com o título *Corps improbables. Entre cinéma et photographie: quelques variations de vitesse de l'image contemporaine* em uma obra coletiva intitulada *Images des corps, corps des images au cinéma* organizada por Jérôme Game. (Lyon, Presses de l'ENS-Lyon, 2010). A publicação dessa versão foi cedida pelo professor Philippe Dubois, a quem somos muitíssimos agradecidos pela contribuição.

Préambule : photographie, cinéma, et après ?

La photographie (« l'héritière du XIX^{ème} siècle »), puis le cinéma (« l'art du XX^{ème} siècle ») nous ont appris historiquement que les corps enregistrés dans des images étaient des corps identitaires, c'est-à-dire des singularités inscrites dans l'espace et le temps. Je voudrais m'intéresser ici à des états du corps, frappés par les instabilités contemporaines de l'image : des corps vidéo ou numériques (post-photographiques ou post-cinématographiques, mais qui se souviennent, souvent intensément, de leur origine) dont la singularité « improbable » est celle de l'image même. Des corps d'images et non des images de corps.

Avant d'aborder quelques-uns de ces *improbables corps d'image*, je voudrais commencer par cadrer la perspective historico-théorique de mon propos. Alors qu'on a souvent pris l'habitude d'opposer de façon très manichéenne le monde de l'image fixe à celui de l'image mobile, comme s'il s'agissait d'un partage établi et stabilisé, d'une histoire installée (la photo ici vs. le cinéma là), je voudrais en fait remettre en question, ou au moins déplacer, cette dichotomie bloquante, non seulement en la (ré)actualisant par l'examen d'œuvres électroniques contemporaines, mais surtout en la reformulant en termes de *régimes de vitesse* des images – ce qui revient à introduire la modulation - ou variation continue (l'instabilité comme forme d'être) - dans ce qui cesse dès lors d'être une opposition.

En trente ans en effet, le paysage visuel et théorique a radicalement évolué à cet égard. Dans les années 70-80, les choses semblaient claires : d'un côté, Roland Barthes (*La Chambre claire*, 1980) imposait le concept de « punctum » en jouant la photo *contre* le cinéma (avec tous les corollaires sur la pose/pause, le temps mort, l'arrêt *sur* image, l'effet mortifère de la prise, etc.). D'un autre côté, la philosophie bergsono-deleuzienne du cinéma imposait les concepts d'« image mouvement » et d'« image temps », qui reposaient encore entièrement sur l'idée que

le film est un défilement régulier d'images reproduisant le mouvement apparent (avec ses corollaires là aussi : le flux, l'emportement, la fuite des images, etc. – et les difficultés, pointées par exemple par Raymond Bellour dans le texte d'ouverture de *L'Analyse du film*, 1979, que cela pouvait poser à l'analyste de film : le geste analytique de base, mais paradoxal, que constitue l'arrêt sur image, ou : comment arrêter le fleuve tout en voulant rendre compte de sa puissance-mouvement ?). Comme si l'un et l'autre, le mobile et l'immobile, le fixe et le mouvant, ne pouvaient exister que dans un rapport d'exclusion réciproque. Il fallait choisir (son camp). Cela est assez connu.

C'est ce qui s'est passé *après* qui m'intéresse.

Dans les années 1990-2000, en effet - c'est seulement aujourd'hui que nous en comprenons toute la portée théorique - il est clair que, sous les effets de la vidéo d'abord et du numérique ensuite, les régimes temporels d'images se sont considérablement *élasticisés*, rendant de plus en plus obsolètes ou indiscernables les vieux partages. Regardez les films de Wong Kar-wai (la plupart de ses œuvres, de *Chungking Express* ou *Fallen Angels* à *2046* en passant par *In the Mood for Love*), de Gus van Sant (*Gerry* par exemple, la dernière scène tout spécialement), d'Alexandre Sokourov (la formidable et longue séquence d'ouverture de *Spiritual Voices*) et de tant d'autres. Regardez les clips vidéos ou les pubs pour la télé (celles de Michel Gondry en particulier). Regardez les œuvres de cinéastes expérimentaux (de Gianikian et Ricci-Lucchi à Martin Arnold, de Ken Jacobs à Peter Tscherkassky) ou d'innombrables artistes plasticiens (comme Douglas Gordon, qui « étire » la projection de *Psycho* sur une durée de 24 heures et celle de *The Searchers* sur... 5 années, ou encore, exactement à l'inverse, comme Jim Campbell qui, avec ses *Illuminated averages*, « condense » par superposition des films entiers - le même *Psycho* par exemple - en une seule image, ou encore comme David Rokeby qui inscrit des mémoires partielles de mouvements dans des images en direct, etc.).

C'est sans doute une des caractéristiques majeures des modes contemporains de l'image que de changer sans cesse de vitesse, de passer d'un régime à l'autre, et cela en toute souplesse, par variation continue, sans coupure ni changement de nature.

Aujourd'hui, le défilement ne s'oppose plus radicalement à l'arrêt, comme s'il s'agissait de deux mondes contradictoires. On n'est plus dans le jeu de « la photo vs le cinéma ». On est au-delà. Dans des formes *d'images* (comment les nommer d'ailleurs ?) qui dépassent ce découpage du siècle dernier. Avec la vidéo et le digital, on est passé dans l'ère du changement de vitesse permanent. On est, par exemple, dans l'immobile qui bouge (la pose longue, le filé, le tremblé, le panorama en photo) ou à l'inverse dans le mouvant qui ne bouge (quasi) pas (le plan fixe, le plan long, le « bullet time effect » de *Matrix*, etc.) et surtout on est dans l'entre-deux, dans les va-et-vient intermédiaires, dans l'espace-temps indécidable des ralentis-accélérés (on ne fait même plus la différence) systématiques. Bien sûr, ce ne sont pas là des formes « nouvelles » (Marey, Vertov, Epstein, avant Godard, pourraient tracer une sorte de trajectoire archéologique de ce goût exploratoire, scientifique et poétique, des variations de vitesse de l'image). Seulement elles tendent aujourd'hui, notamment avec les nouveaux supports technologiques, à devenir une norme. Pour nous, professeurs d'analyse de films dans des départements d'études cinématographiques, il suffit de dialoguer avec nos étudiants pour s'apercevoir qu'ils n'ont plus les mêmes rapports perceptifs et même imaginatifs, les mêmes formes d'analyse ou les mêmes modes de penser devant (et avec) les images, que la vieille génération « de l'arrêt sur image ». Laura Mulvey a même fait de ce constat le point de départ de son dernier livre (*Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, 2006). C'est ce changement de fond que je voudrais essayer d'aborder, en prenant appui sur un corpus d'œuvres d'artistes contemporains travaillant cette idée de l'improbabilité spatio-temporelle de la figuration du corps humain.

Les œuvres que je vais aborder dans les pages qui suivent sont au nombre de six. Ce ne sont pas des « films de cinéma » mais des œuvres d'artistes (plutôt plasticiens) usant en toute liberté inventive de la photo, du cinéma, de la vidéo et du numérique. J'aurais pu bien sûr en choisir beaucoup d'autres, qui travaillent selon d'autres configurations, d'autres modes d'inventions formelles et conceptuelles, mais l'important pour moi c'est qu'il s'inscrivent tous dans la perspective globale que je viens d'esquisser. J'ai organisé cette présentation autour d'un mouvement en trois temps, ou trois vagues successives. D'abord une phase pour ainsi dire historique, avec des œuvres du début des années 80 (1981 exactement), c'est-à-dire juste avant la généralisation des variations de vitesses par la vidéo, des œuvres où les modulations de vitesse de l'image sont encore pure affaire de jeu entre photo et de cinéma. Il s'agira de *Filming Muybridge* de Jean-Louis Gonnet et de *36976 portraits* d'Harmut Lerch et Klaus Holtz. Ensuite je présenterai deux œuvres exemplaires des années 90 : *Tu* de Thierry Kuntzel (1994) et *Temps morts* d'Emmanuel Carlier (1995). Enfin, je clôturerai avec deux œuvres plus récentes, d'artistes des années 2000 : *Time machine* (2000) d'Egbert Mittlestädt et ... *graph* d'Emmanuel Carlier (2003).

Jean-Louis Gonnet, *Filming Muybridge*
(film 16mm, NB, muet, 1981, 25')

Voici, strictement, *de la photographie qui se fait cinéma*. Archéologie imaginaire où le cinéma fait retour sur une phase photographique immédiatement présumée par ses origines, *Filming Muybridge*, de Jean-Louis Gonnet, n'est pourtant ni un documentaire sur le précinéma, ni un film pédagogique sur l'américain Eadweard Muybridge ou sur les rapports entre le mouvement et l'immobilité. Ce film est plutôt une *invention visuelle* qui se donne à voir comme telle, en train de se faire sous nos yeux. C'est une sorte de rêverie zénonienne (donc poétique) sur la scène de l'histoire, de

l'image et du mouvement. Trois effets mobilisateurs caractérisent ce travail.

D'abord un *effet d'animation* (au double sens du mot : *s'animer*, c'est bien sûr *se mettre en mouvement* mais c'est aussi, étymologiquement, générer de l'*anima*, c'est-à-dire de l'âme, du souffle, de la vie). Comme son titre l'indique, *Filming Muybridge* se présente à première vue comme la mise en mouvement, « l'animation » (ou la réanimation) cinématographique de ces célèbres vues statiques et historiques du photographe américain qui, entre 1872 et 1885, sur de grandes planches de 12 ou 24 images successives, décomposaient le mouvement en autant de phases successives, c'est-à-dire d'images fixes qui analysaient la locomotion du corps (humain ou animal, mais Gonnet n'utilise que des figurations du corps humain). Ce qui est fascinant dans ce premier effet, c'est de voir sous nos yeux le mouvement même *qui naît*, comme en direct, de ces séries photographiques figées. Cela reste une expérience perceptive et culturelle quasi magique : voir, dans ces images qu'on croyait connaître par cœur parce que si souvent vues et reproduites, voir par exemple dans le visage de la petite fille du début du film, le sourire *qui monte* sur sa figure alors qu'elle se tourne vers nous, voir cette *naissance* du mouvement à partir de l'immobile, comme une montée du plaisir, est quelque chose de littéralement fantastique (ne serait-ce parce qu'on ne voyait pas le sourire *comme mouvement* dans les photos). C'est cela qui est fort : le sourire, ce n'est pas une position (de la bouche, des lèvres), ni même une suite de positions fixées (c'est pourquoi il n'est pas visible en tant tel sur les planches de Muybridge), mais c'est uniquement du pur mouvement, quelque chose qui ne peut se voir que s'il est en train de se faire, *hic et nunc*, sous nos yeux, dans le temps de son effectuation. Cela incarne assez strictement la conception (d'ailleurs contemporaine historiquement) d'Henri Bergson sur le mouvement : le mouvement ne se décompose pas, il ne peut s'objectiver, ne se mesure pas, ne s'analyse pas (en positions successives), il est une qualité non une quantité, il ne peut être qu'invention dans un présent sans cesse

renouvelé. Chaque seconde du film de Gonnet nous fait éprouver dans notre conscience perceptive cette sensation d'invention du mouvement en train de se faire (et de se défaire, de vivre et de mourir) et non en état d'être représenté analytiquement (c'est-à-dire photographiquement).

A ce premier effet (le supplément d'*anima* par la mise en mouvement), Gonnet en ajoute un second : un effet de *mouvement narratif* engendré par le travail de montage des images (naissance de la fiction), En organisant les images dans un certain ordre, Gonnet en vient à ébaucher des moments de (micro-)fiction virtuelle à partir du matériau photographique de Muybridge. En construisant de véritables petites scènes, ou saynètes, à partir de plusieurs séries distinctes de clichés, par exemple en utilisant ici un homme (nu) jetant une petite balle et là un autre, dans le même appareil, maniant une batte de base ball, en montant répétitivement et alternativement les mouvements de l'un puis de l'autre, Gonnet *invente* un champ-contrechamp (qui n'était pas *réellement* dans les photos d'origine), comme si on assistait à une partie de base ball qui aurait pu avoir été filmée à deux caméras en temps réel. Ou ailleurs il *invente* la rencontre d'un jeune homme, qui soulève son chapeau, avec une jeune fille à l'ombrelle qui marche droit devant elle. Ou encore une femme déshabillée qui se glisse sous les draps d'un lit *alors qu'un* homme détourne le regard, comme pour ne pas voir cela, etc. Chaque action postule une scène possible dont il suffirait d'articuler les composants juxtaposés à l'origine par Muybridge pour lancer un début d'histoire. Ce faisant, Gonnet nous révèle en fait l'extraordinaire part de *cinéma virtuel* que comportaient de fait les planches de Muybridge, comme si ce dernier avait eu une prescience (involontaire mais éminemment poétique) des effets imaginaires du cinéma avec les corps, les gestes, les trajets, les actions, les enchaînements, les rapports d'angles et les raccords dans le mouvement.

Enfin, une troisième et dernière dimension intervient progressivement au fil du film : elle relève de *l'effet de mouvement plastique* de la matière-image utilisée

(naissance de l'abstraction par disparition du motif corporel). En partant des clichés (imprimés) de Muybridge (les planches de l'édition originale de *Human Locomotion*), en les recadrant/décadrant continuellement, et surtout en les filmant dans des plans qui sont constamment de plus en plus serrés, isolant des détails de plus en plus petits, Gonnet finit par s'approcher tellement près des clichés d'origine, que leur figuration s'estompe, qu'on ne peut même plus distinguer les corps ou les actions représentés. Effet de défiguration ouvrant sur l'abstraction visuelle : on ne voit plus que la matière-image elle-même. Les corps et les actes se sont altérés jusqu'à n'être plus que des taches, aux limites du reconnaissable, des points ou des trames (la trame d'impression) filmés de tellement près qu'il n'y a plus rien à voir que des agglomérats de zones noires ou blanches, informes, abstraites, à l'image de ce qui se passe dans les agrandissements successifs de la photo filmée par Antonioni dans *Blow Up*. La rêverie zénonienne et nostalgique sur les origines du cinéma (effet d'animation qui magnifiait le corps comme apparition du mouvement) et l'effet de fictionnalisation narrative (opérée par le montage de saynètes virtuelles) s'estompent tous deux dans l'informe – tache et trame – de ce qui n'est finalement qu'un « anti-photogramme », puisque photo faite film, disons donc : un *cinématogramme*.

Karl-Hartmut Lerch et Klaus Holtz, 36976 portraits

(durées diverses, couleur, vidéo, 1981)

Avec cette autre « film » de 1981, ce sont aussi des corps, plus exactement des visages, des milliers, des dizaines de milliers de visages (36976 dit le titre) qui sont littéralement *mobilisés* – et en même temps, on va le voir, *immobilisés*, emprisonnés dans la folie d'une humanité inimaginable mais paradoxalement *filmée*. C'est le fantasme d'un Corps (avec majuscule), totalisant et universel, qui surgit, un Corps-visage absolu, qui serait fait de tous les corps-visages singuliers du monde.

36976 portraits est un petit film de quelques minutes (il y a plusieurs versions, longue ou courte, avec des vues de face ou de profil, et aussi des versions installations, pour un, deux, quatre ou six moniteurs) qu'il faut regarder intégralement (il vaut mieux être assis) pour en appréhender la folie figurative. Il s'agit de rien moins que de nous donner à voir quelque chose qui a affaire avec l'impensable : *le visage de l'humanité*, de l'humanité « tout entière », ramenée, par le mouvement « emporté » des images, à un visage unique, absolu, total, pur, monstrueusement effrayant parce qu'inimaginable - mais ici paradoxalement (et illusoirement, heureusement) rendu visible par un dispositif perceptif inoui : les variations (extrêmes) de vitesse de passage des images.

Les deux réalisateurs du film, Karl-Hartmut Lerch et Klaus Holtz, ont en effet enregistré le portrait filmé (3 photogrammes par personne) d'innombrables individus (36976 donc), tous saisis dans la même posture, le même cadre, sur fond noir. Il y a là des hommes et des femmes, des jeunes et des vieux, des noirs et des blancs, des asiatiques et des occidentaux, des barbues et des chauves, des ronds et des effilés, des grosses lèvres et des petites bouches, des grands yeux et des gros nez, des sourcils broussailleux et des moustachus aux oreilles décollées, etc., bref, de tout, tous les types physiques humains, mélangés, en désordre, dans une litanie infinie de visages. Les images de film ont été transférées en vidéo pour pouvoir être travaillées par un effet d'accélération extrême, stroboscopique, pouvant aller, à son stade de vitesse maximum, jusqu'à près de 20.000 images par seconde. Que donne à voir la fusion de ces milliers de types humains anonymes, choisis au hasard, sans souci de psychologie ou de sociologie ? C'est un désir de voir ce que l'oeil humain est incapable de voir par lui-même, de donner figure à un secret éternel, de montrer le vieux rêve métaphysique du cinéma. C'est, malgré tout ce que l'histoire du cinéma a vécu au fil du siècle dernier, faire encore crédit à l'intelligence fondamentale de la machine pour créer cette utopie-cinéma qui prétend

filmer l'invisible : le temps pur des corps animé par le vertige des images et condensé dans une figuration impensable. Ainsi Epstein rêvait-il déjà en son temps d'un cinématographe millénaire qui saurait filmer le déplacement des montagnes ou les variations de visage d'une même filiation, de génération en génération. C'est l'idée de donner à voir, par les moyens de la seule variation de vitesse des images filmiques, « une » image, fantasmatique mais perceptible, d'« un » visage qui serait la fusion de « tous » les visages, comme une idée de combinaison alchimique qui aurait trouvé la formule d'un alliage précieux longtemps recherché, la recherche de l'or du visage. Observons le mouvement de ce que nos yeux sont à peine capable de croire.

Au début, les visages se suivent sagement, chacun apparaissant une brève fraction de seconde, immobile, pour laisser la place au suivant, etc. A ce stade, les différences physiologiques sont nettement perceptibles. Le spectateur peut *distinguer* les visages. Mais très vite le mouvement commençant à s'accroître, les premiers effets perceptifs se déclenchent. D'abord, notre œil n'arrive plus à *séparer* les images. Ça va trop vite pour lui et les visages tendent progressivement à se superposer, confondant certains de leurs traits. Puis, la vitesse augmentant, cette superposition s'intensifie et une sorte de fusion s'opère. Non seulement on ne distingue plus les individus, mais une sorte de « super visage » tend à s'installer, généré optiquement par l'accumulation des singularités broyées par la haute vitesse. De plus en plus, tous ces visages semblent n'en faire qu'un, générique, lequel tend même, paradoxalement, à se figer de plus en plus. Le centre du (des) visage(s) se stabilise en premier (les yeux surtout sont étonnamment fixes, comme épinglés sur un même centre) pendant que les contours, plus variables, vibrent encore à toute allure. Et lorsque la vitesse atteint son climax, cette variabilité des contours elle-même disparaît, se fond dans une « moyenne », indistincte et comme unique.

On se retrouve alors devant cette chose invraisemblable : un visage « parfait », lisse,

calme, figé, sans vibration particulière. On le dirait incroyablement stable, solide, immobile, pas vraiment comme du marbre, mais tout de même assez cadavérique. C'est un visage *sans différence(s)* et *sans identité(s)*. On a presque envie de dire : sans corps (propre). Il n'y a plus rien qui distingue homme et femme, jeune et vieux, occidental et asiatique, etc. On a atteint le *degré zéro* du visage. Ça va tellement vite que ça ne bouge plus (pour nos yeux) et que tous les traits distinctifs, toutes les singularités s'effacent, s'abolissent dans une sorte de schème anonyme et vide. C'est le visage commun de tous les hommes, le « visage de synthèse » qui a tout absorbé, anéanti, dissous. C'est le visage universel, l'humanité entière visagifiée dans une apparence unique, produite mécaniquement et perceptivement par un artifice de neutralisation totalitaire des différences.

Ensuite, ce sera le processus inverse : le film va décélérer progressivement. Et le visage « absolu » va devoir se remettre à « relativiser », c'est-à-dire se remettre à vivre, ses contours vont recommencer à vibrer, des petits signes distinctifs vont apparaître et croître, réinjectant de la différence, c'est-à-dire du jeu, du mouvement, des écarts, dans un visage qui va finalement cesser d'être unique pour redevenir multiple, divisé, différencié, bref : humain. A la fin du film, on retrouve des individus. On l'a échappé belle (on en tremble encore). On essaye de se convaincre en se disant que tout ça n'était que du cinéma. On doute un peu, mais on respire. Si le film passe en boucle, alors le cauchemar recommence. Sans fin. N'en doutez pas : à rester devant ce(s) visage(s), vous finirez par y voir le vôtre.

Thierry Kuntzel, *Tu*

(installation, photographie et vidéo, 1994)

Le corps. Quoi de plus évident et de plus incertain à la fois, par nature. Imaginez l'installation *Tu* de Thierry Kuntzel. Un monumental cylindre noir, vertical, presque 10 m. de haut, est dressé devant vous, avec une entrée. Vous pénétrez dans une

cathédrale. Expérience assez monastique de corps dans l'espace. Dans le noir le plus complet de cet espace circulaire, vous découvrez un nouveau monde visuel, dans lequel vous vous sentez cerné... par un visage d'enfant. Bien rangés devant vous, dressés en hauteur (il faut lever les yeux) et disposés en cercle tout autour (il vous faudra commencer par votre gauche), une série de neuf photographies différentes du visage d'un même enfant (grand format : près de 3m de haut pour chaque image) sont alignés. Impression presque de sacré, d'autel, d'élévation du regard (et de l'esprit). Sensation environnementale totale : il faut tourner sur vous-même, comme une toupie, faire le cercle, en observant une à une les photos, dans l'ordre, comme si vous faisiez de l'image par image.

Regardez-les bien, ces grandes images verticales. Elles exposent un visage d'enfant photographié il y a longtemps, dans le style « soigné » (par l'éclairage, par l'habillement, par les poses qui lui sont demandées). Il a un regard fascinant et des postures exemplaires. Il ne regarde pas l'objectif mais détourne plus ou moins les yeux puis la tête, vers la droite, vers le haut, etc, selon un écartement qui se marque de plus en plus au fur et à mesure de l'avancée du cercle. Ce côté détaché, ou fuyant, ou décalé, lui donne une attitude un peu curieuse, elle interpelle doucement, elle peut prêter à sourire. On se demande quel photographe (de quartier, de village ?) a pu faire de telles prises de vue. Qu'est-ce qu'il disait à cet enfant pour lui faire tourner la tête ainsi (toutes les photos ont visiblement été prises lors d'une seule et même séance). Et bien sûr, on se demande qui est cet enfant (Kuntzel vraisemblablement). De quand cela date (l'après-guerre sans doute). On pense à ces photos tirées d'un album de famille. Et l'on fait défiler les pages de l'album, la galerie de portraits, comme on ferait défiler un film, ou au moins un *flip book*. La une, la deux, la trois, etc. On compare, on avance, on tourne. Ces images, vous ne pouvez jamais les voir toutes ensemble puisqu'elles forment un cercle qui vous entoure. A cause des directions éclatées du regard de l'enfant et des poses très variées de ce qui est tout de même

un corps unique, la façon dont les images *se différencient* les unes des autres, est particulièrement fascinante. On tourne sur soi-même pour faire avancer sa vision, comme on tourne dans un panorama pour tout voir, et à chaque étape, on compare avec les autres postures, les autres mimiques. C'est quand on arrive à la fin, à la dernière image, qu'on tombe en arrêt, et qu'on s'interroge. La neuvième image nous accroche par sa façon d'être, plus intrigante encore, gênante même.

On se pose des questions : est-ce bien une image dans la suite des autres ? On a l'impression que quelque chose la distingue. Peut-être la lumière, sa texture, sa place en fin de course, son sujet ? Et puis on comprend : *elle bouge*. Le visage s'y donne en mouvement. Un mouvement ralenti et irrégulier, mais un mouvement réel, bien visible finalement si on reste un peu. C'est le même visage d'enfant, le même type de portrait photographique à l'ancienne. Mais c'est *animé*. Le visage y exprime des mimiques variées. Il change de position. Et même, plus fascinant encore, il passe par des postures tellement inattendues, qu'on a du mal à les considérer comme vraisemblables. Comme s'il y avait là des expressions impossibles, des mimiques impensables, des positions d'éléments du visage et du buste qui ne peuvent pas être réelles (le mouvement des épaules en particulier est tout à fait incroyable). C'est inquiétant, très inquiétant même. Mais en même temps, pas tout à fait, pas complètement : il y a aussi quelque chose de familier dans ces postures, tellement familier qu'on y reconnaît des expressions déjà vues, des positions qui figuraient dans les images précédentes. Tout s'éclaire alors : la dernière image du dispositif circulaire n'est pas une photo mais une image *vidéo*, projetée exactement au format et dans les tons des photographies précédentes (recadrage vertical, filtrage sépia), une image vidéo *animée* donc, qui montre, en mouvement continu, une sorte de « visage de synthèse », comme pouvait l'être celui de *36976 portraits* à sa vitesse maximale, mais ici obtenu par le procédé technique du *morphing* à partir des images antérieures. Les mouvements, singuliers, troublants, bizarres, du visage de l'enfant ont

dont été fabriqués numériquement par la machine à partir des photos déjà là. C'est pour cela qu'ils sont irréguliers, un peu saccadés, souvent comme au ralenti. C'est pour cela, surtout, qu'ils sont parfois improbables, sinon invraisemblables. L'ordinateur a calculé toutes les formes « théoriques » intermédiaires entre les états du visage donnés par les photos, que celles-ci puissent exister ou non. Il a « inventé » les étapes de transition, comblé les manques, raccordé les phases figées par la photographie, fluidifié les enchaînements, liant les images dans une animation artificielle (mathématique) qui est venue « donner vie » par le mouvement à ce fantôme fabuleux. Tout photographique qu'il paraisse, ce mouvement numérique du corps de Kuntzel enfant ne correspond donc à rien (à aucun *mouvement* réel), c'est une fiction, une aberration, une vue de l'esprit. Il n'a ni vitesse ni rythme ni forme ni ressemblance avec un déplacement effectif du corps. Seuls les points photographiques (qui ont servi de matrice pour calculer l'invention des mouvements intermédiaires) avaient encore un pied dans le réel. Le reste est un rêve de machine. Mais un rêve visible, perceptible, inscrit dans et surtout par l'image. Ce n'est plus l'image d'un corps mais un corps d'image. Dans cette œuvre majestueuse, intitulée *Tu*, Thierry Kuntzel s'est fabriqué une fantastique machine à autoportrait improbable. L'effet est absolu et les abîmes qui s'ouvrent insondables.

Emmanuel Carlier, *Temps morts*
(installation vidéo, 1995)

Tout le travail d'Emmanuel Carlier inscrit sous le titre *Temps morts* s'élabore à partir d'un dispositif de base, à la fois simple dans ses principes et complexe, voire souvent spectaculaire, dans ses effets. Ce dispositif ouvre à un véritable *vertige* de la pensée et de la sensation en nous confrontant à ce paradoxe : comment se déplacer « cinématographiquement » au cœur même d'un instant photographique ? Comment bouger *dans* l'immobile ?

Il faut bien comprendre le procédé (de fabrication) : d'abord il y a *la scène*, entièrement organisée pour l'image, avec acteurs, éclairage, accessoires, etc. C'est un espace souvent circulaire, cerné, autour duquel l'artiste peut tourner pour observer « le spectacle » sous toutes les coutures, un peu comme une piste de cirque ou de music hall. A l'intérieur de cette zone de jeu, « l'action » se prépare puis se déroule : des corps, nus le plus souvent, d'hommes et de femmes, sont disposés dans des postures précises. Les gestes et positions impliquent toujours des mouvements, souvent extrêmes. Ils sont pour la plupart liés à des jeux et des jets d'eau sur les corps : écoulement, éclatement, jaillissement, chute, explosion. Une grande intensité anime ces actions corporelles, au bord d'une certaine violence symbolique. Ce sont des acteurs (de la troupe de théâtre catalane *Furia del Baus*) qui jouent le jeu.

Ensuite il y a le dispositif technique de *prise de vues* : tout autour de cet espace scénique circulaire, une batterie d'appareils photos, plusieurs centaines, tous identiques, tous tournés vers le centre de la scène, rigoureusement disposés en cercle à distance égale, et strictement synchronisés sur la même fraction de seconde par un flash électronique. Ils vont photographier la scène exactement dans le même instant de temps et sous autant d'angles légèrement décalés. L'action se prépare. Tension extrême, comme sur un tournage de cinéma. Noir. Cri. Explosion-jaillissement. Des corps, de l'eau, de la lumière. Flash. Captation magnifique d'un éclat de l'action, figé à son acmé, qui est à la fois unique temporellement et démultiplié spatialement. Au terme de la prise de vues, Carlier dispose donc d'une série de plusieurs centaines de photos de la même action, toutes strictement synchrones et d'une netteté absolue (elles ont été prises au millième de seconde, et c'est ce même point de temps qui a été saisi, figé net dans chaque image) et captées à partir de points de vue légèrement séparés mais en progression régulière au fil du cercle d'appareils qui entouraient la scène.

Il ne reste plus alors qu'à organiser le montage-animation de cette série d'instantanés, comme si chaque image devenait le photogramme d'un film à mettre en mouvement. Un double effet se met ainsi en place à partir de cette série de photos : d'un côté un effet comparable à celui de Muybridge, de décomposition en vues successives, et d'autre part un effet de vision panoramique circulaire (on a tourné tout autour de la scène en accomplissant une boucle complète). Mais, à l'extrême différence des vieilles images chronophotographiques, il s'agit moins ici de décomposer temporellement un mouvement que de dé/re-composer spatialement un non-mouvement, un instant figé net, *le même* sur tous les clichés, mais vu différemment, selon une rotation progressive du point de vue. C'est cela qui est formidable, proprement vertigineux, dans le travail de Carlier : le temps a été arrêté, le mouvement du geste ou de l'acte a été figé, l'eau qui giclait, éclaboussait, tombait, est littéralement suspendue, presque solidifiée, une fois pour toutes, dans toutes les images, exactement au même point de temps. Et c'est ce point temporel, cette coupe instantanée qui est explorée progressivement, point de vue par point de vue, dans l'ordre des images, restituant ainsi un parcours du regard qui s'anime (*anima*), au sens cinématographique, sur le mode d'une sorte de panoramique (fictif) tournant tout autour de la scène, mais une scène préalablement immobilisée par la photographie. Comme dans un panorama inversé, nous déroulons notre regard dans l'espace-temps *fait image* d'un instant de temps immobilisé. Voilà l'extraordinaire paradoxe de l'expérience des *Temps morts* de Carlier : le spectateur se déplace à l'intérieur, et pour ainsi dire dans l'épaisseur, d'une image fixe, il explore d'un mouvement perceptif circulaire, qui prend du temps pour s'accomplir et qui se déroule dans un espace virtuellement en trois dimensions, une action qui a été absolument figée dans une même infime fraction de seconde. C'est le contrepoint exact des poses longues, des vibrations du bougé dans l'image fixe et de ses effets picturaux de surface, puisqu'il s'agit

ici d'un mouvement effectif dans ce qui semble une image nette, et quasiment en relief, d'un même geste immobilisé à l'acmé de son mouvement. Sensation fascinante d'une véritable *sculpture ciné-photographique de l'instant*, où l'on a l'impression de tourner autour d'une tranche de temps.

Notre sensation visuelle est bien celle d'un paradoxe sur lequel nous butons en nous perdant en conjectures : comment se déplacer (cinématographiquement) dans un instant de temps figé (photographiquement) ? Nous sommes bien au cœur de la photographie, de sa capacité mythique à *fixer* le mouvement dans une fraction de seconde « médusante ». Et pourtant, nous devons bien admettre cette évidence : l'image que nous voyons *est en mouvement* : le spectateur voit se dérouler devant lui ce qu'il doit bien considérer comme un travelling circulaire tournant autour de ces corps, pourtant figés et suspendus dans l'immobilité totale. C'est cela qu'il ne comprend pas. Comment être *à la fois* dans un mouvement de caméra cinématographique *et* dans un instantané photographique ? Comment peut-on à la fois arrêter le temps (le couper, le figer net) et explorer l'espace de cet instant dans la durée (le déroulement) d'un mouvement panoramique total (on tourne plusieurs fois complètement autour de ces corps suspendus) ? Comment peut-on se déplacer circulairement - ce qui prend du temps - dans ce qui n'est pourtant qu'un instant infinitésimal ? Comment peut-on être à la fois dans le mouvement et dans l'immobile ? Comment peut-on tourner autour d'une tranche de temps ? Sans réponse à ces questions, si ce n'est que ce paradoxe *a lieu* sous ses yeux, le spectateur, comme devant (dans) l'œuvre circulaire de Kuntzel, ne peut que s'enfoncer dans l'abîme perceptif et spéculatif du dispositif machiné par le diabolique Carlier.

Tu de Kuntzel et *Temps morts* de Carlier sont deux installations-dispositifs qui, au milieu des années 90, ébranlent sérieusement notre conscience, perceptive autant que métaphysique, car l'objet sur lequel porte les inventions de mouvements, le corps, est un objet fantas(ma)tique qui engage

profondément notre identité, notre rapport à nous même comme image. Les machines à mouvements impossibles mises en branle ici (le morphing, le temps mort) sont d'autant plus inquiétantes qu'elles affectent non seulement notre activité perceptive (le regard qui doute de ce qu'il voit) mais aussi notre activité cognitive (notre pensée de la conscience de soi comme corps). Qu'est-ce que voir ? qu'est-ce qu'une image ? qu'est-ce qu'un corps ? Et finalement qu'est-ce que nous sommes, comme objet et comme sujet (optique et éthique, physique et psychique). Voir est un mouvement. Une image est un mouvement. Un corps est un mouvement. La perception, la conscience et la mémoire sont des mouvements. Et tous ces mouvements n'en font pas un, qui les synthétiserait dans un grand tout homogène (pas de convergence vers l'unité) : ils exercent chacun leur force singulière et donc interfèrent entre eux sur un mode ouvert et incertain, se combinent, se répondent, se relancent, se contredisent, se dédoublent. Improbable symphonie de mouvements qui nous transporte dans un tourbillon, qui est au moins autant philosophique que spatial, autant de pensée que de regard.

Egbert Mittlestadt, *Time Machine*
(installation photo et vidéo, 2000)

L'installation d'Egbert Mittlestadt *Time machine* se présente sous la forme d'un cyclo (un vaste cylindre) translucide, sur lequel est imprimé une grande photographie circulaire (formant une image panoramique à 360°). Celle-ci représente un carrefour dans une ville allemande, photographié (à l'aide du dispositif de prise de vue connu sous le nom de *Roundshot*) depuis le centre du carrefour et faisant le tour complet du champ de vision à partir de ce point de vue. Le cyclo est suspendu au plafond à hauteur de visage. Par transparence, on peut voir cette image circulaire aussi bien de l'extérieur que de l'intérieur car le cercle est assez large (3,5 m de diamètre) pour contenir en son sein plusieurs spectateurs, qui y prennent place comme on s'installe dans la rotonde d'un bon

vieux panorama, ou dans une fusée avant de faire un voyage dans l'espace-temps.

Vous êtes prêt pour l'intersidéral? La photo imprimée offre le spectacle figé (pour l'éternité) d'une animation urbaine diversifiée (rues, piétons, cyclistes, voitures, tout ce qui circule), restituée dans un effet de continuité visuelle ininterrompue, comme dans un panoptique qui aurait tout immobilisé dans une seule prise de vue étalée tout autour de soi. Pour observer complètement cette image fixe, invisible comme totalité en un seul coup d'œil, le spectateur doit évidemment tourner sur lui-même et faire pivoter son regard. Accomplir le tour complet lui prend un certain temps (ou plutôt un temps certain) - même si, quand il revient à son point de départ, il se retrouve au même point de temps qu'au début. Petit paradoxe de la photo panoramique : du temps a passé (celui du mouvement du regard), mais grâce au figement photographique, rien n'a bougé, et le temps (représenté) est resté le même. Temps vivant (le regard) et temps mort (l'image) se retrouvent, et tout peut recommencer indéfiniment. Là où l'installation de Mittlestadt prend toute sa dimension, sa pleine puissance de voyage dans l'espace-temps, au point de paraître conceptuellement inconcevable, c'est par la présence d'une deuxième image, en mouvement celle-là, qui vient *se superposer* (par projection) sur la première. Mittlestadt avait en effet couplé à son appareil photo *Roundshot* une petite caméra vidéo numérique orientée exactement dans la même direction et donc filmant exactement la même chose- mais en mouvement. Dans l'installation, cette image vidéo est donc projetée sur l'image photo. Au centre du cylindre, faisant axe et incarnant le point de vue, une colonne munie d'un plateau tournant fait pivoter le projecteur vidéo qui envoie son image sur l'écran qu'est le cyclo. Il y a donc désormais, « sur » l'image fixe du panorama photographique, une « autre » image, qui est, elle, doublement en mouvement, puisque d'une part c'est une image-mouvement en elle-même (un panoramique vidéo) et que d'autre part elle est projetée par un projecteur lui-même en mouvement (rotatif) au sommet de sa colonne

centrale. Le résultat le plus fantastique de ce dispositif sophistiqué, c'est l'extraordinaire corrélation qui s'établit entre l'image vidéoprojetée (avec son double mouvement, en soi et hors de soi) et l'image figée de la photo qui fait écran (un écran spatialisé où le temps du parcours est annulé par le temps de la représentation). Tout tient au fait que l'image vidéo projetée sur le cyclo donne à voir « la même chose » que l'image photo - mais en mouvement. Il faut le voir pour le croire (et non y croire pour le voir).

L'image vidéo montre des choses en mouvement (par exemple, un cycliste qui avance, une voiture qui passe, un piéton qui marche). Et elle projette cette chose en mouvement sur la partie de la photo qui a enregistré en le figeant la même chose, le même cycliste ou le même piéton. La superposition est assez judicieusement ajustée (elle n'est pas, elle ne peut pas être strictement exacte évidemment), mais elle est efficace, et d'autant plus troublante qu'elle s'effectue dans la durée, tout au long du déplacement rotatif complet de la projection (c'est une question de synchronisation) : au fur et à mesure que l'écran de la projection vidéo avance sur l'écran photo qui lui sert de fond, cet ajustement du mouvement « sur » l'immobile, de la vidéo sur la photo, ne cesse de se faire, de se défaire, de se refaire, infiniment, multipliant à perpétuité la fascinante vision de cet improbable conjonction. Plus on s'absorbe dans cet accord visuel de mouvements incompatibles, plus on en découvre des enjeux. Ainsi, on comprend vite que l'on doit regarder à la fois le rectangle vidéo qui progresse (il est cernable en un coup d'oeil lui, et sa luminosité plus forte attire notre regard) mais aussi ce qui, dans la photo, l'entoure immédiatement (avant/après), et change sans cesse : on observe alors que ce qui se trouve dans la photo *juste avant* que l'image vidéo vienne « le rejoindre », c'est, dans le fond, le *futur* de ce mouvement (on jette fréquemment des coups d'œil dans cette direction pour prévoir la mise en mouvement, pour repérer telle personne, encore immobile, dont on se met à attendre impatiemment la mise en route dans et par l'image vidéo qui la rattrape). Et pareillement, on comprend que ce qui figure

dans la photo *juste après* le passage du cadre vidéo, c'est justement le passé de ce mouvement qui s'en va, est déjà ailleurs, a disparu en nous laissant sa mémoire immobilisée. En d'autres termes, dans cette perspective, seule l'image vidéo est vécue comme un présent - parce qu'elle est mouvement - alors que la photo nous en livre une anticipation ou une postérité figées. Le mouvement est un présent parce qu'il est en cours. Passé et futur sont immobiles parce qu'ils sont inscrits à demeure à leur place. Mais le mouvement, parce qu'il est toujours en cours et qu'il est rotatif à 360°, revient sur ce qu'il a laissé, refait de son passé un nouveau futur, repasse, et repasse, dans un trajet d'éternel retour, réactualisant perpétuellement chaque portion de l'image fixe. Ce qui cesse de faire un présent séparé, un futur ou un passé figés. Tel est le paradoxe induit par le principe de circularité de l'ensemble : littéralement, ce circuit n'a pas de fin (ni de début). L'espace est circulaire et le temps cyclique. Le mouvement coïncide avec l'immobile. Le présent avec le passé et le futur. L'instant avec la durée. Le temps avec l'espace. Le regard qui progresse avec le temps qui reste. L'image qui demeure avec le temps qui passe. Ça tourne, ça tourne, jusqu'au vertige.

Emmanuel Carlier, ... *graph*

(installation avec écran plasma, 2003)

Quand le spectateur découvre ... *graph*, il est d'abord confronté à une imposante machinerie, exposée pour elle-même, nullement dissimulée : une architecture de tubes de métal posée au sol, deux longs rails, un sol fait de billes d'argile répandues, un chariot mobile, un moteur électrique, un tableau de commande, un grand écran plasma horizontal qui va et vient en faisant beaucoup de bruit : voilà de la matière lourde, du mouvement, des sons; c'est assez impressionnant, inquiétant même à certains égards. Entre ingénierie et bricolage, Carlier met en espace non seulement une *image*, le résultat d'un processus, mais un *engin*, qu'il a fabriqué lui-même. On pense assez vite à

d'autres machineries techniques imposantes, et non dépourvues d'esthétique, dont la pièce de Carlier paraît ici une métaphore possible: métaphore industrielle des machines outils dans une chaîne de montage à l'usine; métaphore cinématographique du dispositif de tournage d'un travelling, avec les rails et le chariot; métaphore informatique de l'imprimante, qui inscrit une image à partir des mouvements horizontaux d'allers et retours de sa cassette, etc.

Mais en fait, c'est la métaphore médicale qui domine : comment ne pas voir en effet dans cette machine à mobiliser l'écran une sorte de scanner, qui balaye et découpe à la fois son objet. D'autant que le motif convoqué à l'image (dans l'écran plasma) est le corps humain. ...*Graph* fonctionne littéralement comme un scanner, avec son écran magique qui va et vient, qui "découpe" un corps d'homme couché, zone par zone, en le balayant de la tête aux pieds et des pieds à la tête, et en nous le donnant à voir serré de près, scruté dans le moindre de ses détails anatomiques. Regard clinique. Ce corps *plasma* (le mot lui-même est intéressant...), étendu sur les mêmes billes d'argile sombres que celles qui sont dans la salle d'exposition sous la machinerie, se donne à nous entièrement nu, comme sur une table d'examen.

L'impression est étrange: il n'y a évidemment aucun corps *réel* visible sous l'écran, mais on pourrait dire qu'il y en a un de *virtuel*, intensément présent. Le fait de voir dans l'image ne serait-ce que des fragments de ce corps (immobile dans un premier temps, agité de soubresauts violents dans un second temps), puis de voir, par les mouvements de va et vient répétés de l'écran, ces fragments de corps reconstituer fictivement un ensemble articulé complet (un peu comme les décompositions du mouvement dans les photographies de Muybridge permettent d'imaginer tout un geste ou tout le trajet accompli par un corps), cela nous donne avec force ce sentiment de présence d'un corps virtuel.

Nous ne voyons effectivement qu'une image de corps morcelé, mais l'exhibition frontale (en particulier lorsque l'écran donne à

voir, crûment, froidement, le sexe masculin de l'acteur), les mouvements de passage répétitif de l'écran, et surtout l'horizontalité du trajet de l'image (il est rare de voir une *image couchée*, nous sommes tellement habitué à les voir debout, dressées, verticales, qu'on en vient presque à associer une idée de mort à cette horizontalité de l'image), bref, tout cela « invente » un curieux effet de présence invisible du corps « *sous* » l'écran. Et c'est cela qui crée la figure du scannage. D'autant plus fortement que le spectateur comprend immédiatement que l'écran plasma qui passe et repasse à vitesse régulière au dessus d'un corps absent (mais rêvé) reproduit en fait très exactement les mouvements de travelling de la caméra, qui a filmé ce corps (alors bel et bien présent physiquement) avec le même dispositif des rails, du moteur, du sol, etc. C'est en se substituant à la caméra et en reproduisant à l'identique ses mouvements, que l'écran-scanner invente un corps virtuel, qui pour n'être pas visible comme tel, n'en est pas moins aussi fantasmatique que le corps impossible inventé par le morphing de Thierry Kuntzel à partir de ses photos d'enfance. Nul doute que ce corps d'homme hantera longtemps votre conscience et votre mémoire.

Recebido em: 20 de janeiro de 2015