



**HAL**  
open science

# Temps hybrides d'images en mouvement : entre instant, durée et répétition

Agathe Plantey

► **To cite this version:**

Agathe Plantey. Temps hybrides d'images en mouvement : entre instant, durée et répétition. Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03715343

**HAL Id: dumas-03715343**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03715343>**

Submitted on 6 Jul 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Université de Rennes 2  
Histoire et esthétique du cinéma

# Temps hybrides d'images en mouvement : entre instant, durée et répétition

Agathe Plantey



Mémoire de Master en Histoire et Esthétique du cinéma année 2021-2022  
Sous la direction de Eric Thouvenel



## *Remerciements*

Je remercie mon directeur de recherche, Eric Thouvenel, qui a été présent tout au long de mon travail et de ses péripéties, et m'a conseillé de multiples textes et films qui ont participé à la constitution de ce mémoire et ont ouvert des horizons de recherche plus vastes.

Je remercie les enseignants qui m'ont fait découvrir des œuvres d'images en mouvement différentes, et qui ont éveillé en moi l'envie d'en découvrir d'autres et d'y consacrer ce mémoire : Frédéric Jourdain au Lycée Général et Technologique des Arènes à Toulouse, et Eric Thouvenel à l'Université Rennes 2.

Je remercie les lieux et les événements qui m'ont permis de découvrir certaines œuvres de mon corpus : l'édition 2015 du Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand, l'édition 2018 du festival L'Oeil d'Oodaaq à Rennes, l'édition 2019 du festival Sonic Acts à Amsterdam, les expositions de l'été 2019 du musée Guggenheim à Bilbao.

Je remercie les proches qui m'ont soutenue d'une façon ou d'une autre et n'ont pas hésité à m'offrir leur aide : Catherine Astruc, Jeanne Cadic, Célia Le Goff, Anna Rouillé et Thibaud Fabre.



# *Table des matières*

<b><i>Introduction.....</i></b>	<b><i>5</i></b>
<b><i>Première partie. Instantanéiser la durée : faire durer l'instant.....</i></b>	<b><i>9</i></b>
<b><i>Chapitre 1 : Le temps contre-intuitif de Le Park.....</i></b>	<b><i>10</i></b>
<b><i>Chapitre 2 : Trois temps techniques.....</i></b>	<b><i>24</i></b>
<i>Cinématographie mécanique : les ciseaux.....</i>	<i>24</i>
<i>Vidéographie analogique : l'onde.....</i>	<i>32</i>
<i>Vidéographie numérique : les fenêtres.....</i>	<i>41</i>
<b><i>Chapitre 3 : Fixité et mouvement.....</i></b>	<b><i>51</i></b>
<i>Photographies ou photogrammes : la double nature du cinéma.....</i>	<i>51</i>
<i>Oeuvres de passage entre fixité et mouvement.....</i>	<i>57</i>
<b><i>Deuxième partie : Répétitions.....</i></b>	<b><i>66</i></b>
<b><i>Chapitre 4 : La répétition comme principe de continuité.....</i></b>	<b><i>67</i></b>
<i>Deux films à la composition similaire mais inversée.....</i>	<i>67</i>
<i>Problèmes temporels de chaque film.....</i>	<i>74</i>
<i>Circulation des parties dans le tout.....</i>	<i>77</i>
<b><i>Chapitre 5 : L'intervalle.....</i></b>	<b><i>85</i></b>
<i>L'intervalle comme écart dans l'espace : superposition et juxtaposition.....</i>	<i>85</i>
<i>L'intervalle comme modulation de la vitesse : retardement et déflagration.....</i>	<i>95</i>
<i>L'intervalle et l'équivalence : le cas de l'alternance.....</i>	<i>103</i>
<b><i>Chapitre 6 : La boucle.....</i></b>	<b><i>112</i></b>
<i>Alternance ou boucle ?.....</i>	<i>112</i>
<i>Présences de la boucle.....</i>	<i>120</i>
<b><i>Conclusion.....</i></b>	<b><i>134</i></b>
<b><i>Bibliographie.....</i></b>	<b><i>136</i></b>
<b><i>Filmographie.....</i></b>	<b><i>141</i></b>
<b><i>Annexe.....</i></b>	<b><i>151</i></b>



## *Introduction*

Nous allons à travers ce mémoire éclairer différents problèmes esthétiques rassemblés autour d'un thème : le temps. A l'intérieur de ce thème très large, nous parlerons plus précisément de composition, terme que l'on peut comprendre comme se référant à l'organisation des espaces et des temps de l'œuvre d'images en mouvement. Cette étape peut être liée à l'opération du montage au sens commun, mais aussi à d'autres manières de lier les images entre elles comme les techniques de superposition (surimpression, incrustation par exemple). La composition peut aussi se référer aux choix de projection si les images sont projetées dans le cadre de dispositifs précis (par exemple dans des installations). Elle fait référence à la mise en espace des images, dans le cadre (mise en relation d'éléments distincts dans un cadre commun : *split-screen*, surimpression...) dans la suite d'images (montage, liaisons entre les images les unes à la suite des autres) et à l'extérieur du film (projection).

Nous verrons que certains films, ou plus précisément, certaines œuvres composées d'images en mouvement, élaborent des temps hybrides, à mi-chemin entre plusieurs concepts : instant, durée, et répétitions. Nous essaierons de définir leur temporalité spécifique, et les moyens de mise en scène qui ont conduit à l'inventer : quelles techniques ont été employées ? La réponse à cette question nous permettra de mieux comprendre le motif temporel ainsi inventé. Ce « motif » temporel est un endroit où le *tissu* visuel et sonore prend une forme d'espace et de temps particulière, qui se détache de notre monde et se met à fonctionner selon ses propres lois. Le motif est reproductible : il est issu d'une méthode, d'une technique, qui est généralement propre aux cinéastes et aux vidéastes, mais que l'on peut imaginer reprendre et réinventer avec d'autres moyens.

Dans ces motifs, un autre temps nous sera rendu accessible, un temps que nous n'avons jamais pu expérimenter dans le monde qui n'appartient pas aux images en mouvement. Les films que nous allons analyser « inventent » des temps. Et nous nous demanderons : « quelle expérience de l'espace et du temps ce film me donne-t-il à penser ? » En tentant de



comprendre le fonctionnement de ces temps singuliers, nous seront amené.es à désapprendre ou réapprendre les notions que nous avons l'habitude d'employer, notamment à travers la philosophie et la théorie du cinéma (nous étudierons par exemple la durée avec Henri Bergson et Gilles Deleuze, l'instant avec Gaston Bachelard, l'espace avec Jean Epstein, mais aussi l'intervalle avec Dziga Vertov et Artavazd Pelechian, ou encore la circulation du mouvement à travers, dans et entre les images avec Térésa Faucon).

Ces temps hybrides seront analysés au travers d'œuvres très différentes, croisant parfois les médiums (photographie, cinéma/vidéo et installation), et produites dans des contextes éloignés géographiquement et historiquement. Elles pourront appartenir aux courants du cinéma expérimental ou de l'art vidéo, mais aussi avoir été faites par des artistes n'appartenant à aucun courant particulier, et nous aurons aussi l'occasion d'étudier un clip vidéo. Cette variété dans le choix des œuvres aura pour but de rendre compte d'une diversité plastique et sensorielle dans le champ des images en mouvement, nous permettant d'explorer une plus grande palette de temps. Nous pouvons lier ces œuvres par leur teneur « expérimentale », aussi bien dans leurs méthodes de création, que dans l'effet que ces œuvres produisent : celui d'une *expérience* perceptive et sensitive particulière. Ce qui les caractérise est un désir d'expérimentation axé sur les possibilités de composition et de remaniement de l'espace-temps audio-visuel. L'hétérogénéité de ce corpus sera reliée dans un mouvement global : celui de l'écriture. La question de la composition sera donc centrale aussi bien dans l'analyse des films que dans la façon de les mettre en relation dans le texte.

Si les œuvres sont de ce point de vue hétérogènes, le désir d'expérimentation dont elles témoignent est par ailleurs souvent assouvi dans des contextes similaires : elles seront pour la plupart produites par des artistes travaillant seul.es et avec des méthodes bricolées ou inventées par eux et elles-mêmes. L'originalité des effets contenus dans leurs œuvres viendra aussi de l'originalité de leurs méthodes de création en recherche perpétuelle. La recherche et les questionnements qui se poursuivront ici auront été situés pour beaucoup d'abord chez les artistes eux et elles-mêmes ; les questions par lesquelles ces œuvres seront probablement passées : (« comment inventer une forme nouvelle ? » « comment utiliser d'une façon innovante les outils de l'image en mouvement ? ») se transformant en d'autres qui quelque part leur répondent ou leur font écho (« qu'est-ce que cette forme nouvelle produit comme pensée nouvelle ? » « qu'est-ce qui fait l'originalité de cette composition et pourquoi me donne-t-elle l'impression d'une expérience de temps et d'espace jamais vécue ? »).

Nous ouvrirons ce parcours par une dialectique entre l'instant et la durée, nous commencerons par analyser le film *Le Park*, de Randa Maroufi (2015) qui joint la fixité d'un décor à un mouvement de caméra. Nous nous intéresserons ensuite à une autre dialectique, celle qui s'articule autour de la fixité et du mouvement, en particulier en analysant leurs points de convergence sur le médium cinématographique dans lequel la photographie joue un rôle clé. Cette étude sur le dispositif cinématographique se divisera en trois études différentes sur trois environnements techniques distincts : l'environnement cinématographique, l'environnement vidéographique électronique, et l'environnement vidéographique numérique, chaque environnement réinventant la relation entre fixité et mouvement, par la relation entre les photogrammes (ou vidéogrammes) et la manière qu'emploie chaque système filmique pour les animer dans le mouvement (pour les besoins de la projection). Pour finir cette première partie, nous ferons se rejoindre la photographie et le cinéma dans un motif, l'*effet-film*, qui a été théorisé par Philippe Dubois. Cet effet vise à donner une impression de mouvement dans une œuvre fixe (en particulier dans une photographie). Nous verrons que l'envers de cet effet, que nous pourrions appeler l'*effet-photo*, correspond à l'effet que mettait en scène le premier film de notre étude, *Le Park*.

Suite à l'exposition de ces deux formes de temps que sont l'instant et la durée, nous nous pencherons sur les formes de temps que peuvent constituer les systèmes de répétitions. Les répétitions ne tiennent ni de la fixité ou du point (que l'on associe souvent à l'instant) ni du mouvement ou de la ligne (que l'on associe souvent à la durée), mais se rapprochent plutôt d'une forme de circularité.

Nous ouvrirons aussi cette seconde partie avec une analyse poussée qui nous permettra de soulever plusieurs problèmes esthétiques différents. L'analyse comparative entre *Intrication* de Thomas Daveluy (2012) et *Fforest Bay II* de Chris Welsby (1973), dont les dispositifs sont axés autour de la répétition d'un geste, nous mettra face à deux espaces fragmentés puis reliés ensuite de deux façons opposées. Nous verrons que cette liaison se joue dans l'intervalle, une réalité filmique complexe qui trouve de multiples définitions et utilités. Nous aborderons certaines de ses utilisations dans le second chapitre, notamment son apparition dans le cadre, et les effets de ralentissement ou d'accélération qu'il peut produire lorsqu'il est rétréci ou

agrandi. Enfin, nous nous intéresserons au motif compositionnel de l'alternance, dans lequel l'intervalle est censé être régulier. Dans le troisième et dernier chapitre, nous aborderons un autre motif central dès qu'il s'agit de répétitions : la boucle. Nous verrons en quoi celle-ci se différencie, ou non, de l'alternance. Nous découvrirons alors que leurs liens sont ambigus et que la notion de « boucle » peut aussi faire référence à un écho, une résonance, ou à un effet de miroir, à travers la dernière analyse, celle d'une installation photographique réalisée par un cinéaste : *Authorization*, de Michael Snow (1969).

Nous verrons que les temps que ces films expérimentent et dont ils proposent l'expérience, s'ils sont ambivalents, trouvent une unité qui ramène l'une vers l'autre les contradictions. Les oppositions se dissolvent et apparaît alors le motif, l'expérience véritable d'un temps qu'il va s'agir maintenant de rattraper entre ces lignes.

## ***Première partie. Instantanéiser la durée : faire durer l'instant***

Dans cette première partie, nous allons considérer la relation entre instant et durée jusqu'à leur entremêlement. Nous l'aborderons à travers un film d'abord, *Le Park* de Randa Maroufi (2015), qui opère une compensation équitable entre mouvement et fixité, pour les réunir au sein d'un temps nul : qui n'avance pas ni ne recule, qui est suspendu entre passé et avenir. Cette tension équilibrée entre mouvement et fixité nous conduira à étudier l'association de la photographie et du cinéma, chaque médium se rapportant généralement dans notre imaginaire à la notion d'instant (fixe) pour la photographie, et à la notion de durée (en mouvement) pour le cinéma. Nous verrons que ces deux notions centrales dans la philosophie du temps sont toujours reliées dans les dispositifs de l'image en mouvement et les trois technologies dont elle se compose : la cinématographie mécanique, la vidéographie électronique (ou analogique) et la vidéographie numérique. Chaque technique conduit à décomposer et recomposer différemment le temps et change notre expérience du temps et de l'espace à travers les représentations qu'elle en donne. C'est à travers ces technologies que nous comprendrons mieux ce que signifient « instant » et « durée » dans les mots de Gaston Bachelard et de Henri Bergson, mais aussi ce que peut signifier le temps « multiple » de la technologie numérique pour laquelle nous emploierons la philosophie de Jean Epstein. Enfin nous trouverons l'instant et la durée réunis dans deux effets inverses : l'effet-film et l'effet-photo. Ce n'est qu'alors que nous pourrons nommer ce que nous avons expérimenté pendant le visionnage du *Park*.

## ***Chapitre 1 : Le temps contre-intuitif de Le Park***

« Faire durer cet instant » ; « juste un instant de plus » ; suspendre le temps, garder ce moment, tout conserver intact à cet endroit précis... Voilà le désir que réalise ce premier film. *Le Park*, de Randa Maroufi (2015) est un film dont la temporalité surprend. Nous pourrions dire qu'il est le point de départ de toute la réflexion qui a suivi dans ces lignes. Le temps de ce film pose problème, il est réfractaire à tout étiquetage, et semble de prime abord inqualifiable. Il semble avancer, et il semble stagner. La caméra avance dans un parc à l'abandon où les figures humaines sont immobiles, figées dans leurs actions. Comment un film peut-il être à la fois fixe et en mouvement ? Comment son temps peut-il tenir de l'instant, et de la durée ? Pourquoi cette composition spatiale et temporelle perturbe-t-elle notre appréhension et nos perceptions habituelles du temps ?

### *Fondations : le parc Yasmina et ses visiteur.ices*

Le film s'ouvre avec un mouvement de caméra avançant sur une place aérée, une dalle centrale entourée de palmiers, animée par les bruits d'une ville : voitures en train de rouler et klaxons, voix humaines, pépiements d'oiseaux. Le décor structuré en lignes droites est éclairé d'une lumière blanche d'été. Une voix *off* qui ressemble à une annonce radiophonique évoque en arabe la poursuite d'individu.es à l'origine d'un « mouvement virtuel » par une « police électronique », Interpol aurait envoyé un message à la direction de Facebook pour retrouver ces groupes apparemment désobéissants. Une voix différente dit : « Prends-en 3 ou 4 » avant que se déclenchent des bruits de captures de photographies. Après un noir annonçant « Le Fresnoy : Studio national des arts contemporains » et « en partenariat avec L'Institut Français de Casablanca présente », « Le Park » apparaît en blanc sur un second travelling avant qui traverse les barreaux d'un portail métallique. Nous entrons dans le film *Le Park* en même temps que dans *le parc* : le Parc Yasmina, situé dans le jardin de la Ligue Arabe en plein coeur de Casablanca, actuellement fermé au public. Le lieu représente, en lui-même, un espace-temps à contre-courant du reste de la ville. Interdit d'accès, il n'est pas traversé par ses flux.

Ancien espace de convivialité, de partage et de rencontre, il est devenu une bulle hermétique où seul.es quelques individu.es, eux et elles-mêmes en décalage avec le temps de la majorité, se rendent. « Une partie des acteurs du film occupent le parc, ils dorment là-bas et passent leurs journées à "traîner dans le coin". [...] C'est là que j'ai rencontré Rayan, mon "directeur de casting", un jeune qui squatte depuis plusieurs années le parc. Il connaît l'espace par coeur. J'ai sympathisé avec lui et lui ai expliqué mon projet. Je lui ai ensuite demandé de me présenter des gens pour figurer dans mon film. Le casting s'est fait au fur et à mesure, il m'a présenté ses amis qui viennent passer du temps avec lui sur place. Au bout de trois semaines, j'avais un trombinoscope avec les quarante figurants que je cherchais<sup>1</sup>. » Le parc forain a retrouvé à travers ces personnes sa fonction initiale : se retrouver, passer du temps ensemble, un temps commun, mais *contre* le reste de la ville, et non plus avec elle.

La caméra s'institue en corps éthéré qui peut traverser les barreaux du portail fermant le parc en toute fluidité. La première voix du second plan semble être celle de la réalisatrice, qui demande « On sort de l'autre côté ? » Les autres voix sont des enregistrements *off*. « /Dans les réseaux sociaux avec un ensemble d'images dont certaines sont réelles d'autres fictives ». Un « bip » électronique interrompt la bribe de communication. La caméra cherche son chemin entre des bâtiments déserts. Les voix continuent en *off* : « Je peux me casser une bouteille sur la tête » dit une voix masculine alors qu'une voix féminine semble le mettre en garde ; « Non mais attends !! ça sera encore plus réel comme en 3D ». Le réel et le virtuel sont poreux, les techniques de retouche photographiques sur ordinateur *ajoutent* du réel : « encore plus réel comme en 3D », la voix de la réalisatrice semble apparaître à l'intérieur du film, certains personnages du film sont *aussi* de « vrais » résidents du parc. L'évocation des technologies de communication informatiques via internet situe le temps de la diégèse dans le présent du film (2015), et met l'accent sur l'ultra-contemporain, en prélevant ce qu'il y a de plus moderne, de plus « nouveau », de plus « en vogue » dans le paysage médiatique contemporain. « Même s'il me la casse sur la tête, ce n'est pas grave car j'ai la tête dure ». L'enregistrement sonore se coupe à cet endroit net. La caméra se dirige vers un bâtiment, évoluant dans ce tableau de béton gris, de brindilles vertes et de terre claire, de peinture rouge délavée et écaillée et de la lumière blanche du jour. Les technologies ultra-contemporaines côtoient les ruines d'un parc laissé à l'abandon par les mêmes contextes sociaux. Nous entrevoyons, déjà, la complexité de la composition qui s'appuie sur différents niveaux de réalité.

---

1 POLI Vincent, « Entretien sur *Le Park* : Randa Maroufi », FID Marseille, 2016, PDF : <https://www.randamaroufi.com/wp-content/uploads/2020/04/ITV-Randa-Maroufi-Vincent-Poli-%E2%80%93-FID-Marseille.pdf>

### *Un récit en on/off*

La caméra pénètre dans un bâtiment ouvert. Cela fait deux minutes que nous sommes entrés dans le parc, et nous avons parcouru moins de cinquante mètres. Le mouvement de la caméra est lent et sûr. On entend des bruits de pas, appartenant peut-être à celui ou celle qui tient la caméra. La voix *off* parle à nouveau de violence, demande à quelqu'un.e de le ou la « taper » : « Quelqu'un doit me taper./Je m'en occupe./Tu me tapes ? » avant de s'arrêter net dans le silence. Reprise de l'enregistrement *off* avec des bruits précipités de lutte « C'est bon ! Tu l'as tué ! » Le son et l'image sont dissociés, le son exprimant des paroles animées, mais l'image présentant des espaces fixes et déserts. Cette bande sonore constituée de sons *off* qui se superposent aux bruits ambiants du parc évolue dans sa propre temporalité, son propre montage, asynchrone vis-à-vis de l'image. Cette temporalité sonore semble par moments raconter une histoire, mais le temps de ce récit n'est pas linéaire. La voix et le récit s'arrêtent, reprennent, et se déploient par intermittence. Cette alternance entrecoupe la ligne d'ascension de l'histoire, qui devrait « se suivre », c'est-à-dire se construire à partir d'un début et « progresser ». Mais plutôt que de se construire en *crescendo* sur le modèle d'une addition, d'un cumul des informations narratives, l'histoire se détruit à chaque nouvelle coupure et semble avancer tout en s'annulant. Si l'histoire ne revient pas complètement « à zéro », parce que nous mémorisons une partie des informations déjà énoncées, nous ne dirons pas non plus qu'elle « avance ». Par bonds en avant et bonds dans le vide, par ellipses, la structure de l'histoire prend une tournure stagnante, voire répétitive.

En dévoilant l'histoire par à-coups, le film vide les mots de leur contenu et les emploie comme pure matière sonore. Nous n'attendons pas que l'histoire se poursuive, parce qu'elle est sans cesse empêchée, terminée non pas par le récit, mais par le film lui-même. Nous attendons que la voix *off*, la composante sonore qu'elle représente dans le film, reprenne, notre intérêt se détache de la narration, de son contenu. L'histoire est dépossédée de son sens temporel chronologique et placée dans une structure répétitive par alternance voix/silence/voix/silence, sur le principe du on/off, de l'existence et de la non-existence. Nous pouvons y voir *un récit continu et chronologique enveloppé dans une forme discontinue et répétitive*. La temporalité de la voix *off* cumule donc un temps linéaire et progressif continu contenu dans le récit, dans une forme elle-même double : à la fois répétitive (alternance), donc cyclique (boucle entre l'arrêt et la reprise), mais aussi stagnante, parce que cette même répétition empêche le récit d'avancer : le récit est pris dans une boucle qui le contraint à rester cloué sur place. Pour joindre l'idée de répétition et de stagnation, nous nous souviendrons de l'expression toute

trouvée : « tourner en rond ». Le récit tourne en rond : il avance en cercles, il fait du sur-place. Cette « remise à zéro » répétée, le zéro correspondant ici au silence, dépossède partiellement le récit de son caractère progressif. En découle notre premier constat paradoxal : le temps d'une chose peut être tout à la fois progressif (avancer), stagnant (ne pas avancer), et bouclé (se répéter). Le temps de cette voix *off* peut être compris différemment selon que l'on considère sa forme ou son contenu, selon celui de ses aspects sur lequel on porte notre attention.

### *Personnages inactifs*

La caméra se rapproche d'un mur à l'intérieur du bâtiment sur lequel apparaît un rectangle rappelant curieusement les proportions d'un photogramme, jusqu'à ce que l'image devienne noire, et un raccord elliptique nous fait revenir au blanc d'un autre mur. Le son *off* s'arrête avec un « bip » électronique, et une rotation de la caméra révèle des individus placés à l'extérieur du bâtiment autour d'une table. Le mur a été traversé aussi facilement que le portail métallique de l'entrée du parc. Le temps aussi a été traversé, par l'ellipse. Le mouvement d'avancée de la caméra est imperturbable, elle parcourt indifféremment les temps et les espaces en reliant les différents plans. La caméra *décide* du temps et de l'espace, et non l'inverse : le temps et l'espace alentours ne semblent pas avoir d'incidence sur les propriétés de son déplacement. Nous sommes donc pris dans la « subjectivité » (ou « objectivité » puisqu'il s'agit d'un objet ?) d'un appareil perceptif qui transcende les lois physiques auxquelles sont soumis tous les objets terrestres. L'espace habituellement perçu comme solide ressemble ici davantage à un gaz, un nuage. Nous entendons parfois des bruits électroniques qui rappellent le son d'un talkie-walkie que l'on raccroche lorsqu'on a terminé une communication ponctuer l'ambiance arborée du parc ou achever une séquence parlée de la voix *off*.





Figure 1. Photogramme de *Le Park*, Randa Maroufi (2015)

Les individus placés dehors sont sept hommes [Fig.01]. Ils sont habillés en noir et en bleu, portent des jeans et des vestes de survêtement à capuche et une casquette pour l'un d'entre eux, au centre, allongé sur la table avec des écouteurs blancs dans les oreilles. L'un regarde son téléphone et un autre allume une cigarette. Son geste est en suspens, le briquet dans la main et la cigarette dans la bouche. Ils sont tous immobiles, figés dans leur position d'action ou d'inaction. Là encore, Randa Maroufi témoigne à travers ses personnages d'une part ultra-contemporaine de la culture. Les tenues et les attitudes des personnages sont reconnaissables comme appartenant au monde actuel. Ces personnages arborent sur eux des vêtements, en particulier la tenue de sport et ses accessoires tels que la casquette, qui peuvent les rapprocher, dans notre réserve de croyances et de réflexes interprétatifs (bons ou mauvais... ?), à la tranche de la société que l'on qualifie, en restant en accord avec la représentation qu'en donne le film, d'« inactive » : ils ne bougent pas, leurs corps sont dénués du mouvement de l'action. Ils « traînent », c'est-à-dire finalement qu'ils « prennent leur temps », du hors temps, du temps long : un temps qui se découvre dès que l'on s'arrête « un instant », qui se met alors curieusement à « durer ». Ils sont comme le lieu du parc dans lequel ils se trouvent, à contre-courant du reste de la ville et en dehors de ses flux. Dès que l'on s'arrête, « ça » dure. L'arrêt est l'extrémité de la durée. Ce qui est arrêté nous semble durer longtemps, par exemple tout ce qui tient de la roche, de la montagne au caillou. Est-ce parce qu'elle est dénuée de mouvement que la roche dure ? Ou est-ce parce qu'elle dure, qu'elle « vit » très longtemps, qu'elle ne bouge pas, ou plutôt que nous n'en apercevons pas le mouvement, comme si pour se prolonger dans le temps elle adoptait un rythme extrêmement ralenti ? Fixer et arrêter quelque chose,

c'est l'installer dans la durée. La durée est-elle le synonyme de la fixité ?

### *Un espace à l'arrêt*

Le dispositif principal du film est celui-ci : la caméra avance dans un environnement qui lui ne bouge pas. D'une part, le temps « avance » avec la caméra, parce que tout mouvement rappelle le temps dans lequel il s'effectue, mais d'autre part, l'espace et les personnages semblent en suspension, comme si le temps était arrêté. Comment cette sensation d'arrêt est-elle soutenue par les autres composantes de l'espace ? La luminosité y participe d'abord, elle est très blanche et puissante, elle se rapproche de la lumière du flash de l'appareil photo ou de l'éclair, qui écrasent l'espace. La puissance lumineuse aplatit l'espace dans la netteté, dans la visibilité, enterrant toute possibilité de mouvement caché dans les ombres et les creux du paysage. En enlevant le mystère, l'obscurité, elle fait ressortir l'immobilité. Dans le cas du flash ou de l'éclair, rappelons-nous que la vitesse à laquelle la lumière se déploie en tous points de l'espace alentour donne la sensation de saisir un instant, comme si cette lumière donnait une idée pratique de ce qu'est un instant : une tranche de temps, extrêmement brève, qui éclaire l'ensemble de l'espace « en même temps ». Cette lumière laisse une trace gravée, dans notre œil ou sur une surface photosensible, de cette tranche de temps. La lumière est comme un moule lumineux de l'espace, elle en donne le relief à un instant précis.

La netteté « ralentit » le temps. Elle semble couper le mouvement dans sa lancée, s'intercaler entre deux tranches de temps très proches, et « stupéfier » un temps microscopique. C'est par cette netteté que se définit l'« instantané » photographique : il a semblé, et il semble toujours, que cette technique de photographie saisisse la portion la plus fine du temps qu'il nous est donné de considérer : l'instant, d'où elle tire son nom. Et la force de l'instantané a justement été de pouvoir pour la première fois prendre un espace en photographie dans un laps de temps très réduit, tout en conservant la netteté des contours. La netteté est le versant esthétique qui donne cette impression d'instant, la vitesse d'exécution de l'appareil est son versant technique, capable d'impressionner une image dans un temps mathématiquement bref. Ici, la netteté des contours dans l'image est combinée à la puissance de la lumière du soleil, et ensemble elles exposent crûment l'espace, le dénudant complètement de ses appareils ombragés. L'espace dévoile sa solidité, sa tranquillité immuable. Ce qui bouge encore est écrasé sur ce fond immobile. L'immobilité envahit l'image. Saisi par la lumière, et comme s'il était surpris par cette brutale intrusion, l'espace se fige, il se pétrifie.

L'évidement à l'oeuvre dans le film renforce aussi cette sensation de figement. Les espaces,

tant visuels que sonores, sont presque déserts. Nous évoluons dans un parc abandonné, dans lequel les bâtiments tombent en désuétude, et où il n'y a personne d'autre que les personnages, pas de passage, pas de circulation. Pour ce qui est du son, comme nous l'avons vu, les plages sonores sont ponctuées de relatifs silences, pendant lesquels seuls les piailllement des oiseaux rappellent la vie du parc qui s'écoule encore. Tout le reste est statufié. Si le son contient davantage de mouvement que l'image, les arrêts brutaux mettent en avant un silence, le trou dans lequel la parole coupée est tombée. La circulation, l'écoulement, le mouvement sont exclus, empêchés, et ce sont eux seuls qui peuvent donner une idée du temps de l'action. Le vide s'insinue entre les corps et les paroles. Le vide, le silence, rappellent le néant et la mort, c'est-à-dire au fond l'arrêt du temps ; ou au moins, de son écoulement, ce qui revient aussi bien à un temps figé dans l'éternité. Temps mort et temps éternel. Le vide est l'infini. Nous avons souvent jugé la photographie comme une partenaire de la mort, parce qu'elle fixait les corps et les vidait de tout mouvement, de toute « animation » vitale. N'est-elle pas aussi ce qui a fait durer leur image plus longtemps, ce qui a prolongé la vie de ces corps à travers leur trace, et leur souvenir, dans l'éternité ?

#### *Tactilité et virtualité*

On découvre en s'approchant des acteurs les expressions sur leurs visages : l'un semble à l'écoute, le suivant pensif, l'autre satisfait, le dernier souriant. Un bruit électronique se déclenche en même temps qu'un brouilleur constitué de petits carrés en mosaïque masque les yeux du dernier homme dans le cadre. Ce brouillage audio-visuel, inspiré des techniques utilisées dans les journaux télévisés pour anonymiser les personnes – parfois, les criminels – dure quelques instants avant de disparaître subitement. « /dans les réseaux/ » dit la voix *off* entrecoupée. Seraient-ils immobiles parce que profondément plongés dans les « réseaux », agissant dans une dimension virtuelle invisible à l'oeil nu ?

Après être passée par l'intérieur d'un bâtiment, la caméra, amorcée par un *crescendo* de bruits non identifiables électroniques et aigus, sort devant une attraction de fête foraine rouillée. Le parc est aussi un parc d'attraction : un lieu de spectacle et d'artifice, un lieu d'illusion. Des sièges à une ou deux places devaient tourner autour d'un axe vertical, qui a chuté. La voix *off* reprend un récit commencé plus tôt : « Pour la bouteille, ce n'est pas un problème ! On la cassera d'en haut. Et même si ça tombe sur moi, rien ne m'arrivera, à 3000 %. /.../ Et vous allez kiffer ! Regardez-moi ! Je vais crier fort et péter les plombs. Je pensais que tu filmais putain ! Je répète ce que j'ai dit ? » Les personnages sonores cherchent à se mettre en scène sur les réseaux pour alimenter une image d'eux-mêmes, un

avatar, un double. Cette vie virtuelle se déploie en parallèle de paroles portées sur la violence concrète du corps, le désir d'une chair heurtée par des poings, ouverte par du verre. Leur incarnation dans la matière du monde veut s'éprouver à travers le sens attaché aux objets les plus solides : le toucher, et ce toucher encore veut s'exprimer dans ce qu'il a de plus extrême, l'ouverture du corps, sa déchirure, sa sensation forte. La tactilité en écho à l'univers intangible de l'espace virtuel où les esprits naviguent sans corps. Les personnages évoluent sur plusieurs niveaux de réalité, l'un fictionnel, l'un virtuel, et l'un documentaire, dernier niveau dont on piste la trace en suivant les indices disséminés çà et là pour rappeler que nous assistons (en différé) à un tournage de film. Capables d'ubiquité, ils se trouvent en plusieurs endroits au même moment. Tout comme ses personnages, le film fait converger des contraires. Son mouvement se répartit aussi en deux extrêmes : fixité des corps et mouvement imperturbable de la caméra. Le son et l'image sont dissociés, et c'est la voix *off* qui apporte du mouvement aux corps, de l'extérieur, quand ceux-ci sont par ailleurs *inanimés*. Le son confère à l'espace visuel un mouvement dont il semble par ailleurs dépourvu. Les personnages sont pris dans un autre espace, plus ambigu, l'espace sonore, une narration dont on ne sait si elle concerne les mêmes personnes que celles que l'on voit dans l'image. Ces corps que l'on voit ne sont-ils que des enveloppes vides ? Ou sont-ils pleins des histoires que l'on entend ?

La séquence suivante s'ouvre après un raccord sans transition, brutal (le troisième raccord explicite du film, après les deux raccords entourant le noir du générique de début ; les autres étaient cachés) et nous montre des jeunes différents bien que vêtus d'une façon similaire, assis autour d'une table, cette fois à l'intérieur d'un bâtiment en béton. Une femme se démarque des autres par son habillement. Elle ne porte pas de vêtements de sport, mais un perfecto en cuir noir, elle a deux anneaux noirs de chaque côté de sa lèvre inférieure et un autre sur l'arcade sourcilière droite, ses yeux sont maquillés au crayon noir. Elle porte une carte à jouer dans la main, un valet ; elle est arrêtée dans son action, la main relevée avec la carte entre ses deux doigts. Derrière elle, on peut voir l'eau trembler dans la bouteille d'un homme figé en train de boire [Fig.02]. Une voix annonce en français : « La préfecture a indiqué que 35 individus soupçonnés d'être impliqués dans la diffusion d'images par certains réseaux sociaux ont récemment été arrêtés/ » Les individus que l'on a vu dans les plans fontiels partie de ces groupes ? Il y en avait sept autour de la table d'extérieur (7), ils sont huit dans cette pièce (7 + 8 = 15).



Figure 2. Photogramme de *Le Park*, Randa Maroufi (2015)

### *Stase*

La caméra recule et pivote progressivement à 180° pour se retrouver une nouvelle fois à l'extérieur, traversant une fenêtre à laquelle un individu est posté debout dans l'encadrement (16). Les passages entre intérieurs et extérieurs sont souples et fluctuants. Dehors, quatre nouvelles personnes (20) : deux hommes parlent avec une femme qui leur montre quelque chose sur son téléphone intelligent ; un homme est tourné dos à eux, et regarde devant lui. « La bouteille qui s'est cassée, c'est un problème ? » La caméra recule dans un silence brouillé par des grésillements et laisse apparaître un nouvel homme placé devant le premier dans la même direction (21). Après avoir lentement décrit des mouvements autour d'eux, s'être rapprochée de leur visage en reprenant le parcours descriptif adopté dans les autres lieux, la caméra recule pour faire apparaître de nouveaux corps dans le champ. C'est une scène de combat à l'arme blanche entre deux individus, avec un nouveau spectateur que nous n'avions pas vu (24). L'homme posté à la fenêtre et les deux hommes regardant devant eux observaient le combat. Celui-ci ne semble pas avoir commencé. Les deux combattants se fixent dans les yeux et tiennent leurs armes levées, prêts à asséner un coup. L'un est torse nu et porte une machette dans chaque main, l'autre est habillé et tient une machette dans la main gauche. Une femme observe la scène depuis une autre fenêtre (25). Dans son article pour le site *filmpulse*, Kevin Rakestraw avance le concept de « stase » pour parler de la temporalité singulière du *Park* où l'action est suspendue (traduction personnelle en note) :

The floating nature of the camera's movements gives the endeavor the feel of a

controlled search, composed on the surface with a twinge of trepidation trembling just beneath as if the potential kinetic trapped within these motionless bodies could be seen as an overwhelming outcome if it were to escape all at once; interestingly enough, within the exact same atmosphere there seems to exist an air of elegance. All of these youths, bound within the confines of reassembling the ashes of shared moments, are presented as nothing more than human beings, free from judgment and ripe with possibility. Even the individuals harboring the threat of violence in their machete-laden palms are free from judgment, in a sense, as the extraneous tends to dissipate through the camera's measured combing. All potential actions, both good and bad, remain non-existent in the stasis as are the circumstances that will inevitably beget those actions<sup>2</sup>.

La « stase » dont parle Kevin Rakestraw est un état du temps qui permet de conserver intactes toutes les potentialités du futur dans une sorte de gel de l'espace. Cet instant arrêté ne peut être jugé en soi, car il est détaché, libéré de la chrono-logie, des causes du passé et des conséquences du futur. Le contexte de l'action ne lui appartient pas. Il est intéressant de constater que ce sont les relations qui lient un instant à son passé et à son futur qui le rendent sujet à interprétation, qui le rendent réceptif à un jugement, qui permettent de le caractériser. L'instant, en soi, est hors de toute interprétation et de tout jugement. Le présent est étiré sur toute la durée du film par un équilibre maintenu entre passé et futur. Ce film qui se compose en durées semble être parvenu à représenter « l'instant », cette portion du temps souvent perçue comme volatile. Le mouvement continu de la caméra ne peut pourtant entrer dans ce gel. Celle-ci évolue dans un mouvement constant qui n'est pas soumis aux mêmes lois physiques que les personnages. La possibilité d'une autre dimension dans laquelle la caméra serait située stratifie l'espace du film en plusieurs couches. Cette hypothétique organisation spatiale est soutenue par la présence de l'espace virtuel en filigrane dans le film, qui ajoute une strate à sa composition. L'espace virtuel est invisible à nos yeux comme l'est le mouvement de la caméra aux yeux des personnages.

La caméra déploie un plan large pour nous laisser saisir la scène dans son entier. Cette vision d'ensemble nous permet de resituer les personnages dans l'espace, et l'on dénombre onze personnes, un homme ayant été laissé inaperçu (26) par le trajet de la caméra qui est

---

2 RAKESTRAW Kevin, « *10 out of 10: Le Park* », *filmpulse.net*, 2016, URL : <https://filmpulse.net/10-out-of-10-the-park/> (visité pour la dernière fois le 25/02/2021). Ma traduction : « La nature flottante des mouvements de la caméra donne à l'essai la sensation d'une recherche contrôlée, la surface du film est parcourue d'une agitation tremblant juste dessous comme si le potentiel kinétique piégé à l'intérieur des corps immobiles pouvait tout briser s'il venait à s'échapper en une seule fois ; assez curieusement, au sein de cette exacte même atmosphère semble se retenir un mouvement de grâce. Tous ces jeunes, repliés dans les confins du réassemblage des cendres de moments partagés, sont présentés comme ni plus ni moins que des êtres humains, libres de tout jugement et riches de toutes possibilités. Même les individus arborant la menace de la violence dans leurs mains chargées de machettes sont libres de tout jugement, en un sens, à mesure que l'extérieur vient à se dissiper dans la déambulation mesurée de la caméra. Toutes les potentielles actions, bonnes comme mauvaises, demeurent non-existantes dans la stase comme le sont les circonstances qui vont inévitablement engendrer ces actions. »

passée à côté de lui sans le toucher. La caméra s'échappe une nouvelle fois de la scène, en se cachant derrière une attraction abandonnée.

*Plan étranger (1/2) : le moniteur vidéo*

Un nouveau raccord *cut*<sup>3</sup> démarre le plan le plus court et le plus fixe du film. C'est le seul à ne pas se mouvoir dans un travelling. Dans un lieu *entre* intérieur et extérieur, on observe une affiche publicitaire décrochée, rangée à l'envers derrière une planche en bois, sur laquelle une actrice sourit exagérément devant un cône glacé, ainsi qu'un ancien poste de télévision à antenne, dont le petit écran présente une image de vidéo amateur qui démarre par l'obstruction d'un doigt devant l'objectif, puis dévoile une scène de combat filmée dans la rue. Pourquoi un poste de télévision à antenne, technologie datée, dans ce plan détaché des autres par son encadrement entre des raccords bruts, sa durée plus courte et sa fixité ?

*La photographie : avant ou après le film ?*

On enchaîne brutalement sur un nouveau travelling où l'on découvre un autre manège abandonné et trois personnes appuyées sur sa rambarde de sécurité, une femme et deux hommes (29). L'un effrite (effritait ? effritera ? *où* est le temps dans cette atmosphère figée ?) de la résine de cannabis. Un autre homme (30) posté plus loin filme quelque chose avec son téléphone. La caméra pivote pour nous laisser apercevoir l'objet de leur regard. Neuf hommes (39) sont serrés ensemble devant l'objectif, certains posent : en faisant un signe en « V » avec deux doigts ou en brandissant une machette, d'autres sont pris dans leur action : téléphoner, parler, écouter de la musique dans ses écouteurs. Cette pose des acteurs est inspirée d'un « ensemble d'images à caractère violent<sup>4</sup> » que Randa Maroufi a trouvé sur les réseaux sociaux. Elle s'est inspirée de ces photographies pour composer les scènes de son film, se référant par là à une mode d'internet, qui consiste à faire circuler des « selfies en vogue de gens qui posent avec des armes<sup>5</sup> » [Fig.03].

---

3 Raccord brutal, sans transition.

4 CLG, « Randa Maroufi : Réelle fiction et faux raccord », dust-distiller.com, 2015, URL : <https://www.dust-distiller.com/art/randa-maroufi-reelle-fiction-et-faux-raccord/> (visité pour la dernière fois le 25/02/2021).

5 Randa Maroufi, L'Atelier A, Arte, France, 2015, URL : <https://www.arte.tv/fr/videos/057123-045-A/randa-maroufi/> (visité pour la dernière fois le 18/05/2022).



Figure 3. Photogramme de *Le Park*, Randa Maroufi (2015)

Cette inspiration photographique donne une raison d'être à la fixité des corps dans le film. Randa Maroufi désirait donner l'impression d'être dans une photographie, la sensation d'une « circulation libre d'une caméra dans une image fixe<sup>6</sup> ». La photographie, dans cette logique, a organisé la mise en scène du film.

Pourtant, puisque les neuf hommes sont en train de poser devant l'objectif, ils se *préparent* à prendre une photo. Le film devient alors le lieu où l'on met en scène une photographie à venir. Est-ce une photographie qui a organisé le film, ou le film qui organise une photographie ? Dans l'extrait analysé, la photographie a-t-elle été prise avant, pendant, ou après le film ? Il y a dans la genèse du film et le rapport qu'il entretient avec la photographie un rapport ambivalent, qui répond à son temps sans succession : on ne sait plus lequel des deux succède à l'autre, ou même s'il y a un « avant » et un « après ». La photographie et l'image en mouvement dialoguent dans le film de manière intéressante ; ils semblent à la fois successifs, l'un engrangeant et organisant l'autre, et simultanés, l'un étant compris dans l'autre, et ces rapports peuvent à chaque fois se renverser. Cette relation entre cinéma et photographie, nous en reparlerons sous peu, pour tenter de comprendre, peut-être, ce qui fait le temps stagnant du film : en suspension entre arrêt et mouvement.

#### *Documentaire et fiction*

On entend des bruits électroniques et des « bip » qui semblent liés aux réglages de l'appareil qui soutient la caméra pour la faire se mouvoir. Randa Maroufi choisit en effet de

---

6 CLG, « Randa Maroufi : Réelle fiction et faux raccord », *art. cit.*.



laisser audibles les bruits appartenant à la temporalité du tournage. Ces bruits, éléments documentaires du film, s'entremêlent avec sa dimension fictionnelle. Fiction et documentaire sont tissés ensemble de la même manière que la dimension virtuelle amorcée par la voix *off* et le discours sur les réseaux sociaux se mêle au monde matériel réaliste représenté dans les images. Les personnes-personnages contiennent une face documentaire et une face fictionnelle, puisqu'ils sont de véritables visiteur.ices ou résident.es du parc « recruté.es » sur place par Randa Maroufi. Un dixième homme (40) est assis en retrait dans l'angle du bâtiment dans une expression de fatigue. Malgré nos spéculations, le nombre des suspect.es recherché.es par la police électronique, qui était de 35, ne colle pas avec les 40 individu.es dénombré.es dans les images. Notre supputation s'avère erronée, Randa Maroufi s'est joué de notre propension au soupçon. En reprenant les effets utilisés dans les programmes d'informations télévisés ou radiophoniques pour les appliquer à certaines voix *off*, elle donne un effet de réalité à des voix qui ne divulgent que des informations mensongères. Elle complexifie et stratifie un peu plus l'espace-temps de son film en y ajoutant la dualité de la vérité et du mensonge, séparation qui est aussi mise en doute et rendue confuse.

*Plan étranger (2/2) : le projecteur de cinéma*

Un travelling latéral descriptif sur les visages des neuf hommes posant debout pour la photographie précède une rotation de la caméra et une mise au point sur un tas de sièges recouverts de tissu rouge, comme ceux des cinémas traditionnels. Le bruit d'une machinerie devient audible et constant. On découvre en s'approchant une salle de spectacle encore décorée de tissus rouges, un projecteur de cinéma et des bandes de pellicule jaillissant de la scène jusqu'au sol. Une chaise en plastique vide devient le centre du cadre alors que la caméra procède à une rotation. Le bruit mécanique électronique, un souffle pouvant être celui d'un ventilateur, s'interrompt. S'agissait-il d'un bruit de projecteur numérique *off* ou du bruit de l'appareillage de la caméra *in* ? Nous ne savons plus quelles sont les sources des différents sons. Un nouveau bruit, semblant plutôt mécanique, rappelle celui d'une bande de pellicule en train de défiler dans un projecteur de cinéma. Ce bruit démarre en même temps que la caméra, prenant pour point de bascule la chaise vide au centre du cadre, démarre un mouvement de recul inverse à son trajet d'arrivée. C'est la première fois que la caméra change aussi drastiquement de direction : son mouvement semble moins sûr que dans les autres plans ; elle revient en arrière, sur ses propres pas, comme on revient en arrière après une hésitation. Deuxième plan dont le mouvement se détache des autres, et deuxième plan montrant un dispositif lié aux images en mouvement antérieur à la technologie du film (numérique). Ce

mouvement de recul semble se tourner vers le passé du cinéma, le travelling arrière remontant dans ses origines historiques. Le retour en arrière visuel correspond à un retour en arrière temporel : une nouvelle fois, la caméra imprime son mouvement au temps, comme si son action provoquait l'inclinaison du temps et de l'espace du film. Pourquoi, une fois de plus, représenter une technologie de l'image en mouvement antérieure à celle du film ? Alors que la caméra arrive à un plan d'ensemble resituant la salle entière, les titres du générique de fin s'affichent en blanc sur ce travelling arrière, avant que l'image ne passe au noir en conservant le son de la machine mécanique quelques instants de plus.

Nous l'avons vu, ce film soulève de nombreuses questions. Son temps semble stagner, sous la forme d'une « stase ». A travers lui, nous considérons que la durée peut être intermittente, comme l'a montré le récit sonore dans les voix *off*. Une continuité (durée) peut être discontinue (progresser par intermittences). Dans ce film, l'instant et la durée, le fixe et le mouvant, la continuité et la discontinuité, la photographie et le cinéma se lient de manière inextricable. De plus, *Le Park* glisse des supports d'enregistrement et de diffusion de l'image en mouvement antérieurs à la technologie du film. Dernière zone d'ombre de notre analyse, s'agit-il des indices à éclairer pour dénouer le mystère du film ? Ces objets techniques contiennent-ils le rapport entre fixité et mouvement qui régit l'oeuvre de Randa Maroufi ? Nous allons voir que les dispositifs d'enregistrement et de diffusion de l'image en mouvement lient toujours ces notions, mais de manière à chaque fois renouvelée selon leurs matières. Nous allons analyser les différentes représentations du temps que nous donnent à expérimenter les différents dispositifs de l'image en mouvement : le cinématographe (dont le projecteur de cinéma à la fin du film était l'indice), la vidéographie électronique (à laquelle le moniteur vidéo nous a fait penser), et la vidéographie numérique (dont les personnages du film font mention à plusieurs reprises).

## Chapitre 2 : Trois temps techniques

Dans le film, différentes technologies de l'image en mouvement sont représentées. Nous y trouvons un moniteur vidéo, un projecteur de cinéma, et aussi un téléphone portable contenant une caméra [Fig.06]. Nous avons réservé un espace d'interprétation propre à ces dispositifs,



Figures 4, 5 et 6, Trois photogrammes du film Le Park, Randa Maroufi (2015)

comme ils semblent posés sur la surface du film sans en être ingérés. Pourquoi Randa Maroufi les a-t-elle placés dans ce film ? Peut-être pour ajouter le temps de l'Histoire à ses multiples strates spatio-temporelles ? Parce que ce film traite de l'image et du temps et que ces objets sont l'application concrète de leur association ? Nous allons voir que les trois ères techniques auxquelles ces outils se rapportent proposent différemment à chaque fois la combinaison entre la fixité et le mouvement, instituant des rapports singuliers aux temps de l'instant et de la durée, de la simultanéité ou de la succession. En termes techniques d'abord mais dont découleront des termes esthétiques. L'étude du fonctionnement de certains outils, et un regard sur des œuvres phares, va nous permettre

de dégager certaines tendances temporelles<sup>7</sup> et de développer trois idées de temps : l'instant, la durée, et un temps plus ambigu, en forme de réseau.

### *Cinématographie mécanique : les ciseaux*

Le champ lexical du travail sur bande pellicule et des formes qui en jaillissent s'articule autour : du photogramme, de la photographie, de la fixité, de l'arrêt, de l'instant ; du défilement, de la discontinuité, de la coupe, des ciseaux, de la saccade, de la collure, du raccord, de la suture ; des rouages, de la mécanique, de la matérialité, du corps, de l'approche

<sup>7</sup> Qui, gardons-le à l'esprit, ne reflètent pas l'intégralité des travaux associés à chacun des supports d'enregistrement

physique, de la solidité, de la concrétude. Nous pensons que cet ensemble de valeurs peut être lié à l'idée que la pellicule est le support d'enregistrement où la teneur photographique du cinéma est la plus sensible. Cette importance photographique se retrouve dans des formes de la discontinuité et de l'hétérogénéité, ayant une conscience exacerbée de l'instant du photogramme. A lui seul, le projecteur de cinéma aperçu dans le film convoque ce temps mécanique et matériel.

La pellicule, telle qu'on l'aperçoit dans la scène finale du film, est le premier matériau servant à inscrire le temps des images mouvantes, et son organisation restera au principe de tous les supports d'enregistrement qui suivront. Le film est découpé en bandes régulières sur lesquelles se succèdent des photogrammes. Dans la plupart des configurations de visionnage 24 photogrammes sont projetés en l'espace d'une seconde. Chaque projection de lumière est entrecoupée dans le cadre d'une projection cinématographique (par un projecteur de cinéma) par un volet qui s'abaisse devant le faisceau lumineux le temps du passage d'un photogramme au suivant (obturateur). C'est l'objet qui permet de ne pas voir la pellicule défiler sur l'écran, mais seulement les projections l'une après l'autre de chaque image fixe. La pellicule défile dans le projecteur mais ce mouvement est masqué, sinon nous verrions un mouvement flou sur l'écran. Ce que l'on appelle « image animée » ou « image en mouvement » est le résultat de la projection sur l'écran d'une série d'images fixes et discontinues, c'est-à-dire séparées les unes des autres par un noir.

En-dehors de tout appareil, les photogrammes sont placés les uns en-dessous des autres, verticalement, sur la bande et sont séparés par une fine bande noire. Ils rendent visible une série d'instants arrêtés. La conscience de la discontinuité et de la fixité essentielles à l'image cinématographique est exacerbée dans le système mécanique par la possibilité de voir tous les photogrammes un par un sur la bande de pellicule. Le ou la monteur.se peut venir couper la bande entre deux photogrammes à l'aide d'une paire de ciseaux. La table de montage est alors une machine mise en route par la pression du pied sur une pédale située en dessous. La vitesse de défilement peut être modulée par l'intensité selon laquelle on appuie sur cette pédale. Elle permet de visionner en accéléré ou au ralenti, en avant et en arrière, mais elle ne permet pas de « sauter » dans le temps : pour passer d'un point à un autre sur la bande, il faut faire défiler le temps qui sépare les deux instants. La pellicule en défilant dans les bobines fait un bruit sec : « tac-tac-tac-tac », qui marque explicitement la cadence du défilement avec chaque photogramme qui passe dans le système de poulies. La discontinuité de l'image cinématographique est rendue audible tout au long du montage, comme à la projection lorsque

le projecteur n'est pas enfermé dans une pièce à part : il laisse alors entendre discrètement le bruit du défilement des photogrammes. La vitesse de ce défilement est également audible puisque la compression (accélération) ou la dilatation (ralentissement) du temps, modulées par la pédale, s'entendent dans l'accélération ou le ralentissement du tempo sonore. Cette pédale servant à moduler la vitesse rappelle la machine à coudre comme le mécanisme d'entraînement de la pellicule qui se fait par le biais de petites perforations situées sur un ou sur les deux côtés de la bande du film, enclenchées par de petits crochets pour faire avancer la bobine. Le principe de la « suture » et du « raccord » entre les plans s'enracine aussi dans cet imaginaire de la couture, le montage pouvant être vu comme une sorte de rapiècement spatio-temporel.

Ce « rapiècement » se fait avec un outil pour couper, et un outil pour coller les morceaux de pellicule. L'outil servant à découper et coller les plans sélectionnés se distingue de l'emplacement de la table de montage. A la table, le ou la monteur.se recherche l'endroit de la coupe et le marque souvent au feutre, puis lorsque ce travail de sélection est terminé, se lève et se déplace avec la bobine pour utiliser les outils servant à découper et coller. Ces outils sont *a minima* une paire de ciseaux et un tube de colle ou un rouleau de bande adhésive (des découpeuses-colleuses plus sophistiquées permettent d'accomplir ces tâches de manière plus efficace, mais l'essentiel de l'outil est là). Dans cet environnement technique l'utilisation des jambes est permanente et primordiale, à la table comme pour atteindre le lieu de la coupe et de la collure. A la table le ou la monteur.se est pris dans une danse à deux, un mouvement organico-mécanique. La modulation de la vitesse de défilement par la pression du pied sur la pédale devient instinctive, et la perception du temps est tributaire du ressenti physique. On entend la pellicule s'user, se froter, s'abîmer entre tous les déroulements et rembobinages. La matière du film est *sentie*, sa solidité est mise à l'épreuve de la machine.

Ces sensations physiques peuvent fournir des réponses quant au choix de la coupe. La recherche du bon rythme, de la « musique » du film, passe par le corps. La coupe et la collure sont tout aussi concrètes, matérielles, définitives. La décision de couper le plan est stricte, car revenir en arrière supposerait de recoller deux morceaux de bande, ce qui la fragiliserait, et la possibilité de tirer une nouvelle copie en laboratoire n'est pas souvent envisageable pour les plasticien.nes qui travaillent avec leurs propres moyens. Cette matérialité essentielle à la pellicule pose des limites concrètes au travail de sélection, à la possibilité de revenir en arrière, et entretient une économie de l'efficacité pour bénéficier au maximum du matériel pellicule que l'on a. Cela peut expliquer la proportion spectaculaire d'effets à la minute dans

certaines films d'avant-garde des années 1910 et jusque dans les années 1930. Le montage avec les outils du cinématographe est un montage lié à l'ensemble du corps, un montage physique. La matière du film, bien qu'elle soit temporelle, est aussi tangible, et sa solidité permet de l'altérer à la main. Quels échos peut-on trouver à cette matérialité dans les formes qui ont été confectionnées à partir de ces outils cinématographiques ?

La continuité des recherches sur le médium cinéma est divisée en deux temps avant et après les Deux Guerres Mondiales. Avant cette rupture, les amateur.ices de l'expérimentation du cinéma se regroupent dans ce que l'on appelle des avant-gardes. La possibilité d'intervenir directement sur la bande avec des ciseaux, grâce à la distinction nette entre les photogrammes par la fine bande noire qui les sépare, anime les expérimentateur.ices d'un désir de « faire discontinuer » les images. Les effets liés au raccordement, principal motif de recherche, exploré par superposition (surimpressions) ou par juxtaposition (« effet Koulechov ») sont valorisés en tant que prouesses du dispositif. Nous nous référerons à ce sujet à l'éventail incroyable des possibilités expressives du montage cinématographique mises en scène dans le film de Dziga Vertov, *L'Homme à la caméra* (1929). La coupe et la collure sont des opérations pleines de promesses sémantiques et esthétiques. Le temps se met audacieusement à désobéir à l'ordre chronologique duquel les avant-gardes le dégagent.

Ce cinéma *expérimental*<sup>8</sup>, que l'on appelle ainsi non seulement parce qu'il est le fruit d'expérimentations, mais aussi parce que les films qui en sont issus proposent de véritables *expériences* perceptives et sensorielles, se poursuit et se renouvelle après les Deux Guerres. Les recherches s'organisent dans les années 1960 autour de coopératives de cinéastes, mettant à disposition de leurs membres des lieux de diffusion, parfois des outils de travail (développement, montage, tirage...), et constituant des réseaux qui alimentent la vie de cette branche innovante du cinéma. Jonas Mekas est l'un des membres fondateurs de *The Filmmaker's Cooperative* à New-York, coopérative qui organise des projections de films expérimentaux à partir de 1962 et inspirera la fondation de coopératives similaires à Londres et Hambourg, entre autres. Leurs films continuent pour beaucoup à mettre la discontinuité à l'honneur, ou du moins à *ne pas la cacher*. Les raccords entre les plans sont bruts, et l'on jouit de rythmes fracturés, syncopés, rapides, et dynamiques pour lier et délier les images.

Un cinéma axé sur la structure, sur la composition rythmique plutôt que sur le contenu plastique des images, s'incarne dans le courant du cinéma structurel. Ce cinéma structurel est

---

8 L'expression « cinéma expérimental » peut être datée au moins de la publication de la revue *Experimental Cinema* en 1930, dont le titre s'appuie sur cette appellation.

déployé au sein de la *New-York Filmmaker's Cooperative* par Tony Conrad, Paul Sharits ou Hollis Frampton par exemple. On peut retrouver la trace d'un cinéma qui s'articule autour de la structure rythmique dans la théorie du « cinéma métrique » de l'Autrichien Peter Kubelka dans les années 1950 et 1960, ou encore, comme nous le montre Térésa Faucon dans son ouvrage *Penser et expérimenter le montage*, dès la première avant-garde dont nous avons parlé plus haut :

Le montage métrique attribue une durée artificielle aux plans qui résulte d'un calcul (selon des rapports simples : 1/2, 2/3, 3/4, etc.) et non de l'observation des éléments en mouvement dans le plan et du rythme du plan. Il s'agit plus d'un montage de photogrammes que de plans. Rappelons que Fernand Léger est certainement le premier à penser le photogramme comme unité de mesure de son film. En effet, dans l'article fondamental qu'il écrit en juillet 1924 juste après la projection du *Ballet mécanique*, il parle de l'importance donnée « à l'image fixe » et « à sa projection arithmétique, automatique, ralentie ou accélérée, additionnelle, semblable », termes qui évoquent un montage calculé au photogramme près. De plus, non seulement Léger réduit certains plans à quelques photogrammes voire à un seul, mais il introduit dans son film, à plusieurs reprises, des photogrammes sans images, c'est-à-dire des photogrammes noirs afin de créer des effets rythmiques et optiques qui préfigurent les films métriques de Peter Kubelka à la fin des années 1950 ou les films structurels de Paul Sharits dans les années 1960. Si cette forme de montage est en vogue dans les années 1920, et dans une veine du cinéma expérimental, cela vient aussi sans doute d'une pratique du montage. Pendant le cinéma muet, les films étaient montés « à l'œil nu », sans les tables qui permettraient à partir des années 1930 de visionner les images sur un petit écran (comme les Moviola). Le monteur regardait directement la pellicule par transparence ou à la loupe voire en sentant la durée des plans défiler sous ses doigts (24 images pour une seconde c'est-à-dire environ 50 centimètres). Il pouvait donc être d'autant plus tenté de leur imposer parfois un rythme artificiel ou mathématique, extérieur au rythme interne des images. Le montage métrique est sans doute la tentation de bien des monteurs, elle répond à ce désir de manipuler physiquement la matière-temps, de la sculpter entre ses doigts<sup>9</sup>.

Le cinéma métrique de Peter Kubelka est un cinéma qui délaisse en partie le contenu des images pour s'intéresser à leur durée mathématique, les considérant plutôt en ce sens comme des contenants. Le cinéma métrique propose un montage dont l'unité de référence n'est pas le plan, mais le photogramme. Ce montage au photogramme nous semble témoigner d'une temporalité proprement cinématographique, c'est-à-dire liée fondamentalement à la technicité attachée à l'emploi de la pellicule, et difficilement imaginable sur d'autres supports parce que mûe par la possibilité de considérer les photogrammes séparément. Peter Kubelka propose une application de sa théorie du cinéma métrique dans le film *Arnulf Rainer* en 1960. Le film est monté à partir de photogrammes blancs (ou plus exactement transparents) et de

---

9 FAUCON Térésa, *Penser et Expérimenter le montage*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, coll. « Les fondamentaux de la Sorbonne nouvelle », 2009, p. 57.

photogrammes noirs (ou plus exactement opaques). Les unités photogrammatiques représentent des valeurs de durées mathématiques (équivalent des notes en musique) rassemblées au sein de « phrases » multipliées ou divisées au cours des six minutes trente du film. Ci-après une image fixe présentant l'étalage des bandes du film [Fig.07], chaque rectangle blanc ou noir représente un photogramme du film :



Figure 7. Photographie des bandes du film *Arnulf Rainer* de Peter Kubelka (1960)

Ce travail met en scène la discontinuité de l'image cinématographique, et la fait « vibrer ». Il projette et masque la lumière brutalement, la faisant jaillir, et alterne également au silence un « bruit blanc », un son indistinct et brouillé. Le motif le plus sensationnel du film est ce que Tony Conrad appellera plus tard le *flicker*<sup>10</sup>, qui consiste à faire s'alterner deux unités très contrastées : ici un photogramme blanc et un photogramme noir, ayant un effet stroboscopique. Les unités se succèdent alors à la vitesse du défilement, c'est-à-dire tous les vingt-quatrième de seconde. Le motif fait apparaître la discontinuité intrinsèque de l'image cinématographique. Il fait sentir l'hétérogénéité, la fixité, et la platitude de l'image à la projection. Il rappelle la teneur photographique du cinéma. Le spectateur ou la spectatrice voit la cadence du défilement sous ses yeux, la succession des instants brefs et fixes qui composent la durée de la projection. Il ou elle vibre tous les vingt-quatrième de seconde, comme les photogrammes dans le projecteur.

Si les différents courants de recherche sur les qualités plastiques du cinématographe multiplient les explorations dans des directions variées, ils se rejoignent dans la volonté de ne

---

10 Tony Conrad réalise en 1966 un film autour de ce motif, qui porte le nom *The Flicker*.



pas masquer, mais au contraire de valoriser les caractéristiques du médium, en particulier de protéger les possibilités expressives du raccord d'un trop grand désir de continuité. Le modèle hollywoodien veut masquer bientôt la discontinuité de l'image cinématographique en travaillant des raccords fluides, souples, dans des mouvements continus, au profit d'un réalisme que beaucoup d'expérimentateurs des années 1960 considèrent comme artificiel. Leur démarche veut qu'il y ait plus d'intérêt à chercher ce que peut exprimer la technique en elle-même, plutôt qu'à lui faire répéter quelque chose que l'on croit déjà savoir. Leurs explorations du raccord, de la discontinuité et de la recomposition seront popularisées dans les années 1960 par la Nouvelle Vague en France (Godard) et les cinémas dits de la modernité (Antonioni), qui normaliseront notamment le raccord brutal ou *cut* créant volontairement des sautes, et les temporalités plus hétérogènes.

Les formes temporelles qui émergent d'une partie de la recherche sur le médium cinématographique sont saccadées, mettent en scène la discontinuité à l'endroit des raccords, et leur expérience spectatorielle est animée par cette hétérogénéité, cet aspect brut et mécanique de la matière et des outils. Comme le montre Térésa Faucon à propos du cinéma métrique, les cinéastes ont un rapport physique avec la pellicule, qu'ils manipulent continuellement, et grâce à laquelle ils « sentent » la durée défiler sous leurs doigts. La pellicule est un matériau solide et concret, et son épaisseur et sa densité matérielles se retrouvent dans l'expérience à laquelle les films invitent, dont une des extrémités s'incarne dans le motif du *flicker*.

Nous allons nous risquer à penser que le système de représentation temporelle cinématographique s'associe trop bien avec une certaine conception du temps en philosophie pour ne pas le remarquer. Cette conception du temps, c'est celle de Gaston Bachelard, qu'il décrit notamment dans *L'Intuition de l'instant*<sup>11</sup> et dans *La Dialectique de la durée*<sup>12</sup>. Pour Gaston Bachelard, le temps c'est l'instant, et l'instant est le réel. L'instant est la notion clé de sa conception. Cet instant unilatéral que l'on pourrait imaginer comme le flash d'un appareil photo propulsé sur l'univers tout entier en même temps. Pour lui, le temps est une suite d'instantanés autonomes, qui sont tous séparés les uns des autres, et chaque instant est un concentré de possibilités ainsi que le lieu de la création. Il n'y a pas de lien incassable entre chaque instant, donc, pas de durée *nécessaire*. La durée n'est en fait que la répétition de plusieurs instants qui se ressemblent, presque par hasard, ou à tout le moins par concours de

---

11 BACHELARD Gaston, *L'Intuition de l'instant*, Paris, Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche », 1994 [1932].

12 BACHELARD Gaston, *La Dialectique de la durée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013 [1936].

circonstances, notamment en fonction des lois de la physique. C'est parce que l'environnement est inchangé, que l'instant qui suit ressemble étrangement à celui qui le précède, mais rien n'assure la continuité de n'importe quelle durée : toute durée peut être brisée à n'importe quel moment, justement par l'intervention d'un instant différent. Nous pouvons rapporter cette idée à l'illusion du mouvement cinématographique, qui tient à la répétition des mêmes éléments plastiques dans les photogrammes qui se succèdent sur la bande. C'est cette ressemblance entre les photogrammes proches sur la bande, ou les photogrammes d'un même plan, qui crée l'illusion d'un espace et d'un temps continus.

L'instant contient en soi toutes les potentialités : celle de la continuation comme celle de l'arrêt... chaque instant peut donner lieu à une infinité de futurs possibles. La continuation d'une action n'est que le résultat d'un fragile équilibre, qui peut être bouleversé à n'importe quel moment. Nous pouvons transposer cette fragilité de la durée dans notre vie quotidienne. La durée, la continuation, est souvent le résultat d'un effort de notre part, et il n'est pas rare que celle-ci passe par des pauses, des arrêts, des retours en arrière, des doutes, des hésitations :

*La continuation n'est pas naturelle au niveau du réflexe. C'est le cerveau qui, en apportant des raisons, adjoint un déroulement continu, place derrière les causes de décalage les causes de déroulement. C'est cette adjonction de raisons qui fait le courage. [...] Ainsi la volonté claire et prévoyante ouvre la durée comme une perspective ; elle place une suite d'actes supplémentaires derrière l'impulsion première ; elle se révèle comme puissance de synthèse déterminant une convergence organique. [...] Bien entendu, en y regardant d'assez près, on verra qu'une telle prolongation est faite d'impulsions séparées. [...] Nous sommes ainsi peu à peu amenés à bien séparer, du point de vue fonctionnel, la volonté qui déclenche l'acte et la volonté qui le continue. [...] la pensée, la réflexion, la volonté claire, le caractère opiniâtre, donnent de la durée à un acte éphémère en apprenant à y adjoindre des actes secondaires appropriés. Nous saisissons donc la durée dans son caractère de conduite, dans son caractère d'oeuvre<sup>13</sup>.*

Qu'une chose dure tient presque dans cette conception du miracle. La durée n'apparaît comme telle qu'avec du recul, mais lorsqu'on l'approche, on aperçoit tous les instants isolés qui la composent. Une durée apparaissant comme un bloc continu peut révéler des moments d'interruption lorsqu'on la regarde de plus près. Dans ce sens, une continuité, une progression, peut contenir des arrêts. Cela paraît de prime abord contradictoire : comment une continuité peut-elle être discontinuée ? Mais une continuation est rarement linéaire, et toute progression cache généralement des interruptions. L'interruption ne contrevient pas à

---

13 *Ibid.*, p. 39-40.

la formation d'une continuité. C'est ce que nous avons remarqué en analysant le récit en *on/off* de la voix *off* de *Le Park*.

Cette concentration sur la notion de l'instant, et la mise en valeur de la discontinuité du temps, s'associent harmonieusement avec ce que la pellicule montre du temps. Sur la bande du film, les instants sont tous séparés les uns des autres ; pourtant, ils forment à la projection l'impression d'une durée coagulée. Chaque photogramme a la possibilité de rompre, ou de « faire durer » le temps : le raccord *cut* interrompt brutalement la continuité du plan qui le précède, pour faire jaillir une autre potentialité de l'espace-temps du film. Au contraire, le photogramme pris dans la série du plan répète la majeure partie des éléments de l'image à l'identique : il fait donc se poursuivre le temps du plan, sans accroc. La discontinuité mise en scène par de nombreux.ses chercheur.ses du cinéma sur pellicule reflète cette idée du temps basée sur la possibilité de la rupture, de la coupe. Le temps est alors intimement traversé d'arrêts et d'incertitudes, et la durée est soit une illusion, soit une construction, soit une chance. Tout peut s'arrêter, à n'importe quel moment.

### ***Vidéographie analogique : l'onde***

Le champ lexical du travail sur vidéo électronique et des formes qui en découlent s'articule autour : de l'incrustation, de l'entrelacement, de la synthèse, de l'image composite, du mixage ; de la continuité, du mouvement, de la durée, de la modulation ; du flux, des électrons, de l'intangible, de l'électricité, de la neige, du signal. Sous la forme d'une onde, la matière de l'image et du son électroniques s'écoule le long des câbles de la télévision et se retisse sur les écrans. La médiatisation électrique devient plus conséquente, et on peut composer le temps de la scène en regardant des écrans de contrôle qui permettent de contrôler en direct le résultat de notre action, on peut bricoler des synthétiseurs, et leurs circuits électroniques, pour altérer le signal de l'image.

La relation qu'entretient le support d'enregistrement électronique avec le temps nous évoque au contraire de la dynamique cinématographique le mouvement lent et sûr de la caméra à l'intérieur de l'espace du parc. Ce mouvement semble ininterrompu malgré le passage à travers des espaces et par-dessus des raccords, aussi aérien qu'un signal électrique ou une onde : une onde hertzienne comme celles de la télévision, ou l'onde liquide de la mer ? La bande magnétique de la cassette, ou le disque gravable, ont ceci de fondamentalement différent de la bande de pellicule qu'ils ne laissent plus apercevoir les photogrammes du film.

On ne peut plus séparer les images les unes des autres en coupant directement aux ciseaux. Le nouveau support d'enregistrement apparaît comme un tout linéaire insécable, sans images visibles, d'une teinte unie ; c'est l'aspect « bande », continu, qui prend le pas sur l'aspect photogrammatique et discontinu de l'image en mouvement. Les photogrammes ne seront plus approchables par la main à partir de ce moment, et deviendront plus « virtuels » encore avec le développement des logiciels de montage informatiques.

A cet effacement de la discontinuité sur le support d'enregistrement s'associe un système de diffusion lui aussi plus continu. Le système de projection de la télévision se différencie de la projection cinématographique par l'absence d'obturation de la lumière (volet) pour passer d'un photogramme à l'autre, qui provoquait une interruption et une discontinuité dans la transmission lumineuse. La télévision ne projette pas des images « pleines » comme le projecteur de cinéma : les données codées des images sont transmises par le signal point par point, et ligne après ligne. En Europe les images sont codées sur 625 lignes<sup>14</sup>. Pour pallier à des problèmes techniques<sup>15</sup>, la diffusion télévisuelle invente un nouveau système de projection dite « entrelacée ». Le faisceau d'électrons contenu dans le tube cathodique projette derrière l'écran du poste de télévision les lignes paires d'un photogramme, puis ses lignes impaires lors d'un second balayage. L'ensemble des lignes composant une image s'appelle une « trame entrelacée » : on y retrouve le vocabulaire de la couture, la vidéo se figurant comme un tissu temporel d'images et de sons. Ce qui nous intéresse dans cette technique de diffusion, c'est le moment du passage d'un photogramme à l'autre. Lorsque le faisceau a terminé d'afficher les deux « champs » de lignes composant une image entière, il recommence son parcours, en traçant d'abord les lignes paires de l'image suivante. A ce moment précis<sup>16</sup>, les lignes impaires de la première image sont entrecroisées avec les lignes paires de la seconde. Le faisceau trace les lignes paires du photogramme « entre » les lignes impaires du photogramme précédent<sup>17</sup> : deux photogrammes consécutifs qui sur la bande de pellicule auraient été nettement séparés par une bande noire se retrouvent entremêlés, « entrelacés » sur l'écran. La « succession » des

14 Les normes européennes PAL et SECAM codent les images sur 625 lignes, la norme nord-américaine NTSC code les images sur 525 lignes ; le nombre de lignes peut varier d'un pays à l'autre.

15 Au début de cette technique de transmission et de diffusion, les luminophores composant la surface sensible située derrière l'écran conservaient peu de temps la lumière projetée, et cela causait un contraste lumineux indésirable entre les différentes parties de l'écran.

16 Moment de transition qui dure un 50<sup>e</sup> de seconde.

17 Pour l'expliquer plus techniquement : le faisceau d'électron projette de la lumière sur la surface sensible située derrière l'écran de verre. Il balaie l'écran deux fois pour tracer une image, en partant à chaque fois du haut de l'écran, puis décrivant des lignes horizontales jusqu'au bas de l'écran. L'image est donc divisée en deux champs, et ces deux champs composent ensemble ce que l'on appelle une « trame entrelacée » qui figure l'ensemble de l'image. Chaque champ est composé soit des lignes paires, soit des lignes impaires de l'écran. Les champs sont projetés sur l'écran à une fréquence de 50Hz, les images sont donc projetées sur l'écran à une fréquence de 25Hz, ce qui correspond à une projection de 25 images par seconde. Les unités projetées sont des champs, et non pas des images, ce qui fait qu'un champ de lignes impaires peut croiser un champ de lignes paires. (informations qui m'ont été données pendant ma formation en BTS audiovisuel option montage et postproduction au Lycée Général et Technologique des Arènes à Toulouse).

images n'est plus complètement – ou plus seulement – de la succession, puisque deux photogrammes successifs deviennent à moitié (une moitié d'image mélangée avec la moitié de l'image suivante) simultanés. L'« entrelacement » porte si bien son nom qu'il participe à notre hypothèse selon laquelle la vidéo analogique préfère un rapport de continuité au temps de ses images, notamment en raison du signal électrique par lequel elle est mise en circulation, qui tolère mal les interruptions. Cette préférence se manifeste ici par le choix d'un passage fondu entre deux images consécutives, plutôt qu'une rupture nette comme c'était le cas avec le volet du projecteur de cinématographe, ou l'obturateur de la caméra cinématographique<sup>18</sup>.

Cette continuité que nous venons de voir à l'échelle du passage d'un photogramme à l'autre sur l'écran se retrouve dans l'architecture temporelle plus générale de la télévision. La télévision et l'art vidéo ont une histoire commune et liée ; comme le cinéma expérimental interrogeait le cinéma des grands réseaux de distribution symbolisé par Hollywood, art vidéo et télévision échangent sur le principe de la contradiction, de l'interrogation, ou de l'inspiration mutuelles. Le signal électrique contenant les informations envoyées par les chaînes de télévision peut potentiellement être continu, et c'est à partir de cette possibilité que la télévision va construire son esthétique, qui la différencie du projecteur de cinématographe. La projection cinématographique s'articule autour d'une idée d'événement, de ponctualité, et la séance de cinéma est encadrée temporellement par une heure de début et une durée limitée. La télévision cherche quant à elle à remplir toutes les plages temporelles par des programmes courts ou longs, pour qu'il y ait toujours quelque chose à y voir. Les programmes s'enchaînent de manière plus ou moins savante, la rupture du continuum audiovisuel représentant le risque de la mise à l'arrêt de l'appareil. Progressivement la télévision atteint l'idéal d'une projection vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept.

Parallèlement à ce nouveau temps de diffusion, la vidéo engage un nouveau rapport au temps de l'enregistrement. La bande magnétique permet un enregistrement plus long à plus faible coût, « sur des bandes beaucoup plus longues que le plus long chargeur de cinéma<sup>19</sup> » comme le remarque Jean-Paul Fargier dans son ouvrage *The Reflecting Pool de Bill Viola*. On peut tourner en coupant moins. Les caméras vidéo, lorsqu'elles deviennent légères (les premières caméras vidéo sont plus lourdes que les dernières technologies de caméras cinéma)

---

18 Ces informations techniques m'ont été données pendant ma formation en montage, et vérifiées par la suite auprès de mon enseignant, Jean-Michel Cazenave. Elles sont vérifiables en ligne, voir par exemple : « Entrelacement : définition et explications », techno-science.net, URL : <https://www.techno-science.net/definition/7387.html> (visité pour la dernière fois le 07/04/2022) ; « Télévision numérique : TV analogique », URL : [http://gguenin.free.fr/theo/tv\\_num.htm](http://gguenin.free.fr/theo/tv_num.htm) (visité pour la dernière fois le 19/04/2022) ; « Balayage télévision », URL : <https://web.archive.org/web/20070301215234/http://www.univ-lemans.fr/enseignements/physique/02/electro/televise.html> (visité pour la dernière fois le 19/04/2022)

19 FARGIER Jean-Paul, *The Reflecting Pool de Bill Viola*, Crisnée, Yellow Now, 2005, p. 50

incitent à emboîter dans une même prise différents cadrages. Les durées des plans s'allongent, et la possibilité de laisser la caméra tourner plus longtemps donne l'occasion de laisser apparents les moments de transition entre les cadrages. Souvenons-nous que l'affichage entrelacé à la télévision donne lui-même une image à la transition : celle de deux photogrammes successifs entrelacés. Les lieux de passages et les transitions deviennent une part grandissante de la représentation alors que la nécessité de la coupe s'amointrit. Autre aspect intéressant, les vidéastes peuvent désormais déclencher l'enregistrement et laisser tourner la caméra « seule » pour venir agir dans le champ. Le ou la vidéaste peut se mettre en scène soi-même sans avoir besoin d'opérateur. Une nouvelle représentation de l'intimité et des univers personnels émerge, une écriture du soi que l'on peut imaginer se poursuivre jusque dans les *selfies* et les vlogs réalisés avec des téléphones intelligents dans la technologie numérique, encore plus légère et maniable.

Une autre notion va participer de cette esthétique de la continuité : la synthèse. Les débuts de l'informatique donnent naissance aux premières images « de synthèse ». La synthèse se rapporte aux notions de mélange et de fusion, par la synthétisation en une figure unique de plusieurs éléments. Il est intéressant de remarquer que ces premières images constituées sur ordinateur laissent aussi étonnamment place au vide, en raison des capacités de calcul limitées des premiers ordinateurs. Les premières images de synthèse dessinent des figures sur des fonds unis. Ce vide fait écho aux moments de transition qu'ouvre l'enregistrement plus long de la prise de vue réelle. Si l'on peut laisser tourner entre deux cadrages apparaît un moment « vide », un creux. C'est l'antipode de l'efficacité dynamique du montage à la coupe. Les « figures », qu'elles soient de synthèse ou constituées par les corps de celles et ceux qui viennent agir dans le champ de la caméra, sont entourées de vide, spatial ou temporel.

Les synthétiseurs, particulièrement prisés, sont des outils qui permettent de réunir dans un même appareil plusieurs signaux pour les mélanger. Ils donnent naissance à la pratique du *V-jing*, le « mixage », ou mélange, de sources vidéo pour créer des motifs surprenants, performances pouvant être projetées en direct sur les écrans des scènes de concerts. Les expérimentations sur le signal sont au cœur de l'avant-garde vidéographique. Ce sera le centre d'intérêt majeur de la recherche de Woody et Steina Vasulka, qui fondent la galerie *The Kitchen* à New-York en 1971<sup>20</sup>, où seront diffusées les oeuvres de plusieurs autres artistes

---

20 Il peut ici y avoir une confusion : *The Reflecting Pool* de Bill Viola de Jean-Paul Fargier nous informe p. 38 que le « [...] début des années soixante-dix, c'était nécessairement en passant par Paik, [...] animateur très actif de rencontres, de festivals, de lieux de diffusion tels que la *Kitchen*, qu'il contribue à fonder avec les Vasulka en 1973. » mais le site de *The Kitchen* ne mentionne pas Paik « Founded as an artist collective in 1971 by Woody and Steina Vasulka [...] » URL : <https://thekitchen.org/about> (visité pour la dernière fois le 15/04/2022).

vidéo. On peut faire remonter le début de l'art vidéo au moins à l'installation de Nam June Paik *13 distorted TV sets*, qu'il expose en 1963 dans *The Exposition of Electronic Music – Electronic Television*. Cette installation présente treize téléviseurs affichant des images abstraites obtenues par l'altération du signal électronique. Le film de Nam June Paik « *Guadalcanal Requiem* (1976) comporte le nom de Bill Viola au générique<sup>21</sup> » et Bill Viola assiste Peter Campus lors de son exposition à l'*Everson Museum of Art* de Syracuse en 1974<sup>22</sup>. Une fois de plus le réseau des avant-gardistes est suffisamment serré pour que beaucoup de ses acteur.ices se croisent. Autre point commun avec le réseau des cinéastes avant-gardistes : les vidéastes bricolent leurs propres outils, comme c'est le cas de Nam June Paik qui « à l'aide d'un ingénieur japonais de la NHK, Shuya Abe, a mis au point un synthétiseur, modèle du genre : il change les couleurs et modifie les formes des images à volonté<sup>23</sup>. »

Notons que l'exposition dans laquelle se trouve la célèbre installation de Nam June Paik peut se traduire en français par « L'exposition de la musique électronique – de la télévision électronique ». Les croisement entre musique et vidéo sont nombreux, et pour cause : les avant-gardes vidéographiques et musicales partagent alors un outil innovant, décliné pour l'image et pour le son : le synthétiseur. Ce croisement trouve une forme dans le clip vidéo, qui se développe dans les années 1970 jusqu'à la création de la chaîne MTV en 1981 qui ne diffuse que ce format. Le clip devient un lieu d'expérimentation visuelle offrant une alternative plus lucrative à certain.es artistes. En témoigne notamment le célèbre clip de la chanson *Bohemian Rhapsody* du groupe Queen, réalisé en 1975 par Bruce Gowers, dont nous parle Simon Lacaze dans son mémoire *Le Clip et sa relation au cinéma expérimental et à l'art vidéo* (2019) :

Vers les deux tiers de la chanson, pendant le refrain, Freddie Mercury descend en octave plusieurs fois sur la dernière syllabe de « Let me go ». Cet effet musical est repris à la vidéo par l'utilisation d'un larsen. Un larsen vidéo reprend le même principe qu'un larsen audio : c'est une boucle infinie entre ce qui est filmé et le support de diffusion. En effet, si l'on filme un moniteur vidéo, cela produira le même effet que si l'on positionne deux miroirs l'un face à l'autre. Dûe à sa nature électronique, l'image se détériore à chaque boucle. C'est pour cela que dans le cas de *Bohemian Rhapsody*, on ne distingue qu'une traînée lumineuse bleue à la fin de l'image<sup>24</sup>.

---

21 FARGIER Jean-Paul, *The Reflecting Pool de Bill Viola*, op. cit., p. 38.

22 Voir à ce propos l'archive en ligne de l'exposition « Peter Campus : video ergo sum » au Jeu de Paume à Paris du 14 février au 28 mai 2017 : « L'artiste américain Peter Campus (né en 1937 à New York) compte parmi les pionniers de la vidéo les plus influents aux côtés de Bruce Nauman, Nam June Paik, Joan Jonas, Vito Acconci ou Bill Viola, assistant de sa première grande exposition à l'Everson Museum of Art de Syracuse (État de New York) en 1974. » URL : <https://jeudepaume.org/evenement/peter-campus/> (visité pour la dernière fois le 15/04/2022).

23 *Ibid.*, p. 37.

24 LACAZE Simon, *Le Clip et sa relation au cinéma expérimental et à l'art vidéo*, Mémoire de Master en cinéma et audiovisuel, Université d'Aix-Marseille, 2019, p. 18.

Ce clip met en scène l'effet vidéo du *feedback* développé par Woody et Steina Vasulka. On peut se demander s'il y a un problème éthique dans le fait de commercialiser un effet développé par d'autres de manière autonome, mais, quoiqu'on en pense, le format du clip permet de diffuser à plus grande échelle des recherches formelles. Cet effet rend visible la matérialité propre du signal vidéo en une traînée baveuse, un « brouillard » de points.

Si le couple Vasulka s'intéresse à la forme du signal pure, Bill Viola et Peter Campus impliquent leur corps dans leurs oeuvres. Bill Viola mêle son corps et la matière électronique à l'élément aquatique dans *The Reflecting Pool* (1977-1979) ou dans *The Passing* (1991), et l'eau correspond bien à la matière du signal : elle coule, elle change de forme sans jamais se casser, elle se module et ondule dans la durée – on dit bien d'un signal qu'il est « modulé », et l'on pense aux « oscilloscopes » et aux « ondes ». Nous pouvons comprendre cette matière modulable dans *Three Transitions*, de Peter Campus (1973) [Fig.08]. Cette vidéo montre, comme le décrit Philippe Dubois dans *La Question vidéo* (2012) : « [...] deux caméras [qui] enregistrent simultanément une même action et la restituent en synchronisme sur un seul moniteur qui surimpressionne les deux images<sup>25</sup>. » Nous voyons d'abord sur l'écran Peter Campus seul, dos à la caméra. Un écran de papier se situe entre les deux caméras. Lors de l'une des « transitions », Peter Campus :

[...] perce l'écran séparateur et, très lentement, agrandit le *trou* ainsi pratiqué. Il finit par passer sa main de l'autre côté [de l'écran], puis, augmentant encore la déchirure, son bras, suivi de sa tête, et enfin son corps tout entier, jusqu'à ce qu'il ait complètement traversé le « mur », comme Alice passant au travers du miroir. [...] dans la surimpression, puisque Campus est bien au centre du cadrage, cette déchirure va donc apparaître *exactement au milieu de son propre dos*. Voilà ce qui est fascinant. Un corps qui semble se fendre en son centre, de lui-même. Et sans saigner. Une blessure propre, où, par la « grâce » de la surimpression, la chair n'est plus qu'une trame électronique, une affaire d'écran de papier<sup>26</sup>.

---

25 DUBOIS Philippe, *La Question vidéo : Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2012, p. 46.

26 *Ibid.*, p. 47-48.





Figure 8. Photogramme de Three Transitions de Peter Campus (1973)

En superposant les deux images enregistrées par les deux caméras, Peter Campus fait apparaître son corps deux fois, l'un dans l'autre. Le corps est une « trame électronique » et la matière de l'image semble faite de couches que l'on peut effeuiller : une image sous une image sous une image. Elle est nuageuse et transparente : neigeuse, de la « neige électronique » qui apparaît lorsqu'il n'y a plus de transmission à la télévision. Une matière informable à volonté. L'oeuvre de Peter Campus, traduisible par « trois transitions », met en scène le moment du passage d'une image à une autre, et les moyens de renouveler cette transition par ce que Philippe Dubois appelle une « surimpression », mais que nous appellerions plutôt une « incrustation ». Il propose de mettre au centre de son film des transitions lentes, à observer en tant que telles.

L'incrustation est une technique qui se développe dans la recherche vidéographique dans les années 1960 et 1970<sup>27</sup>, qui consiste à *incruster* une image dans une autre ; comme nous le dit Vincent Amiel dans *Esthétique du montage* (2017), « Les superpositions et les incrustations, en particulier, fleurissent dans le domaine visuel depuis les années 1980, alors qu'elles représentaient, dans l'histoire du cinéma jusque-là, comme une parenthèse, limitée en gros aux années 1920<sup>28</sup>. » La fusion des images les unes avec les autres est favorisée par l'environnement de la vidéo analogique. On pourrait dire avec l'incrustation que le travail du

---

27 Bien que des techniques d'incrustation aient existé depuis le début du cinéma (systèmes de caches ou de miroirs), cette période lui donne une nouvelle visibilité et de nouvelles formes.

28 AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 4<sup>e</sup> édition revue et augmentée, 2017, p. 153.

raccord se déplace de la bande vers l'intérieur de l'image. Les images fixes se succèdent à l'intérieur-même de l'image mouvante du film, sans coupure dans la durée. Il s'agit toujours d'une suture : deux images qui sont rapprochées ; d'un côté, elles sont rapprochées sur la bande, de l'autre, elles sont rapprochées dans le cadre.

Les formes temporelles qui découlent d'une partie de la recherche sur le médium vidéographique électronique se prolongent dans la durée, mettant en scène les transitions entre différents cadrages ou événements dans une même prise. Elles nous évoquent la continuité d'un signal qui se répand dans les appareils et se mélange avec d'autres signaux d'images pour produire des incrustations et des motifs abstraits. Le signal est un flux, un flux électronique, un flu(x)ide, qui peut changer de forme dans le temps et dans l'espace sans se rompre. La matière du signal est altérée, dégradée, et laisse apparaître des bavures, des traînées, des nuées de points qui en passant révèlent en-dessous d'autres couches de cette image transparente et étirable. L'image électronique donne corps au mélange, à la fusion et à la synthèse, elle donne une image à la transition.

Nous allons nous risquer une seconde fois à associer une conception philosophique du temps à un système de représentation. Cette seconde conception sera celle de Henri Bergson comprise à partir de *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*<sup>29</sup> et *L'Evolution Créatrice*<sup>30</sup> rapprochée du système technique de la vidéographie électronique. Selon Henri Bergson, la durée est le temps véritable, et elle est au principe de la vie. Dans sa conception, tout est vivant : « L'univers dure<sup>31</sup> », c'est-à-dire que tout est doté d'un élan vital qui se propage et propulse chaque élément d'un instant à l'autre vers la durée dans le temps : « Nous revenons ici, par un long détour, à l'idée d'où nous étions partis, celle d'un élan originel de la vie, passant d'une génération à l'autre de germes par l'intermédiaire des organismes développés qui forment entre les organismes des traits d'union<sup>32</sup>. »

L'instant n'est jamais que la mise en espace artificielle du temps : je conçois toujours un instant dans l'espace : l'instant, c'est *ici*, et maintenant. L'instant est pour Bergson une vue de l'esprit, il est un outil de décomposition employé par la raison pour analyser le temps et les événements, c'est un temps mathématique et analytique, impersonnel : « Le temps impersonnel et universel, s'il existe, a beau se prolonger sans fin du passé à l'avenir : il est tout d'une pièce ; les parties que nous y distinguons sont simplement celles d'un espace qui

---

29 BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007 [1922].

30 BERGSON Henri, *L'Evolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2001 [1907].

31 *Ibid.*, p. 11.

32 *Ibid.*, p. 88.

en dessine la trace et qui en devient à nos yeux l'équivalent ; nous divisons le déroulé, mais non pas le déroulement<sup>33</sup>. » Ce « déroulé » est la *trace* du temps que nous voyons grâce au mouvement laissé dans l'espace, mais non pas le temps présent lui-même. Le temps que nous analysons est une accumulation artificielle de toutes les différentes phases ou étapes du mouvement que l'on met alors côte-à-côte après coup (après que le temps soit passé), comme sur une bande de pellicule où les instants successifs sont disposés les uns à côté des autres, ce déroulé est « l'enregistrement de l'effet du mouvement, et qui en sera aussi bien le symbole. Or cette ligne est divisible, elle est mesurable<sup>34</sup>. » Cette ligne passée est analysable, mais non pas le temps réel, celui qui est perpétuellement *en train de se faire*. C'est cette ligne de temps enregistré que divisait et mesurait, rappelons-nous, le « cinéma métrique » : si le cinéma peut diviser le temps, c'est grâce au support qui l'enregistre, et qui est découpable. Le temps en propre n'est pas découpable.

Pour le philosophe de la durée, le temps n'est ni divisible, ni mesurable, il est le mouvement qui passe « entre » les instants, il est ce qui lie, c'est pourquoi il est insaisissable, et que l'on n'en peut jamais qu'enregistrer la trace. Dans un chapitre de *L'Evolution créatrice* intitulé « Le mécanisme cinématographique de la pensée », Bergson écrit : « Nous disions qu'il y a *plus* dans un mouvement que dans les positions successives attribuées au mobile, *plus* dans un devenir que dans les formes traversées tour à tour, *plus* dans l'évolution de la forme que dans les formes réalisées l'une après l'autre<sup>35</sup>. » La succession des instants mis les uns à la suite des autres ne suffit pas à définir ce qu'est le temps. Le temps est un processus, il est le changement même :

A qui s'installe dans le devenir, la durée apparaît comme la vie même des choses, comme la réalité fondamentale. Les Formes, que l'esprit isole et emmagasine dans les concepts, ne sont alors que des vues prises sur la réalité changeante. Elles sont des moments cueillis le long de la durée, et, précisément parce qu'on a coupé le fil qui les reliait au temps, elles ne durent plus<sup>36</sup>.

C'est pourquoi toute saisie du temps n'est jamais qu'artificielle, parce que le temps « saisit » et emmagasine tout, il est ce qui lie tout ensemble, et traverse tous les éléments de l'univers *en même temps et perpétuellement* : « Le flux du temps devient ici la réalité même, et, ce qu'on étudie, ce sont les choses qui s'écoulent<sup>37</sup>. » Pourtant, le cinéma peut re-produire du

---

33 BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité*, *op. cit.* p. 47-48.

34 *Ibid.*, p. 48.

35 BERGSON Henri, *L'Evolution créatrice*, *op. cit.*, p. 315.

36 *Ibid.*, p. 316.

37 *Ibid.*, p. 344.

temps, dès lors qu'il remet du mouvement (le mouvement de défilement de la bande dans le projecteur dès lors que celle-ci est projetée) et donc, du temps, « entre » les sections de temps<sup>38</sup>.

Or, que fait la vidéo ? Elle nous donne à voir l'image d'un monde qui *s'écoule*. Les images *coulent* en traînées lumineuses et colorées et *s'écoulent* les unes dans les autres (incrustation, *V-jing*, synthétiseurs), dans la continuité (sans raccords visibles), parfois jusqu'à leur dégradation totale, leur destruction (figurative). La vidéo ne se préoccupe pas de sectionner la bande enregistrée du temps en portions, mais plutôt d'imprimer un mouvement perpétuel du monde dans la durée d'une même prise, réelle (plan séquence) ou artificielle (effets de mélange). Si le temps n'est ni divisible, ni mesurable en tant que tel, par la science mathématique, il devient saisissable par le sujet, par la conscience, par le ressenti : parce qu'il passe *à travers nous*, nous pouvons le sentir. La philosophie d'Henri Bergson est une philosophie de la vie et du vivant, qui place les choses *en nous*, et incarne les concepts à l'intérieur du corps, le prisme à travers lequel le temps peut être compris est nous-mêmes en tant que système perceptif et sensible. Ce double mouvement, d'un temps qui s'écoule et d'un temps qui passe toujours à travers nous, à travers un sujet, se marie parfaitement avec l'image du monde de la vidéo. Comme nous l'avons dit, dans ces univers continus et dilatés, on retrouve pour les habiter des sujets, des représentations croissantes du soi, des autoportraits, comme pour se guider à travers ces temps et ces espaces mélangés, pour trouver un repère dans des mondes déformés, lâches et flottants.

### ***Vidéographie numérique : les fenêtres***

Le champ lexical de l'environnement numérique et de son esthétique s'articule autour : du code, de la binarité, de l'informatique, des mathématiques, du calcul, du réseau ; de la matrice, de l'espace, des fenêtres, du navigateur, du site, de la virtualité, de la 3D ; de la simultanéité, de l'instantanéité, de la circulation, de la multitude, des connexions, de l'équidistance, des nœuds, de la fragmentation, de l'hétérogénéité.

La présence du téléphone intelligent dans *Le Park* nous est si habituelle que nous pourrions

---

38 En effet, Henri Bergson semble considérer que le cinéma est capable de produire du temps (au-delà du fait qu'il découpe pourtant bien le temps pour le saisir, l'enregistrer, et le découper) ici : « Au contraire, si l'on traite le devenir par la méthode cinématographique, les Formes ne sont plus des vues prises sur le changement, elles en sont les éléments constitutifs, elles représentent tout ce qu'il y a de positif dans le devenir. », parce qu'au cinéma, les éléments découpés deviennent ensuite les parties constituantes d'un même mouvement à la projection, elles sont alors constitutives d'un même « devenir » qui passe à travers elles toutes. Henri Bergson semble alors parler du film projeté, et non du film sur son support d'enregistrement à l'arrêt, qui montre un découpage du temps. BERGSON Henri, *L'Évolution créatrice*, op. cit. p. 317.

ne pas la remarquer, mais le portable s'accorde avec la présence, sous-jacente, d'internet, nouveau support de diffusion de l'image en mouvement, et des réseaux sociaux. Léger, multi-fonctions, que l'on peut ranger dans la poche, ce nouvel outil de filmage de masse s'est répandu comme une traînée de poudre. S'il n'est pas l'outil privilégié des professionnels, il fait partie du paysage technique actuel, paysage justement divers et dans lequel les outils du passé (caméra mécanique ou électronique) n'ont pas été supprimés mais sont au contraire ponctuellement valorisés pour les plastiques d'images spécifiques qu'ils convoquent et les mélanges qu'ils occasionnent. Les dispositifs de visionnage varient eux aussi davantage en tailles et peuvent se multiplier au sein d'un même foyer : ordinateurs, tablettes, portables. Si l'on a pas plusieurs écrans allumés simultanément, on a plusieurs fenêtres affichées au sein d'un même écran grâce au système d'« onglets » des navigateurs. Diverses images sont accessibles en même temps, toutes situées à la distance d'un « clic » de souris. Le préfixe « multi- », comme dans « multi-fonctions », le multiple et la multiplicité, nous semble faire écho à une certaine tendance numérique, et converger dans la notion de « fenêtres » tirée du vocabulaire cybernétique.

La technologie numérique émerge après une Histoire des formes déjà conséquente par rapport aux techniques qui l'ont précédée, et puise dans cet héritage. Elle trouve dans le croisement des références une manière de renouveler les formes : multi-techniques. L'image numérique a aussi ses propres codes. Pour commencer, le langage informatique dans lequel elle s'inscrit est binaire, et cette binarité se retrouve dans une division entre la surface de l'image et son dessous, le code. L'image numérique a une face visible et une face inaccessible aux non-initiés, souterraine et cryptée. On marque souvent le tournant numérique dans le cinéma des grands réseaux de distribution par le film *The Matrix* (Lana et Lily Wachowski) sorti en 1999, et l'idée de matrice que le film transporte est au fondement de la réalité « virtuelle » construite par du code. La matrice codée est l'envers du décor de synthèse, l'endroit du « *kháos* » grec : une « béance », une « faille », un « trou noir ». Ce chaos originel est à la fois le lieu du potentiel, et le lieu du vide. Cette idée infuse l'esthétique numérique et les angoisses de son époque. Si la réalité virtuelle a une matrice, qu'en est-il du monde ? Y aurait-il derrière ce que nous voyons une réalité à « craquer<sup>39</sup> » ? Si la réalité est une surface friable, pourrait-on tomber dans le vide ?

Le *glitch* est le motif de cette friabilité. « *Glitch* » peut signifier « *bug* », mais il peut s'agir d'un *bug* volontaire et recherché sur n'importe quel dispositif électrique comportant une

---

39 Comme on peut dire qu'on cherche à « craquer » un jeu vidéo ou un logiciel.

interface visuelle (il peut s'étendre à d'autres types d'interfaces encore, par exemple sonores). Cette pratique existe dans le jeu vidéo depuis ses débuts, le *glitch* désignant ce moment où l'interface visuelle du jeu s'écroule, ou encore un moment où l'architecture du jeu s'effondre et où apparaît en-dessous un espace vide où les décors de synthèse se délitent. Cette imperfection donne l'image d'une chute de la matière vers le vide. S'insérant dans la continuité des travaux de détournements d'outils techniques, le *glitch* est un motif qui apparaît en trafiquant le code ou les composants électroniques d'un objet produisant une image (ou un son). Il s'agit d'un artefact, d'abord accidentel et dû au hasard, puis érigé en motif. Rosa Menkman est une artiste et théoricienne qui publie en 2010 *A Vernacular of File Formats*, livre dans lequel elle rassemble ses travaux d'étude sur différentes compressions d'images [Fig.09].



Figure 9. Illustration tirée de *A Vernacular of File Formats*, par Rosa Menkman (2010)

Elle développe alors qu'elle enseigne à la Kunsthochschule Kassel<sup>40</sup>, université des beaux-arts à Cassel en Allemagne, un cours sur les résolutions d'image, ou « *resolution studies* ». Dans les travaux de *A Vernacular of File Formats*, elle montre que le *glitch* crée différentes formes selon la compression à laquelle on l'applique. Elle montre donc que les compressions d'images ont des formes. L'image ci-dessus [Fig.09] est réalisée sur une compression Windows Media Video (.wmv), elle en décrit les formes ainsi (traduction personnelle en note) : « In this type of compression, artifacts tend to remain on several generations of decompressed frames, and move with the optic flows of the images, leading to a peculiar

40 Informations tirées du site de l'artiste, voir URL : <https://beyonddresolution.info/RESOLUTION-STUDIES> (visité pour la dernière fois le 13/04/2022).

effect, part way between a painting effect r smear that moves with objets in the scene<sup>41</sup>. » Dans ce motif, l'image enregistrée devient un prétexte ; c'est le code ou la résolution de l'image qui deviennent l'objet du regard, passant du dessous de l'image, invisibles, au devant de la scène.

La notion d'espace virtuel, présente depuis la vidéo électronique, contribue à décoller l'image du réel de lui-même, à installer un doute. La technique crée des mondes seconds dans lesquels nous pouvons « naviguer ». L'espace vide du logiciel de création 3D dans lequel les décors de synthèse vont s'enraciner rappelle l'espace vide qui précède l'origine du monde et dont tout est issu : vierge. Anne Cauquelin remarque dans son livre *Le Site et le paysage* la coïncidence entre la terminologie de l'informatique et d'internet et les notions de l'Espace. L'internaute, le vidéo-joueur, l'informaticien, s'immergent dans un véritable espace en parallèle de l'espace réel : « Les utilisateurs réservent (achètent) des "noms de domaines", c'est-à-dire des portions d'espace virtuel. Ils en deviennent propriétaire, et les gèrent comme un fonds patrimonial<sup>42</sup>. » L'espace réel et l'espace virtuel coexistent et débordent l'un dans l'autre, le monde devenant lui-même composite : « Ainsi en est-il souvent affirmé que les nouvelles technologies de la communication effacent la distinction entre réel et virtuel, que l'on ne sait plus exactement où l'on est, dans la fiction ou dans la réalité<sup>43</sup> ». L'espace virtuel développe l'impression de plusieurs réalités entremêlées, à la fois autonomes et liées par un fil ténu : à un niveau souterrain par un câble électrique.

Cette spatialisation virtuelle implique une temporalité particulière. Dans l'espace virtuel qu'est internet, nouveau réseau de diffusion de l'image en mouvement, on peut naviguer de « site » en « site », c'est-à-dire d'espace – situé – en espace – situé. Internet propose une multiplicité de points de vue éclatés : si la salle de cinéma rassemblait les spectateur.ices au même endroit au même moment, et la télévision projetait des images au même moment dans des endroits multiples, internet propose des images diverses diffusées depuis divers endroits, que personne ne regarde ni au même endroit, ni au même moment. Il n'y a plus de « centre », que celui-ci soit à la réception ou à l'émission. Les points ou « noeuds » du réseau modifient en permanence cet espace : « A chaque envoi d'une information sur le réseau numérique, cet espace se déforme et se reforme<sup>44</sup>. »

---

41 MENKMAN Rosa, *A Vernacular of File Formats*, 2010, p. 22, URL : <https://www.slideshare.net/r00s/rosa-menkman-a-vernacular-of-file-formats-4923967> (visité pour la dernière fois le 13/04/2022). Ma traduction : « Dans ce type de compression, les artefacts ont tendance à rester sur plusieurs générations d'images décompressées, et à bouger avec les mouvements optiques contenus dans les images, résultant en un effet particulier, à mi-chemin de l'effet pictural où on voit une traînée qui suit les objets de la scène. »

42 CAUQUELIN Anne, *Le Site et le paysage*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013 [2002], p. 101.

43 *Ibid.*, p. 70.

44 *Ibid.*, p. 96.

Ces nœuds qui permettent la circulation de l'information sont aussi les personnes qui se connectent au réseau en allumant leur terminal, et activent un lieu d'émission et de réception. La plupart des gens ont un avatar virtuel sur la Toile ; que celui-ci s'incarne dans un réseau social ou un jeu vidéo, cet avatar est aussitôt acteur dans l'espace virtuel. L'auto-représentation sur le « *web* » s'incarne aussi dans les pratiques du « *selfie* », photographique ou filmé, ou encore dans l'écriture de blogs. Le réseau organise une multitude, de sujets comme d'objets. La navigation étant facilitée, il est rare de regarder un seul programme puis d'éteindre son ordinateur. Les œuvres en *séries* se multiplient, et les plateformes mettant à disposition de *multiples* programmes *en même temps* (Netflix, Mubi, Tënk, la plateforme de VOD de Re:Voir). Lorsqu'on ouvre une application téléphonique de diffusion d'images fixes et animées comme *Instagram*, ce n'est pas *un* sujet ni *une* séquence d'images animées ou *une* photographie que l'on voit, mais plusieurs sujets et objets répartis et rassemblés sur la même interface. Ce que nous voyons est une foule d'individualités et de points de vue. Cette pluralité amène une nouvelle expérience, celle de la diversité des points de vue dans l'espace. Si le réseau s'appuie sur des points de l'espace très divers, il tient à des points de vue émanant d'individus également nombreux, et qui peuvent tous être des sources de projection, s'exposant eux-mêmes, devenant leur propre commissaire d'exposition.

Sur le réseau d'internet, tous les points sont équidistants pourvu qu'on ait une bonne « connexion ». Cette équivalence du temps d'accès entre tous les sites, les applications, ou les films disponibles sur une plateforme de *streaming* donne une sensation générale de simultanéité. On peut distribuer ces sites et leurs images dans différentes « fenêtres » toutes disponibles « en même temps » dans le navigateur. La projection de l'image en mouvement sur internet n'a pas d'ordre ou de chronologie obligatoires. La succession fait place à la simultanéité. Cette sensation de simultanéité se retrouve dans les logiciels de montage numériques. Dans un logiciel de montage comme Avid, FinalCut ou Adobe Premiere Pro, tous les points du temps sont situés à la même distance : un ou deux clics de souris. Cet accès facilité pose la question du choix d'une nouvelle façon. L'équidistance des points du temps déhiérarchise les durées, désorganise les instants auparavant rangés en lignes chronologiques. Parallèlement à cet aplanissement temporel, les durées des *rushes* continuent de s'allonger, et les prises de s'accumuler, on sait que l'on peut tourner beaucoup et les choix sont repoussés au montage. Dans cette masse de temps disponible comment choisir ce que je veux mont(er)er ?

Dans son ouvrage *Esthétique du montage* Vincent Amiel propose une dénomination qui



nous semble parlante : « l'esthétique des possibles<sup>45</sup> ». A travers les possibles, plusieurs « voies » peuvent coexister et rester ouvertes. Le possible reste inactuel, et tous les possibles sont équivalents. Le possible rappelle le potentiel, et le lieu du vide et du chaos. La masse de temps disponible simultanément provoque la tentation de ne plus choisir, de ne plus hiérarchiser dans l'ordre chronologique des temps qui semblent équivalents : « A tous les points de vue, aujourd'hui, l'organisation des images d'un film - le montage - se détache du principe linéaire pour s'orienter vers une sorte de cartographie des possibles<sup>46</sup>. » Une composition temporelle nouvelle s'articule autour d'un désir de ne plus choisir. Le non-choix devient un choix, celui de tout montrer au même moment. Les fenêtres du navigateur font alors écho à d'autres fenêtres : celles du *split-screen*.

Dans son installation vidéo *Lineage for a Multiple-Monitor Workstation : Number One* (2015) [Fig.10], Sondra Perry diffuse sur deux écrans côte-à-côte différentes fenêtres d'images qu'elle a fait défiler sur son écran d'ordinateur<sup>47</sup>.

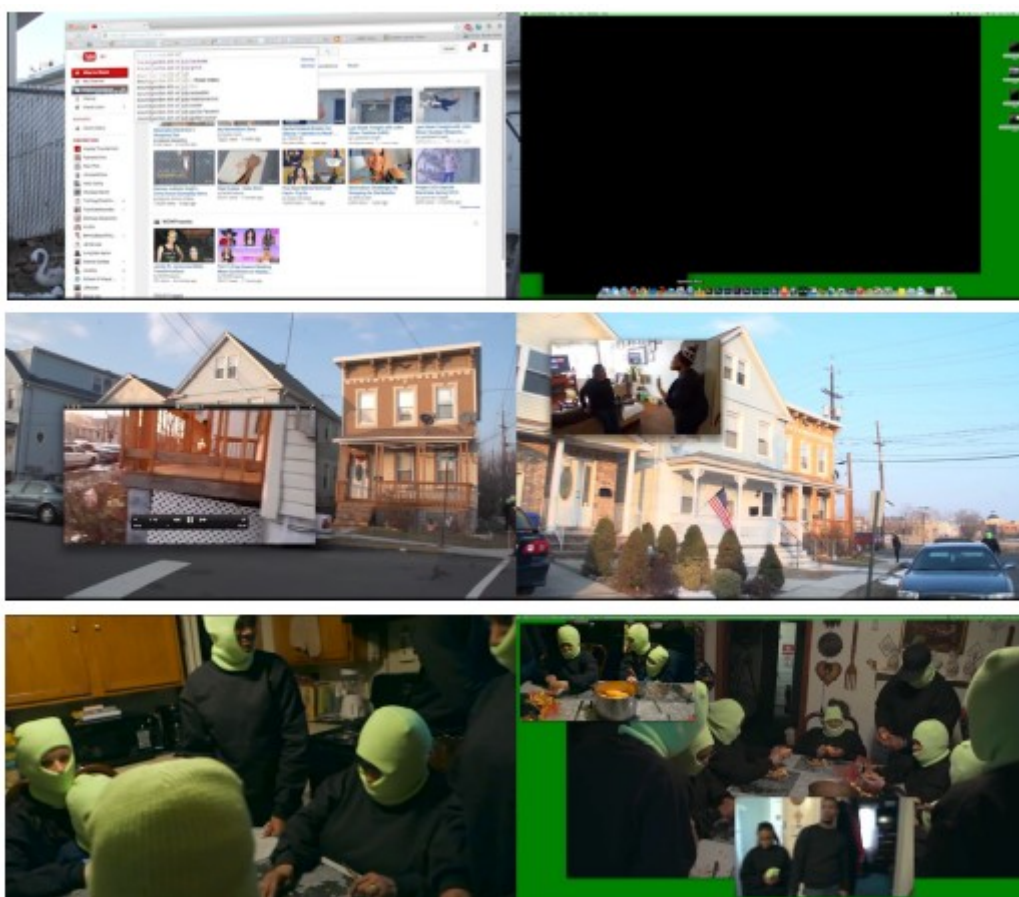


Figure 10, 11 et 12.. Captures d'écran de l'installation *Lineage for a Multiple-Monitor Workstation : Number One* de Sondra Perry (2015)

45 AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, op. cit., p. 161.

46 *Id.*

47 Vidéo de l'oeuvre accessible sur le site de l'artiste. URL : <https://sondraperry.com/Lineage-for-a-Multiple-Monitor-Workstation-Number-One> (visité pour la dernière fois le 16/04/2022).

Elle enregistre en capture d'écran son écran d'ordinateur : nous voyons d'abord son « bureau », sur lequel elle fait défiler ensuite des images et des sons en ouvrant des applications avec sa souris. Nous *assistons* au montage. Elle déplace les fenêtres sur l'écran, navigue d'un logiciel à l'autre, change la musique, arrête une vidéo. Elle met une image en plein d'écran, superpose une fenêtre plus petite dessus dans laquelle une autre vidéo défile. Les sources d'images sont variées : vidéos prises par ses propres moyens, fenêtres de sites internet, fenêtres de logiciel comme iTunes, et tous ces espaces-temps sont englobés dans la fenêtre d'accueil liée à son système d'exploitation, visiblement ici macOS. Certaines scènes semblent recomposer un tournage en multi-caméras. L'ordinateur en capture d'écran lui permet de rassembler diverses sources au même endroit. L'écran devient un lieu d'associations libres : « En définitive, et pour rejoindre le domaine des techniques et pratiques, ce n'est plus le ruban de pellicule qui figure l'avancée du film, ce sont les infinis possibles des connexions électroniques ou informatiques<sup>48</sup>. »

Cette nouvelle forme de *split-screen* participe d'une esthétique de la déliaison, dans laquelle les espaces-temps sont associés sans être reliés par un rapport cause-conséquence. Mais peut-on encore parler d'un *split-screen* ? Vincent Amiel évoque plutôt l'idée d'une superposition lorsqu'il tente de comprendre les nouveaux types d'associations d'images en mouvement que les recherches actuelles mettent au jour : « [...] superposition lisible en tant que telle : l'image nouvelle [...] est constituée d'images cadrées, autonomes, composées les unes avec les autres<sup>49</sup>. » Cette composition favorise la coexistence d'espaces dans un même instant, plutôt que leur liaison dans l'ordre et la durée. Les fenêtres du *split-screen* de *Lineage for a Multiple-Monitor Workstation : Number One* montrent un montage à l'oeuvre, qu'il sera à la charge du spectateur ou de la spectatrice d'unifier par son interprétation. Seule la subjectivité du spectateur elle-même tisse un lien dans un parcours d'images qui ne sont plus organisées dans une chaîne de cause à effet. La superposition n'est pas sur un mode fusionnel comme peut l'être l'incrustation, mais les fenêtres conservent leurs bordures individuelles. La superposition est lisible et non pas fondue, elle existe en tant que superposition, et apparition d'une diversité et d'une hétérogénéité. Le temps et l'espace sont multiples, comme peuvent l'être les points de vue individuels affichés sur le réseau du *web*.

La temporalité associée au moyen de diffusion des images en mouvement que fait émerger la technique numérique est un temps en réseau, qui résonne avec la théorie de la relativité. Cette théorie d'Albert Einstein divisée en deux : la théorie de la relativité restreinte (1905) et

---

48 *Ibid.*, p. 162.

49 *Ibid.*, p. 164.

la théorie de la relativité générale (1915) sera comprise à partir des interprétations qu'en font Henri Bergson dans *Durée et Simultanéité : à propos de la théorie d'Einstein*<sup>50</sup> et Jean Epstein à divers endroits des *Ecrits sur le cinéma*<sup>51</sup>. L'espace que décrit la théorie de la relativité est en mouvement permanent, chaque objet se déplaçant *par rapport* à un autre. Or l'espace du réseau d'internet où circulent les images en mouvement est sans limites stables : sa matière première étant l'information, c'est par la circulation que ses contours se dessinent : « A chaque envoi d'une information sur le réseau numérique, cet espace se déforme et se reforme<sup>52</sup> » ; « Il ne s'agit donc pas de cartographier des réseaux fixes, comme des canalisations, mais des actions qui créent un nouvel espace chaque fois qu'elles ont lieu<sup>53</sup>. » L'espace cybernétique est un espace qui n'a d'existence que dans le mouvement.

Puisque tout est en mouvement dans l'espace relatif d'Einstein, le seul point que l'on fixe artificiellement est celui où se place l'observateur ou l'observatrice : « [...] son système sera immobile, par définition même, s'il en fait son "système de référence" et s'il y installe son observatoire<sup>54</sup>. » Pour être étudié l'espace est quadrillé d'observateurs et d'observatrices postés à des endroits distants : les scientifiques ont alors la preuve que la réalité sensible change selon le point de vue. Autrement dit il n'y a qu'un pas entre considérer la réalité comme « relative » ou comme « subjective ». Cette observation scientifique en forme de maillage nous intéresse parce qu'elle crée un réseau de perception, comme la diffusion sur internet s'appuie sur un réseau constitué précisément par les observateurs et les observatrices, nous pourrions dire, les « spectateurs » et « spectatrices » eux et elles-mêmes : c'est par la connexion où la déconnexion des utilisateurs et utilisatrices que l'espace-temps se déforme, et ces points du réseau sont interdépendants.

L'observation scientifique menée à différents endroits de l'espace en même temps montre que les phénomènes apparaissent différemment selon la perspective individuelle. Il y a donc différentes réalités et différents espaces-temps en même temps, qui coexistent, qui sont tous également « réels », et surtout, aucun ne fait autorité sur les autres : « Ainsi, le temps vécu et compté par le premier physicien dans son système, et le temps vécu et compté par le second dans le sien, sont l'un et l'autre des temps réels<sup>55</sup>. » La théorie de la relativité tolère des vérités plurielles à propos de mêmes phénomènes. Or, l'espace cybernétique est un espace

---

50 BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*, op. cit.

51 EPSTEIN Jean, *Ecrits sur le cinéma*, tome 1 : 1924-1953, Paris, Seghers, coll. « Cinémaclub », 1974 et EPSTEIN Jean, *Ecrits sur le cinéma*, tome 2 : 1946-1953, Paris, Seghers, coll. « Cinémaclub », 1975.

52 CAUQUELIN Anne., op. cit., p. 96.

53 *Ibid.*, p. 99.

54 BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*, op. cit., p. 34.

55 *Ibid.*, p. 72.

hétérogène, où foisonnent les points de vue individuels, et les espaces-temps indépendants qui résultent de ces visions subjectives : rappelons-nous les *vlogs* [blogs vidéo] dont nous parlions plus tôt, ou encore la plateforme Instagram. Cette analyse scientifique qui admet pour la première fois s'incarner dans un point de vue, et être lacunaire, partielle, n'observant que depuis un observatoire (et non pas depuis une conscience divine), permet de penser une hétérogénéité, une diversité du réel et surtout *du temps*, que l'on retrouve dans les sous-titres des ouvrages d'Henri Bergson : « De la pluralité des temps : Les temps multiples<sup>56</sup> » et de Jean Epstein : « Diversification du temps<sup>57</sup> ».

Les temps « multiples » nous rappellent les temps en « fenêtres » que nous avons analysés dans *Lineage-for-a-Multiple-Monitor-Workstation-Number-One*. Ce motif de *split-screen* revisité nous semble être une figure clé de l'esthétique numérique, parce qu'elle reprend à son compte la disposition en cadres autonomes que nous pouvons expérimenter à travers l'écran de l'ordinateur ou du portable : les onglets, les fenêtres, de logiciels ou de pages internet, la disposition des images sur les plateformes de streaming, mettent en avant une variété et une coexistence d'espaces-temps, y compris filmiques. « Revisité » parce que ce *split-screen* délie d'une façon inédite les différentes parties qui le constituent. Chaque cadre spatio-temporel conserve son autonomie. A vrai dire, seule la subjectivité, c'est-à-dire encore une fois, l'observateur ou l'observatrice, peut faire le lien entre les différents temps à travers son interprétation et son imagination : l'espace-temps global repose sur la perception qu'en a celui où celle qui le regarde.

Pour Jean Epstein, le cinéma a depuis ses débuts permis d'expérimenter sensoriellement ce que signifiait théoriquement la théorie de la relativité : « Le temps est la quatrième dimension de l'univers qui est espace-temps. Le cinématographe est actuellement [en 1935] le seul instrument qui enregistre l'événement dans un système à quatre références<sup>58</sup>. » Nous émettons l'hypothèse que l'environnement numérique donne une nouvelle image à ces « espace-temps multiples aux valeurs différenciées, variables et relatives<sup>59</sup> » en les faisant coexister simultanément sur une même surface : l'écran lui-même (*split-screen* à parties autonomes) ou la plateforme de diffusion d'images en mouvement en ligne. Si la majorité des œuvres et de leurs supports de diffusion s'organisaient en durées chronologiques, en successions, l'environnement numérique donne une nouvelle visibilité à l'hétérogénéité du réel dans la juxtaposition.

---

56 *Ibid.*, p. 72.

57 EPSTEIN Jean, *Écrits sur le cinéma*, tome 2 : 1946-1953, *op. cit.*, p. 148.

58 EPSTEIN Jean, *Écrits sur le cinéma*, tome 1 : 1924-1953, *op. cit.*, p. 250.

59 *Ibid.*, p. 220.

L'environnement numérique nous évoque une réalité toujours éclatée, divisée entre code et surface, les deux pouvant s'entremêler dans le *glitch*, mais aussi entre monde virtuel et monde réel. Un maillage d'espaces-temps où peuvent coexister des images figuratives et des images abstraites, du *found footage* et de l'image de synthèse, des images fixes et des images en mouvement ; l'environnement favorise une hétérogénéité de techniques et d'effets. Les films s'articulent autour d'une esthétique de la composition déliée, se défaisant d'un « fil rouge » trop apparent, d'un sens trop strict, qu'il s'agisse d'un sens chronologique ou d'un sens logique voire formel, pour préférer explorer les possibles dans des directions variées. Cette tendance compositionnelle nous fait penser à un collage absurde, aléatoire, irraisonné, sans lien de cause à effet directement compréhensible entre ses parties, qui nous rappelle les collages faits sur la logique de l'association libre des dadaïstes. Comme sur un réseau, il n'y a plus de « centre », plus d'hégémonie et d'homogénéité, et la diffusion des images en mouvement sur internet n'est d'ailleurs pas dépendante d'un seul centre d'émission ou de réception<sup>60</sup>. Peut-être cette recherche en arborescence et en simultanéité est-elle le miroir d'une société qui cherche à sortir d'une chaîne de cause à effet et à repenser son orientation en recréant artificiellement un « *kháos* » ?

---

60 La projection télévisuelle a un centre d'émission pour plusieurs lieux de réception, le cinéma un centre d'émission pour un lieu de réception ; la projection cybernétique a plusieurs centres d'émissions pour plusieurs lieux de réception : le film circule en plusieurs points du réseau avant d'être vu.

### ***Chapitre 3 : Fixité et mouvement***

Si nous avons analysé par détour les dispositifs techniques de l'image en mouvement inclus dans *Le Park*, et figurant pour deux d'entre eux dans des plans « étrangers » (le moniteur vidéo et le projecteur de cinéma) nous n'avons pas encore lié les temporalités qu'ils nous ont aidé.es à comprendre avec la temporalité du film de Randa Maroufi. L'étude technique nous a servi.es à comprendre comment était formée l'image en mouvement. La singularité du temps de *Le Park* est avant tout due à la conjugaison d'une déambulation et d'une fixation. D'une part, le film figure un mouvement d'avancée, un parcours, un mouvement qui s'inscrit dans une durée ; d'autre part, il figure une immobilité, une cristallisation temporelle, un arrêt. L'arrêt et le mouvement sont deux pôles contraires de la possibilité de déplacement, et ils se rapportent respectivement à deux pôles contraires du temps que sont l'instant et la durée. Ces deux catégories de temps ont été comprises à travers le dispositif cinématographique et ses déclinaisons technologiques, telles que nous les avons vues. Dans ces trois ères technologiques, quelque chose subsiste : justement cette conjugaison de la fixité et du mouvement, de la photographie et du cinéma. Le dispositif cinématographique réunit trois contraires : l'arrêt et le mouvement, l'instant et la durée, la photographie et le cinéma. L'illusion du cinéma tient toujours à ce déplacement de la « photographie » (qui prend alors le nom de « photogramme ») impressionnée sur la bande à la projection du film en mouvement sur l'écran. Le dispositif cinématographique a un pouvoir de mélange, avec un *avant* photographique (à l'enregistrement) et un *après* cinématographique (à la projection), et c'est à travers lui que nous allons comprendre le contraste étrange qui fait l'originalité de *Le Park*.

#### ***Photographies ou photogrammes : la double nature du cinéma***

Rappelons-nous d'abord l'essentiel du dispositif du film : une caméra se déplace dans un espace fixe. Pourquoi cet espace fixe ? Randa Maroufi s'est inspirée d'un « ensemble d'images à caractère violent partagé sur les réseaux sociaux<sup>61</sup> » ; autrement dit, la réalisatrice s'est

---

61 CLG, « Randa Maroufi : Réelle fiction et faux raccord », *art. cit.*.

inspirée de photographies pour réaliser son film, recomposant dans un temps en mouvement le temps particulier d'une photographie. La photographie engage un rapport de fixation au temps ; elle cristallise une forme de l'espace à un moment délimité. Cependant, nous parlons d'une fixité « apparente » dans le film de Randa Maroufi : pourquoi ? Parce que le film, si tout ce qu'il contient figurativement est bien à l'arrêt, continue pourtant toujours de bouger. Sur l'écran, les photogrammes s'enchaînent, on dit qu'ils « défilent ». Raymond Bellour distingue dans *L'Entre-Images* ce mouvement « apparent » à travers le motif de l'arrêt sur image : « L'arrêt sur image (ou l'arrêt dans l'image), avec l'ambiguïté qui lui fait interrompre le mouvement apparent sans pour autant rompre le mouvement fondé sur le défilement automatique des images [...] »<sup>62</sup>. En effet, dans le motif de l'arrêt sur image le mouvement du film montre sa bipolarité : il a une face immobile, apparente, sur l'écran : le *film-projection*<sup>63</sup>, et une face mobile, masquée, dans le projecteur. A ces deux faces du film lorsqu'il est projeté s'ajoute un troisième temps, le temps de la pellicule en-dehors du projecteur, immobile<sup>64</sup>.

La figure de l'arrêt sur image révèle l'unité cachée du film : le photogramme. Elle révèle son immobilité intrinsèque. L'arrêt sur image consiste à voir en boucle le même photogramme qui se répète sur l'écran. Il donne l'impression de voir une seule et même image à l'arrêt. Pourtant, à l'intérieur du projecteur, l'image ne cesse pas de « bouger ». Une seule image apparaît sur l'écran, alors qu'une multiplicité d'images défilent dans le projecteur. Ce motif fait apparaître du photogramme son aspect photographique, sa véritable nature fixe : car le photogramme n'est pas, en propre, mouvant. L'impression de durée de l'image fixe sur l'écran est en réalité l'effet d'une série d'instantanés séparés les uns des autres, qui se répètent. Ils sont si ressemblants que nous croyons que l'image est la même, alors qu'elle n'a cessé de varier d'un photogramme à l'autre. L'impression de fixité découle d'un mouvement inaperçu par notre appareil de vision : celui du passage d'un photogramme à l'autre, celui de la rupture causée par l'intervalle, le « saut » qui sépare chacun d'entre eux. Ce qui nous semble durer est le résultat d'une série d'instantanés ressemblants, comme le théorisait Gaston Bachelard<sup>65</sup>.

La photographie et le cinéma se conjuguent dans cet objet particulier qu'est le photogramme. La photographie est au fondement du film *Le Park*, comme elle est au fondement du dispositif cinématographique. La photographie a existé avant le cinéma, et la technique photographique a permis d'inventer les « photogrammes », nécessaires au

---

62 BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images : Photo. Cinéma. Vidéo.*, Paris, Editions de la Différence, coll. « Les Essais », 2002 [1990], p. 111.

63 BELLOUR Raymond, reprenant la dénomination de Thierry Kuntzel, *op. cit.*, p. 27.

64 Nous pouvons nous demander si le *film-pellicule*, dénomination de Thierry Kuntzel également empruntée par Raymond Bellour, désignerait ici le temps de la pellicule en-dehors du projecteur, ou à l'intérieur.

65 Voir p. 31.

fonctionnement de l'image cinématographique. Le photogramme est pour Philippe Dubois « l'incarnation même de l'idée de charnière, de *pli* entre photo et cinéma, c'est l'exact point (*punctum*) de passage entre eux<sup>66</sup> ». L'objet a une face photographique et une face filmique, autrement dit, il a une face fixe, et une face en mouvement, selon qu'il est vu en dehors de toute projection : il semble alors à l'arrêt, ou qu'il est vu médiatisé par un projecteur : il semble alors en mouvement. Il conjugue les contraires, parce qu'il tient à la fois du mouvement et de l'arrêt : « Le photogramme comme noyau dialectique, renvoyant à un objet qui n'en est pas un, tout en en étant deux, un objet qui n'est ni (vraiment) du cinéma ni (simplement) de la photographie, qui est un peu plus que de la photo (il est son au-delà) et un peu moins que du cinéma (il est son en-deçà)<sup>67</sup>. » Cependant, au contraire de Philippe Dubois, nous ne dirions pas qu'il est plus que de la photo, mais qu'il est aussi moins. Le photogramme est moins qu'une photographie, et moins que du cinéma. A moins de s'incarner dans l'une ou l'autre des formes artistiques.

Le travail photographique d'Eric Rondepierre, découvert dans le catalogue de l'exposition de Philippe Dubois, *L'Effet-Film*, vise justement à placer des photogrammes dans des photographies, en les dégageant de la bande de film dans laquelle ils étaient pris et en les tirant sur grand format :

Quand « quelque chose » attire son regard, il s'arrête, ajuste sa saisie. Un peu en avant, un peu arrière. « Cadrer » son arrêt sur image avec une précision maniaque [...]. Enfin, c'est là, c'est sûr, c'est définitif, c'est exactement cela qu'il cherchait (sans le savoir). Il n'y a plus qu'à photographier, agrandir, tirer. Et vous avez le sentiment que personne n'avait jamais vu cela avant. Plaisir de la découverte, de la première fois. Comme un archéologue qui, au terme de sa longue fouille, exhume enfin ce qui jusque-là était de l'ordre de l'enfoui. Le champ de fouille d'Eric Rondepierre, c'est le cinéma. Les trésors qu'il en rapporte sont des trouvailles de l'invisible. Rondepierre exhume l'inconscient photographique du cinéma<sup>68</sup>.

Il s'agit donc d'arrêts sur image (un film a bien été arrêté), mais déplacés dans des photographies. Dans sa série *Dyptika* (1998-2000), il découpe des bandes de film, mais surtout, il laisse apparent ce qui fait une particularité des photogrammes : l'intervalle, qui sert à les séparer sur la bande et prend la forme d'un trait noir situé entre deux photogrammes successifs<sup>69</sup>.

---

66 DUBOIS Philippe, *L'Effet-film*, catalogue d'exposition, Galerie le Réverbère, Lyon, 1999, non paginé.

67 *Id.*

68 *Id.*

69 Voir la série photographique sur le site de l'artiste, URL : <https://www.ericrondepierre.com/diptyka.html> (visité pour la dernière fois le 19/04/2022).





Figure 11. Réunion, Eric Rondepierre (1998-2000)

A partir de la photographie intitulée *Réunion* [Fig.11] (1998-2000) nous pouvons comprendre beaucoup de choses sur les photogrammes, sur la photographie, et sur ce qui les différencie. Concentrons-nous sur une partie de la photographie : en haut, nous voyons les jambes et les pieds de six personnages sur le sol d'une pièce. En bas, en-dessous d'une bande noire à l'épaisseur moyenne, nous voyons la poitrine et la tête de ce qui semble être les mêmes personnages. Si nous considérons l'œuvre comme une photographie, sans connaître sa genèse, nous pouvons penser qu'il s'agit d'une inversion entre le haut et le bas d'une seule et même image. L'image a été découpée en deux parties, ces deux parties ont été inversées et séparées par une bande noire horizontale, placée presque parfaitement au milieu de l'image, pour des raisons graphiques qu'il nous reviendrait de comprendre. Les deux parties semblent se compléter parfaitement, dans un rapport d'identité en regard de l'espace figuré et des personnages, ce qui nous laisse penser à une même image découpée en deux parties interverties. Mais nous savons que le matériau a été, avant d'être une photographie, une bande de film. Il s'agit de deux images différentes, de deux images qui se succèdent dans le temps, l'une est plus « vieille » que l'autre.

Une troisième voie s'ouvre à nous : l'image est à la fois une, identique, et deux, différente. Que nous la considérions comme une photographie, ou comme un extrait de film, il s'agit de la même image, décomposée. Selon l'interprétation, il s'agit d'une même photographie fixe

découpée en deux et inversée dans l'espace, ou bien, il s'agit d'une même image en mouvement, décomposée en deux parties successives. Si l'image est une photographie, elle est décomposée en deux parties dans l'espace. Si l'image est un extrait de film, elle est décomposée en deux parties dans le temps. Il s'agit en effet dans le film, à la projection, d'une seule image en mouvement, d'une seule *image-mouvement*, d'après la terminologie de Gilles Deleuze<sup>70</sup>, d'une seule durée, mais cette image en mouvement, cette durée, est découpée en deux instants fixes que nous voyons là. L'oeuvre représente à la fois deux parties d'une image en mouvement, et deux parties d'une image fixe. Les deux parties se complètent et se suivent, dans l'espace et (ou) dans le temps. Qu'on les considère dans le temps ou dans l'espace, ces deux parties sont multiples, et unes : elles sont deux, elles sont donc différentes, et pourtant elles se rassemblent dans un tout commun, par leur succession dans le temps qui les rassemble dans un mouvement, ou par leur complémentarité dans l'espace qu'elles figurent. Dans les deux cas, ce mouvement est imprimé par notre imagination : que nous « recollions » les deux parties dans l'espace ou dans une succession temporelle.

Ce qui fait la particularité des photogrammes par rapport aux photographies, c'est donc de se succéder dans le temps. Ce qui fait passer les photogrammes de l'état d'images fixes à celui d'image en mouvement, c'est la bande, celle qui contient les intervalles, les bandes noires que nous avons vues. La bande permet leur réunion et leur projection dans le temps et le mouvement du film. Le rassemblement des photogrammes *en bandes* est l'organisation de tous les systèmes de défilement servant à créer une image en mouvement, que cette bande soit matérielle, comme la bande de pellicule, ou virtuelle, comme dans un logiciel de montage informatique. L'article d'André Gaudreault « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries » s'intéresse au dispositif cinématographique dans le cadre des premières images en mouvement, nous permettant de comprendre leur fonctionnement à l'origine historique. Pour André Gaudreault, la particularité des photogrammes est d'être multiples et sériels, c'est-à-dire qu'ils ont besoin d'être nombreux, et d'être situés dans une série, pour donner l'illusion du mouvement chère au cinéma :

Au moment de la projection, le cinématographe crée en effet une unité nouvelle, *un singleton d'un ordre supérieur*, produit par la conjugaison des multiples uns, des multiples singletons, par leur fusion les uns avec les autres, par l'annulation de leur singularité. C'est que, avec du *fixe*, le cinématographe fait du *mouvement* [...]. Si, en tant qu'observateur, vous regardez le support des images, une bobine de film, et que vous vous en approchez suffisamment pour distinguer chacun des photogrammes, « What You See », au départ (= des photogrammes multiples et discontinus), « Is NOT What You Get », à l'arrivée (= une seule image continue),

---

70 Voir à ce sujet DELEUZE Gilles, *L'Image-Mouvement*, Paris, Minuit, 2019 [1983].

une fois que vous aurez placé la bande dans l'appareil et que vous aurez actionné la machine. Il y a là, de façon nettement sensible, un véritable saut *qualitatif*<sup>71</sup>.

Nous voyons qu'André Gaudreault parle de la bipolarité du cinéma que nous avons mentionnée plus haut, qui fait qu'il y a toujours un écart entre le mouvement à l'intérieur du projecteur (le mouvement régulier du défilement des photogrammes, se succédant généralement tous les 24<sup>e</sup> de seconde) et le mouvement visible à la surface de l'écran, bien différent (sauf dans le cas du *flicker*). Que veut dire André Gaudreault par « saut qualitatif » ? Il signifie qu'en étant projetés, les photogrammes changent de nature, de *qualité*. Ils passent de multiples images fixes, séparées par des bandes noires, à une seule image en mouvement, qui n'a plus de séparation, qui est unifiée, qui est unique. Pour lui, c'est par la multiplication et la sérialisation que ces photogrammes changent de nature. Cette opération de transformation se répète à d'autres niveaux au cinéma : si les photogrammes sont des « singletons », des unités temporelles, de premier niveau, qui deviennent un plan à la projection, les plans eux-mêmes sont des « singletons » de second niveau, qui se transforment en « un singleton de troisième niveau : la séquence, le film<sup>72</sup> », également par leur multiplication et leur mise en série, puis leur projection sur l'écran. Ils changent alors eux aussi de nature, opérant un saut « qualitatif » : ils ne sont plus « des plans », au pluriel, mais « un film », au singulier, passant du multiple, à l'un. Le mouvement que l'on lit (lie) entre les images à la projection nous donne une impression de durée. La bande filmique est un support magique grâce auquel les photogrammes se transforment en plans, les instants en durées, les immobilités en mouvements, les discontinuités en continuités. La bande est le lieu de ce passage, et de cette transformation, d'un temps en un autre, elle est l'objet qui cumule les deux faces, elle est l'objet bipolaire.

La photographie se caractérise quant à elle, et dans ce même article, par un rapport inverse au temps, en voulant dégager le mouvement et la multiplicité du temps pour le figer :

En effet, l'intérêt de l'invention de la photographie, c'était précisément de passer du multiple au simple. Ce que les inventeurs de la photographie veulent faire, au fond, c'est d'arrêter, de capter, de fixer l'une des multiples « images virtuelles » de ce spectacle en mouvement qu'est le réel, qui se dépose, à chaque instant, à chaque minute, à chaque seconde, à chaque nanoseconde, sur le verre dépoli de la camera oscura. Du multiple, les inventeurs de la photographie veulent ne retenir que l'un ; du complexe, ils veulent faire surgir le simple. Du foisonnement, ils veulent dégager quelque chose comme un « singleton »

---

71 GAUDREULT André, « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries », *CiNéMAS/Revue d'études cinématographiques*, vol. 13, n°1-2, 2002, p. 38.

72 *Ibid.*, p. 45.

(ensemble qui est, en mathématique, formé d'un seul élément). Pour y parvenir, ils doivent de leur sujet extirper tout mouvement. L'idéal ultime des inventeurs de la photographie, c'est même d'éliminer, d'annuler, d'anéantir toute trace du mouvement qui a pu habiter cette vue se projetant sur le verre dépoli de leur « camera »<sup>73</sup>.

La photographie se dégage du mouvement du monde en dégageant tout mouvement de sa propre surface. La netteté, qui efface toute trace du mouvement, semble fixer le temps. Or que faisait *Le Park* ? Il dégageait, justement, tout mouvement de sa surface. Il se faisait ainsi passer, subrepticement, pour une photographie.

André Gaudreault nous a montré qu'un changement de nature, ou « saut qualitatif », peut s'opérer par la multiplication d'éléments. La multiplication des cellules forme d'autres types de cellules. Son hypothèse nous mène à penser que tous les ensembles sont constitués de plus petites parties qui elles-mêmes sont des ensembles d'autres parties plus petites encore, et ainsi de suite. Ainsi, la durée du plan est constituée d'instantanés photogrammatiques. Ce que nous voyons dans *Le Park*, c'est un seul instant étiré sur une durée de quinze minutes. Le temps n'y est pas « grandeur nature », mais grossi, comme avec une loupe. Ce pouvoir de grossissement fait apparaître l'instant comme une durée : c'est une question d'échelle. C'est selon notre propre échelle de mesure que nous distinguons l'instant, portion de temps trop petite pour y repérer du mouvement, de la durée, dans laquelle un mouvement évolue. Seul le mouvement nous permet de distinguer une photographie d'un film. Si nous projetions côte-à-côte une photographie et un arrêt sur image issu d'un film, nous ne pourrions pas savoir lequel des deux est « vraiment » fixe. Tout ce qui nous apparaît comme solide dans le monde, est peut-être doté d'un mouvement si infime que nous ne l'apercevons pas, et l'interprétons comme fixe.

### ***Oeuvres de passage entre fixité et mouvement***

L'oeuvre d'Eric Rondepierre qui nous a permis de penser ensemble la photographie et le photogramme a été repérée dans le catalogue d'exposition de *L'Effet-film*, organisée par Philippe Dubois, qui exposait d'autres travaux de l'artiste (cette photographie a été trouvée sur son site internet). Une partie de son oeuvre était située dans une section de l'exposition intitulée *Zone-figure 1 : Arrêts sur image (prélèvement, détournement : photogramme, tache, trame)*. L'arrêt sur image est une figure qui nous montre que les contraires peuvent se

---

73 *Ibid.* p. 35.

conjuguer : le fixe et le mouvant y sont également présents ; en écho à cette contradiction, comme nous l'avons vu, la bande filmique réunit aussi la fixité et le mouvement selon qu'elle soit projetée ou non projetée. L'ensemble de l'exposition rendait hommage à des œuvres qui font se rejoindre le photographique et le cinématographique, c'est-à-dire encore le fixe et le mobile, de la même manière que le faisait *Le Park*. Nous allons voir que le film de Randa Maroufi n'est pas le seul à opérer ces passages, et qu'il existe d'autres moyens de conjuguer sur une même surface instant et durée, mobilité et fixité.

L'exposition s'intéressait principalement à des œuvres photographiques contenant un caractère mobile, objets qui permettaient à Philippe Dubois de penser ce qu'il appelle l'*effet-film*. Cet effet donne du mouvement à ce qui n'en a pas. Dans une photographie, l'effet-film peut consister à introduire du tremblé, du bougé, du flou, du filé, qui donnent l'impression d'avoir capturé du mouvement sur un support fixe. La photographie prend alors un aspect cinématographique, un aspect *film*. Le commentaire que fait Philippe Dubois à propos du travail de l'un des artistes exposés nous a interpellés pour sa résonance singulière avec un passage de l'article d'André Gaudreault. La série photographique intitulée *Theaters* d'Hiroshi Sugimoto, commencée en 1978, montrait :

[...] de grands écrans de salles de cinéma (des écrans en intérieur – dans de somptueux espaces aux Etats Unis, magnifiques dans leurs décors sophistiqués – et en extérieur – cette fois dans des *drive in* en plein air, sur fond de ciel et de palmiers –). Tous ces écrans [...] sont entièrement blancs parce qu'ils ont été littéralement *blanchis*, brûlés par la lumière du film qui y a été projeté *in extenso*. L'exposition des photos de Sugimoto a en effet duré *tout* le temps de la projection du film sur l'écran. Temps de pose photographique et temps de projection cinématographique sont délibérément associés, identifiés, fusionnés, dans un geste de pensée qui met en équivalence symbolique exposition et projection. Autrement dit, ces écrans blancs contiennent virtuellement toutes les images du film, superposées jusqu'à l'effacement, englouties dans la blancheur incandescente d'un temps de pose étiré à la durée d'un film entier<sup>74</sup>.

Ces photographies [Fig.13] présentent des écrans de cinéma pris en photo depuis le fond de la salle (ou du *drive in*). Parce qu'Hiroshi Sugimoto a laissé l'obturateur de son appareil ouvert pendant toute la durée de la projection, l'écran est complètement blanc, surexposé. Pourtant, comme le dit Philippe Dubois, toutes les images du film sont bien *dans* la photographie : c'est leur accumulation successive qui a créé cette lumière blanche, cette lumière blanche est en quelque sorte l'un des résultats possibles de leur enchaînement sur l'écran. Ainsi, ces œuvres sont des photographies mais elles sont aussi, quelque part, un film. Plus exactement elles sont

---

74 DUBOIS Philippe, *L'Effet-film*, op. cit.

des photographies qui contiennent un film. Elles rendent visuellement compte de la trace d'une durée et de son mouvement à l'intérieur d'une image fixe.



Figure 12. (à gauche) Perspective sur les toits à Gras, Nicéphore Niépce (1826). Figure 13. (à droite) Ohio theater, Hiroshi Sugimoto (1980)

Or, un passage de l'article d'André Gaudreault s'intéresse à l'une des premières photographies de l'Histoire montrant une perspective sur des toits à Gras, prise par Nicéphore Niépce et datée dans l'article de 1826 [Fig.12]. Il en décrit les effets ainsi :

[...] pareille image (notez, « image » au singulier) est, en fait, une série d'images superposées (notez, ici, « images » au pluriel). C'est une image qui contient de façon non discrète cent autres images, qu'il nous est impossible de discriminer les unes des autres. Cette image, qui semble pourtant avoir les traits d'un singleton, ce serait donc plutôt un conglomérat de singletons indifférenciés, superposés les uns sur les autres. L'appareil photographique d'avant l'instantané, ce serait donc un peu comme un chronophotographe ou un cinématographe sans son obturateur. Ce qu'il capte, c'est bien un fragment de temps, mais un fragment qui s'inscrit dans la durée, un fragment qui inscrit la durée. Dans l'image que l'appareil photographique d'avant l'instantané produit, il y a ainsi fusion, réunion d'une quantité de fragments temporels, la fragmentation du temps y est « indiscriminée ». C'est une chronophotographie fusionnelle. On n'y a pas saucissonné le temps, comme le feront bientôt chronophotographes et cinématographistes<sup>75</sup>.

Nous trouvons que cette description colle étrangement à l'effet-film mis en scène dans *Theaters*. La photographie d'Hiroshi Sugimoto « contient de façon non discrète cent autres images, qu'il nous est impossible de discriminer les unes des autres » ; ce qu'elle « capte, c'est bien un fragment de temps, mais un fragment qui s'inscrit dans la durée, un fragment qui inscrit la durée ». Cependant, Hiroshi Sugimoto produit son œuvre en utilisant volontairement la technique de la longue exposition, technique qui n'existe pas encore au moment où

75 GAUDREULT André, « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries », *art. cit.* p. 36.

Nicéphore Niépce prend sa photographie des toits, qui a cette apparence de « conglomérat de singletons indifférenciés » pour des raisons techniques auxquelles il ne peut, en un certain sens, pas « échapper » (l'instantané n'existant pas encore, *toutes* les photographies de cette époque impriment la trace du mouvement et de la durée).

Nous savons qu'il est anachronique de rapprocher la description d'une œuvre de 1826 d'une série photographique commencée plus d'un siècle plus tard, mais nous allons pourtant pousser l'anachronisme plus loin. Quelque chose reste, de la photographie d'avant l'instantané à la technique de la longue exposition, qui se poursuit même dans d'autres voies. Si nous dégagions ce principe, il s'agirait de faire contenir dans une seule image plusieurs images « superposées », ou peut-être plus exactement, de faire contenir dans un seul temps une « quantité de fragments temporels » « indifférenciés ». La superposition peut nous faire penser à une variété de techniques, mais puisqu'André Gaudreault précise pour la photographie de Nicéphore Niépce que les fragments de temps y sont « indifférenciés », nous pensons plus exactement à la technique de l'incrustation. En effet, que propose l'incrustation sinon une « fusion », une « réunion » ? Elle se différencie encore de la photographie d'avant l'instantané et de la longue exposition, parce que l'incrustation consiste bien à cumuler des temps, mais des temps qui n'ont pas été, dans le réel, *successifs*. Elle a la capacité de rapprocher des temps et des espaces physiquement très éloignés, et d'effacer ensuite artificiellement l'écart entre eux, c'est-à-dire la suture visible à l'endroit de leur collage. La longue exposition et l'incrustation pourraient-elles s'inscrire dans une branche de la recherche photographique et filmique ayant toujours existé, et consistant à cumuler plusieurs temps à l'intérieur d'une même image (que l'image soit fixe ou en mouvement) ? Pourrait-on classer leurs effets dans la catégorie de l'image « composite », faite d'espaces-temps hétérogènes, multiples, non-unique ?

Il existe un penchant inverse à l'effet-film tel que nous venons de l'étudier, et qui nous intéresse d'autant plus par rapport au *Park* qu'il consiste de fait à introduire *la fixité dans une image en mouvement*. Philippe Dubois intègre dans son exposition quelques œuvres d'images en mouvement, dont l'une est décrite de la façon suivante : « Ce dispositif ouvre à un véritable *vertige* de la pensée et de la sensation en nous confrontant à ce paradoxe : se déplacer cinématographiquement au coeur même d'un instant photographique<sup>76</sup>. » Ne dirait-on pas une description du film de Randa Maroufi qui a conduit notre analyse ? En effet, dans la série de films *Temps morts* (1995), Emmanuel Carlier met en scène un instantané, c'est-à-dire que

---

76 DUBOIS Philippe, *L'Effet-film*, *op. cit.*

l'espace et les acteur.ices donnent l'impression d'être complètement immobiles pendant toute la durée des plans [Fig. 14].



Figure 14. Photogramme de Temps mort autour de Jeunet et Caro, Emmanuel Carlier (1995)

Cependant, à la différence de *Le Park*, le film est monté avec de « vraies » photographies : « Tout autour de cet espace scénique (en général circulaire), une batterie d'appareils photos, près d'une centaine, 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<sup>77</sup>. » La durée de la prise de vue dure donc une fraction de seconde. Après cela, les images provenant de la centaine d'appareils photographiques sont mises en mouvement, c'est-à-dire qu'elles sont *mises en succession* sur une bande cinématographique. Nous avons alors l'impression de tourner autour d'un instant figé net, et cet effet de fixation du temps se trouve parfois mis en valeur par des mouvements extrêmes, comme le jaillissement de l'eau provenant d'une borne à incendie (*Temps mort autour de Caro & Jeunet*) ou encore ceux de personnages mis en déséquilibre. Puisque les appareils photographiques sont tous synchronisés sur la même fraction de seconde, ils captent ce mouvement rapide en même temps, sans aucun décalage. L'eau et les corps sont arrêtés net dans l'air, tout y est en suspension. Et le cinéma des premiers temps n'est jamais loin dès lors que l'on adresse des questionnements relatifs à la fixité et au mouvement, qui rappellent vite à eux l'héritage photographique du cinéma : « Un effet comparable à celui de Muybridge, de décomposition en vues successives, résulte de cette suite d'images, mais, à l'extrême

---

77 *Id.*



différence de ces images chronophotographiques, il ne s'agit pas ici de décomposer temporellement un mouvement mais de décomposer 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<sup>78</sup>. » Si décomposition il y a, elle est remise en circulation par le biais du défilement cinématographique.

Ce penchant inverse de l'effet-film correspond très bien à la caractérisation de l'oeuvre de Randa Maroufi, *Le Park*, dans laquelle nous avons la sensation de déambuler à l'intérieur (et non pas autour) d'une photographie. Cependant, Philippe Dubois appelle encore cet effet « effet-film » lorsqu'il décrit l'oeuvre d'Emmanuel Carlier :

Si les photos avec flou de bougé se présentent comme autant de recherches sur la plasticité cinématographique d'une image photo qui « prend son temps », par opposition franche avec l'esthétique nettiste dominante de l'instantané « pris au millième de seconde », le *contrepoint animé* qu'on peut voir sur un moniteur vidéo dans ce même espace fonctionne, lui, sur une sorte d'inversion complète de ce principe : loin de le nier, il présuppose strictement, comme son nœud gordien, l'existence formelle de l'instantané, il s'en nourrit, il en fait sa matière première absolue. Et c'est à l'intérieur même de cet instantané qu'il va introduire l'effet film<sup>79</sup>.

Si Philippe Dubois mentionne bien un « contrepoint » et une « inversion complète » de l'effet que nous trouvons dans les flous de bougé photographiques, il ne va pas au bout de cette inversion dans le nom donné à l'effet, qu'il qualifie toujours « d'effet-film ». Selon nous, nous sommes dans *Temps morts* face à une oeuvre filmique, dès lors que nous sommes face à une image en mouvement. Si la série d'Hiroshi Sugimoto, *Theaters*, consistait à introduire dans la photographie du filmique, et si ses photographies *contenaient* « du film », la série de films *Temps morts* consiste plutôt à introduire du photographique dans du filmique, et c'est le film qui *contient* du photographique. L'objet final, ou le « contenant », est une image en mouvement, quand bien même celle-ci est entièrement composée d'instantanés photographiques. Pour cette raison, nous qualifierions la sensation donnée par les effets de *Temps morts* et de *Le Park* « d'effet-photo », et non d'effet-film. Le film donne une sensation de fixité, contraire à son support d'enregistrement ; si nous appelons encore cet effet « effet-film », nous partons de l'idée de donner à un film un effet filmique, ce qui efface la contradiction propre à la sensation recherchée et éprouvée par Philippe Dubois dans son exposition, sensation dépendant d'une mise en lien entre fixité et mouvement à l'intérieur d'une même oeuvre. Si le support de l'oeuvre achevée est fixe, cette contradiction voudra qu'on

---

78 *Id.*

79 *Id.*

introduise du mouvement ; au contraire si le support de l'oeuvre achevée est en mouvement, l'effet consistera à y avoir introduit de la fixité.

Nous avons trouvé la mention d'effet-photo dans l'ouvrage de Raymond Bellour, *L'Entre-Images* : « Et l'effet-photo se propage, de là (mais cela vous entraîne ailleurs), sur le corps du héros : l'oncle Charlie dont le visage, au premier plan à gauche, se fige peu à peu, contrastant ainsi avec les deux femmes qui derrière lui s'agitent ; jusqu'à ce que ce visage, autour duquel la caméra pivote, ne soit plus qu'une face de pierre<sup>80</sup>. » Cependant Raymond Bellour parle alors d'un effet-photo pris à l'intérieur d'un film narratif, ici *Shadows of a Doubt* (Alfred Hitchcock, 1943), dans lequel la présence d'une photographie de l'un des personnages enfant amène une sensation de fixité qui se répand dans le corps de celui ou celle qui regarde la photo (personnage et spectateur.ice), mais entre aussi en écho avec l'action du récit, la photographie symbolisant un instant traumatique, c'est-à-dire un instant « figé » dans la mémoire, le temps et l'histoire des protagonistes, un instant clé, pivot et charnière entre deux phases différentes de leur vie. En ce qui nous concerne, nous nous limiterons à considérer les deux effets comme étant liés à une contradiction entre le mouvement ressenti et le mouvement du support.

L'effet-film, tel que nous l'avons abordé dans *Theaters*, consiste à contracter dans un temps arrêté le mouvement d'une durée rendu visible à travers des traces, des écarts, des contrastes matériels ; nous pouvons dire qu'il consiste à *instantanéiser une durée*. L'effet-photo, comme nous le trouvons dans *Temps morts* et dans *Le Park*, consiste à étaler un instant (un millième de seconde) sur une durée (une durée de quinze minutes dans *Le Park*) ; nous pouvons dire qu'il consiste à *faire durer un instant*, un « instant qui dure sans cesser d'être instant<sup>81</sup> ».

Dans cette première partie, et à travers *Le Park*, nous aurons abordé les notions temporelles essentielles que sont l'instant et la durée. Le film mettait en scène une réunion et une ambivalence entre fixité et mouvement, en instaurant une dialectique entre photographie et cinéma. Ce questionnement sur l'image photographique et cinématographique présent dès la genèse du film, nous le retrouvons à travers la présence de divers outils d'enregistrement et de projection : le projecteur de cinéma, le moniteur vidéo, les téléphones portables, et les références à l'image dans la voix off : la « 3D » ; « Je pensais que tu filmais putain ! ». Nous avons creusé cette dialectique en étudiant plus précisément les particularités de trois moments techniques de l'image en mouvement : la cinématographie, la vidéographie analogique et la

---

80 BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images*, op. cit., p. 77. Bellour fait alors référence au motif de l'arrêt sur image.

81 *Ibid.* p. 12.

vidéographie numérique. Nous avons dit que le temps filmique était une série d'instant fixes (les photogrammes) mais qu'il pouvait aussi être vu comme un flux qui s'écoule continûment (dans un plan sans coupure ou par le biais de transitions fondues) ou encore comme des temps multiples répartis dans un espace qui les englobe (les plans sont des espaces-temps autonomes). Enfin, nous avons pu réunir ce que nous avions séparé – l'instant et la durée, la photographie et le cinéma, la fixité et le mouvement – dans les motifs de l'effet-film et de l'effet-photo, qui proposent d'introduire du mouvement dans un support fixe, ou au contraire d'introduire de la fixité dans un support en mouvement, comme le faisait *Le Park*.

Nous avons vu que l'instant et la durée peuvent se compléter (des instants mis les uns à la suite des autres forment une durée : les instants deviennent des points sur une ligne), se contredire (l'instant comme rupture de la durée) ou se confondre (l'instant est une durée, la durée est un instant, pour peu que l'on grossisse ou que l'on rapetisse le temps). Mais il y a une autre forme de temps présent dans le film de Randa Maroufi qui n'a pas trouvé sa place ici : celui de la répétition, que nous avons repérée dans la narration en voix *off*, qui avançait et s'interrompait de manière alternée, autrement dit de manière régulière et répétitive (nous avons parlé d'un « *récit continu et chronologique enveloppé dans une forme discontinue et répétitive* »). De la même façon, si le temps filmique est une série d'instant fixes organisée pour former des durées, nous n'avons pas dit qu'il est aussi un temps répétitif : la structure du photogramme se répète pour former une unité (l'image en mouvement, le plan). La répétition est le tissu de la continuité : c'est par la répétition que les instants deviennent durée, par la similitude que la discontinuité apparaît comme une continuité. Enfin, si nous avons dit que ces instants photogrammatiques étaient disposés les uns en dessous des autres sur une bande (une ligne de temps ; une durée) nous n'avons pas ajouté que cette bande s'enroule et se déroule autour d'axes à l'intérieur du projecteur et sur la table de montage, au moins dans l'environnement cinématographique, cette bande s'organise aussi en cycles. Le temps de l'image en mouvement contient trois variétés de temps : l'instant (souvent vu comme un point), la durée (souvent vue comme une ligne) et la répétition (souvent vue comme un cercle) ; nous allons à présent nous intéresser plus particulièrement à cette troisième forme de temps. Nous avons vu que l'instant n'était pas toujours un temps si court qu'il devait être fixe (les films de Randa Maroufi et d'Emmanuel Carlier *animent* un instant, Gaston Bachelard fait de l'instant le véritable temps, plein de potentiels), que la durée n'était pas forcément progressive ni linéaire (le récit en voix *off* nous a montré que la durée pouvait être parcourue

d'interruptions, Henri Bergson pense que la durée est un temps variable et subjectif), maintenant, la répétition n'est-elle qu'un cercle ? Contrevient-elle à la possibilité d'avancer ? Comment peut-elle figurer dans l'image en mouvement, qui place nécessairement des images le long d'une suite temporelle ? Comment les images temporelles peuvent-elles naviguer entre cette forme de stagnation, de retour en arrière, et leur mouvement vers le futur ?

## *Deuxième partie : Répétitions*

A présent que nous avons vu les liens inextricables entre instant et durée, nous allons nous intéresser à une troisième forme de temps : celle qui est rythmée par les répétitions. Cette forme de temps peut se rapporter aux effets de circularité et de cyclicité, convoquant par là la forme arrondie de la boucle, mais pas seulement. Nous commencerons par analyser deux oeuvres mises en miroir, toutes les deux axées sur la répétition d'un geste pendant le tournage. Elles nous permettront de soulever cette question : la répétition signifie-t-elle systématiquement un retour en arrière, ou permet-elle la progression ? Nous allons voir que le fait de répéter un geste peut en réalité construire une continuité. La répétition, si elle marque des temps séparés par des pauses ou des espaces, symbolise aussi une reprise, c'est-à-dire un geste qui permet de poursuivre une action commencée plus tôt. Cette question entre répétition et variation, nous l'aborderons à travers la possibilité d'espacer ou de rapprocher les éléments qui se répètent. S'ils se ressemblent beaucoup, les éléments répétés organisent une continuité, et s'inscrivent dans une sensation de fluidité. Si au contraire ils sont plutôt différents, leur succession provoque une sensation de discontinuité, de disruption. Ces sensations de fluidité ou de saccade sont intimement liées au travail de l'intervalle : qu'on s'en serve pour lier les images dans un mouvement, ou au contraire pour les séparer et confronter leurs différences. Deux formes de montage s'articulant autour de la répétition nous permettront de développer le pouvoir de liaison ou de disjonction de l'intervalle : l'alternance et la boucle, dont nous tenterons de comprendre les différences. Pour boucler cette partie, nous parlerons des possibilités de mises en boucle d'images. Nous montrerons que cette forme temporelle bouclée existe à travers toute l'histoire du cinéma, et se manifeste dès les jouets optiques du précinéma, mais aussi dans la vidéographie électronique qui en réinvente des formes, en particulier à travers les possibilités d'accrochage des images mouvantes au musée.

## ***Chapitre 4 : La répétition comme principe de continuité***

Dans les deux films dont l'analyse va suivre, quelque chose nous a intrigué.es comme cela a été le cas avec *Le Park*, quelque chose sur quoi nous ne pouvions pas mettre le doigt. Cette fois, c'est parce que les films semblent résonner *entre* eux, trouver un écho l'un en l'autre, comme si quelque chose finalement se répétait entre les deux. Mais qu'est-ce qui exactement les joint, par-delà la distance spatio-temporelle entre leurs contextes de production ? Le premier, *Fforest Bay II*, a été réalisé sur pellicule en 1973 par un cinéaste anglais, Chris Welsby, et le second, *Intrication*, a été réalisé en 2012 sur mémoire numérique par Thomas Daveluy, vidéaste français, et, à la différence de *Fforest Bay II*, il comporte une partition sonore. Cependant, les deux films se correspondent temporellement par leurs durées approchant cinq minutes (5'35" pour *Fforest Bay II*, 5'01" pour *Intrication*). L'expérimentation de chacun d'eux s'articule autour de la répétition d'un geste au tournage, et plus précisément d'un geste opéré avec la caméra. Les espaces du tournage sont déroulés, déclinés sous différents points de vue pendant les films, grâce à un principe de répétition de plans qui le scindent en plusieurs fragments avant que chaque film ne recompose ensuite ces fragments à sa manière. Il s'agit d'un parcours répété dans un espace qui nous donne pourtant des sensations différentes à chaque itération. Jusqu'où les compositions de ces espaces et de ces films sont-elles similaires et comment se différencient-elles ?

### ***Deux films à la composition similaire mais inversée***

Dans *Fforest Bay II*, Chris Welsby est immobile, et filme depuis sa position, mais sous différents angles, une baie où l'eau vient se cogner sur des galets, entourée de falaises herbées. Il circonscrit l'espace en faisant se succéder huit plans fixes représentant huit portions de l'espace. En décrivant un cercle dans l'espace avec sa caméra sur pied, ou plus précisément, un octogone, puisqu'il découpe l'espace en huit plans fixes, il montre ce qui l'entoure : le haut de sa vision est fermée par le ciel, les côtés sont entourés par les falaises, et le sol à ses pieds est la plage et l'eau [Fig. 15 à 23]. Il enchaîne ces huit plans toujours dans le même ordre,

mais plus ou moins rapidement. Les plans étant en accéléré, nous saisissons une grande partie de la trajectoire du soleil, et des personnes discutant sur la plage puis rangeant leurs affaires pour partir.

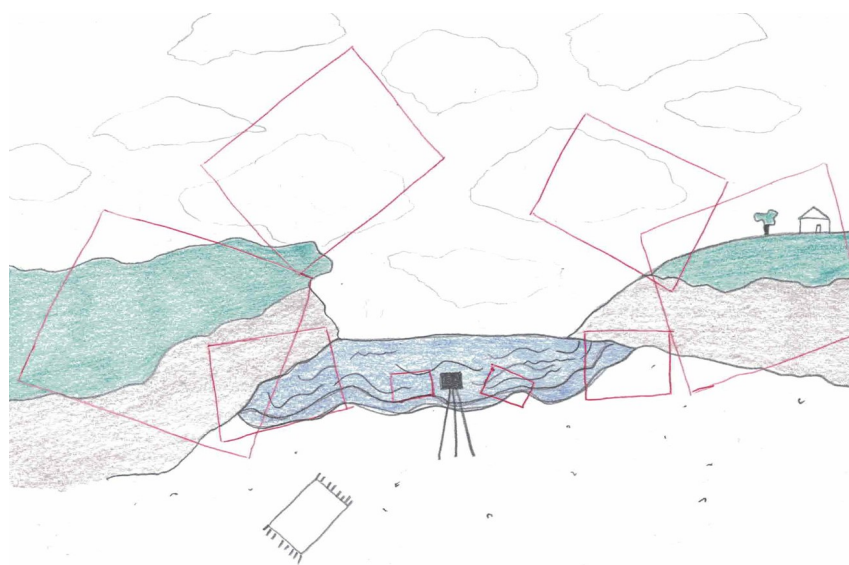


Figure 15. Schéma du dispositif de prise de vue de Fforest Bay II (mon dessin)



Figures 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 et 23. Photogrammes des huit cadrages de Fforest Bay II de Chris Welbsy (1973)

Les huit plans commencent par se succéder très rapidement, dans un enchaînement qui ne permet pas bien de distinguer le contenu de chacun d'eux. Puis leur cadence ralentit, et chacun est montré pendant une seconde environ, laissant le temps de voir son contenu, celui-ci étant cependant toujours diffusé en accéléré : le mouvement des nuages, deux personnes qui discutent, les allées et venues des vagues sur le sable. Après cette décélération, la cadence à laquelle la série de plans s'enchaîne recommence à accélérer, et se stabilise à une vitesse légèrement inférieure au début ; se produit alors un phénomène étrange : des lignes droites

horizontales et diagonales qui scindent chaque plan en deux plages de couleur distinctes, naît une forme courbe. En s'enchaînant à ce rythme précis, les lignes des plans construisent une forme nouvelle, elles semblent se toucher de plan à plan pour former une seule et même ligne qui ondule, plutôt que huit segments de ligne distincts. De ces plans fixes structurés en lignes droites, naît une ondulation presque fluide, qui rappelle la forme d'une vague sur la mer. L'enchaînement, et plus précisément la cadence, l'ordre, et la durée des éléments qui le constituent, transfigure les unités que sont les plans en une nouvelle forme qui les relie tous. Le dernier plan du film sur les vagues pourrait ainsi confirmer la volonté du cinéaste de figurer une vague grâce aux lignes droites qui structurent ses plans en deux « plages » de couleur.

Dans *Intrication*, Thomas Daveluy répète le geste de se rendre à un endroit à pied, mais fait varier les itinéraires pour y parvenir à chaque répétition. Cette fois, le geste répété est visible, puisque le film donne à voir le parcours de l'opérateur avec sa caméra à l'intérieur des plans. Nous entendons la personne qui porte la caméra marcher plus ou moins rapidement selon les trajets, et souffler avec l'effort. L'image se divise à chaque fois que l'opérateur arrive à un carrefour, un choix, où les deux trajets disponibles sont empruntés, et rendus visibles par un *split-screen*. Le point de départ du film et de tous les trajets est un plan où l'on voit une boîte aux lettres avec écrit « association El Pueblo », et derrière celle-ci une forêt et un chemin sur la droite. La caméra pivote alors que la personne qui la porte se met à marcher, et l'image se divise en deux : à gauche, nous empruntons le chemin que nous avons aperçu en arrière-plan derrière la boîte aux lettres, et à droite, nous prenons un chemin opposé au premier, qui se situait dans le hors champ lors du premier cadrage. A chaque fois que la personne qui porte la caméra prend un nouveau détour ou raccourci [Fig. 24], l'image se divise en colonnes verticales qui deviennent de plus en plus étroites à mesure qu'elles s'accumulent. Le *split-screen* se complexifie et la portion que prend l'image de chaque trajet sur l'écran se fait plus petite. Le bord de la colonne est le nœud, le lieu de la séparation et de la convergence, de deux chemins parallèles empruntés à l'endroit d'un carrefour [Fig. 25]. Cette ligne de séparation figure plastiquement l'idée d'embranchement, de carrefour, ou de ramification.



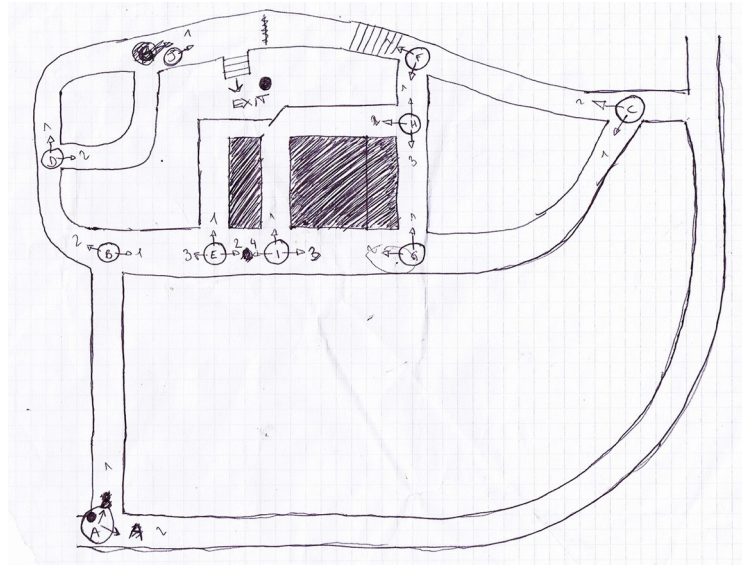


Figure 24. Schéma du dispositif de prise de vue d'*Intrication* dessiné par l'auteur



Figure 25. Photogramme du film *Intrication* de Thomas Daveluy (2012)

C'est à cette frontière du cadre que les chemins se séparent mais aussi qu'ils peuvent nous être présentés conjointement, côte-à-côte, sur l'écran. La limite posée entre les deux est aussi la condition de leur rapprochement. Lorsque le marcheur atteint la destination à laquelle tous les chemins conduisent, les contenus des colonnes du *split-screen* coïncident les uns avec les autres bord-à-bord, si bien que les lignes de séparation disparaissent et qu'apparaît en lieu et place de la composition fragmentée l'image unique d'une maison en ruines au premier plan, entourée d'arbres et de plaines au loin. Nous retrouvons alors un plan « simple », un temps et un espace homogènes ; les frontières du *split-screen* délimitant les différents chemins s'effacent lorsqu'est atteint leur point de convergence.

Soit dit entre parenthèses, ce travail de composition en bandes verticales nous rappelle une période du travail du cinéaste français Yann Beauvais. Si nous pouvons penser à *Eclipse* (1982), *Sans titre 84* (1983) ou plus tard *New-York Long Distance* (1994), nous nous référerons en particulier à *Enjeux* (1984). Ce film est composé à partir de plans saisissant l'arc de triomphe à Paris sous différents angles : sur les côtés, sur le dessus, de loin, de près... Yann Beauvais découpe les plans (le film est tourné en pellicule 16mm) en bandes de taille avoisinant celle des colonnes du film de Thomas Daveluy, qu'il assemble verticalement, horizontalement ou diagonalement [Fig. 26]. Ces portions d'espace sont comme les pièces d'un puzzle qu'il assemble différemment. L'arc de triomphe est vu sous toutes ses coutures, mais il est sans dessus dessous. Yann Beauvais nous montre l'objet dans tous les sens, opérant des inversions, entrecroisant deux plans sans que les bords de l'arc de triomphe ne coïncident, introduisant une incohérence et une différence à l'intérieur même de son corps de pierre. Il retisse l'arc, déplaçant ses fragments pour les recomposer, reformant et dérangeant le « tissu » visible.



Figure 26. Photogramme du film *Enjeux* de Yann Beauvais (1984)

L'objet finit par être noyé en lui-même, comme s'il disparaissait d'être regardé avec tant d'insistance, comme s'il n'était plus visible d'être trop vu. Ce que les compositions en fines bandes nous révèlent l'une et l'autre, c'est une divergence, une pluralité, une potentialité de visibles complexifiant une réalité qui à un autre niveau est unique : l'arc de triomphe d'une part, le lieu dans lequel tous les trajets sont enracinés d'autre part. Elles permettent de

considérer la pluralité d'un même objet ou d'une même idée, elles représentent la trame d'un possible et non d'un actuel quelconque. Si Thomas Daveluy donne à son film le titre *Intrication*, qu'il définit ainsi : « En physique quantique l'intrication est un phénomène observé dans lequel deux objets (ou plus), bien que spatialement séparés se voient avoir les mêmes propriétés physiques. En gros, même s'ils sont séparés par de grandes distances spatiales, les deux systèmes ne sont pas indépendants et il faut les considérer comme un système unique<sup>82</sup>. » Yann Beauvais nous montre dans une démarche complémentaire qu'un seul objet peut avoir des propriétés physiques différentes, que cet objet qui est un système fermé peut comporter de grandes distances spatiales, de grandes différences, à l'intérieur même de sa densité.

Si *Fforest Bay II* et *Intrication* reflètent tous deux la notion de répétition, et s'articulent autour de la décomposition et de la recombinaison d'un espace fragmenté, ils le font de manière inversée. Les fragments qui décomposent l'espace parcouru s'organisent dans un *split-screen* d'une part, et d'autre part dans une série de plans diffusés les uns à la suite des autres. *Intrication* décompose l'espace entre les marges d'un cadre unique, aposant les différents trajets côte-à-côte dans le même cadre ; plusieurs images sont conjointes dans une seule image qui les entoure. *Fforest Bay II* opère le déroulement des fragments de son espace dans la durée du film, en faisant se succéder les plans les uns après les autres, un cadre correspondant à un plan. Notons que les fragments disparaissent dans la vue surplombante de la fin d'*Intrication*, ils ne sont alors présents que « virtuellement », sous la forme d'une mémoire qui enrichit le contenu du plan de la vue surplombante ; au contraire, ils restent apparents dans la forme d'ondulation de *Fforest Bay II*, qui réunit pourtant aussi les fragments dans une nouvelle entité ; ils restent présents matériellement, et sont toujours visibles dans et « sous » la vague. Attardons-nous sur ces deux mises en scène de la décomposition et de la recombinaison de l'espace : le *split-screen* d'une part et le montage par l'enchaînement des plans les uns après les autres dans la durée d'autre part.

J'ai employé plusieurs fois le terme « durée » pour illustrer l'organisation des fragments spatiaux dans *Fforest Bay II*. Pourquoi ce terme semble-t-il convenir à cette organisation chronologique et successive des plans ? Il me semble que l'inversion entre les deux types de mise en forme est une inversion, presque une opposition, d'ordre temporel. Si le terme de durée semble correspondre à l'enchaînement des plans de *Fforest Bay II*, le terme d'instant pourrait-il, par opposition, correspondre à l'enchaînement des plans d'*Intrication* ? Dans le

---

82 DAVELUY Thomas, texte descriptif de son œuvre *Intrication* sur son blog personnel, URL : <https://blog.thomas-daveluy.fr/post/2012/09/28/Video-Intrication> (visité pour la dernière fois le 16/05/2022).

*split-screen*, les plans sont enchaînés les uns aux autres à la surface d'une même image, surface qui, comme nous l'avons vu dans la première partie, peut être reliée à la notion d'instant. Les lignes de jointure, qui séparent autant qu'elles « soudent » ensemble les fragments, ces cicatrices visibles, apparaissent dans un même cadre, celui de l'écran. L'image est unique, en ce qu'elle n'est jamais « rompue » à aucun moment du film, il n'y a pas de coupure dans la durée du film, bien que plusieurs plans différents le traversent. L'image unique peut correspondre à l'idée d'instant en ce qu'un instant est une unité spatio-temporelle. Ici nous avons cependant affaire à un *split-screen*, qui figure plusieurs espace-temps « en même temps ». Chaque partie du *split-screen* rend compte de sa temporalité propre, mais elles sont aussi rassemblées dans une unité temporelle supérieure, un espace-temps contenant divers espaces-temps, un temps recomposé ou composite. A chaque fois que l'on arrête le film, nous voyons un instant – un instant du film – composé de multiples fenêtres.

Si le photogramme ou la photographie comme nous les imaginons généralement présentent l'image d'un seul espace-temps net et fixe, que nous associons à l'idée de fragment temporel minimal, ou encore d'instant, se pourrait-il que le *split-screen* dise quelque chose d'autre de l'instant, et en révèle une possible complexité ? L'image commune que nous avons de la photographie instantanée, aux contours nets, réduit l'instant à un espace proche (l'environnement direct) et borné (cadré par le champ de vision). Le *split-screen* comme motif nous donnerait-il à voir la complexité qu'un seul instant peut receler ? Ici, plusieurs trajets sont parcourus dans le même temps. Plusieurs espaces se combinent dans un seul instant. Si l'instant est habituellement conçu comme une partie de temps, un élément minimal du temps qui viendrait s'organiser dans une unité supérieure que serait la durée, dans *Intrication* l'instant est ce vers quoi toutes les durées convergent. Plusieurs lignes de temps parallèles, plusieurs parcours viennent se rejoindre dans la globalité d'un temps unifié au moment de la vue surplombante. Les durées y demeurent en mémoire, mais ce qui les englobe est un seul et même instant. L'instant n'est plus alors une partie du temps, mais son Tout, puisqu'il contient, en mémoire, toutes les durées qui ont été traversées jusqu'à lui. Il n'est plus le chaînon d'une durée, ce sont les durées qui sont les briques de sa construction.

Au contraire, les lignes de jointure de *Fforest Bay II* n'apparaissent pas dans l'espace du cadre. Elles sont bien entre les plans, comme dans le *split-screen* d'*Intrication*, mais elles sont invisibles sur l'écran. Elles sont situées sur la bande du film, à l'endroit des raccords, et pas au sein d'une image, à l'intérieur des bords d'un cadre. Sur les photogrammes, les lignes de jointure des plans de *Fforest Bay II* n'apparaissent pas. Ainsi, nous pouvons dire que *Fforest*

*Bay II* a été composé dans la durée, dans une horizontalité du temps, en référence à la bande du film qui elle-même est une ligne chronologique que nous imaginons comme une ligne tendue entre le passé et le futur, tandis qu'*Intrication* a été composé dans l'espace, l'espace du cadre, qui évoque plutôt la notion de l'instant, même si ici l'instant est composé d'une multitude de couches.

Puisque les successions de plans s'opèrent à l'intérieur du cadre, nous pourrions dire que les raccords, ou les raccordements, sont effectués dans *Intrication* dans l'espace plutôt que dans la durée. L'enchaînement des plans est prioritairement spatial dans *Intrication*, et temporel dans *Fforest Bay II*. *Intrication* propose un reflet spatial de la décomposition d'un espace, tandis que *Fforest Bay II* en propose un reflet temporel, dans la durée. Sans durée, la décomposition n'apparaît pas dans *Fforest Bay II* alors qu'elle apparaît dans *Intrication* à chaque instant du film. Ces deux films résonnent parce qu'ils sont comme les reflets inversés de part et d'autre d'un miroir. *Intrication* déploie plusieurs lignes de temps parallèles qui prennent racine dans le même espace global, et *Fforest bay II* déploie plusieurs portions d'espaces sur une seule ligne de temps chronologique.

### ***Problèmes temporels de chaque film***

La composition d'*Intrication* joue l'opération du raccord d'une manière détournée ; au lieu de joindre les plans sur l'horizontalité temporelle de la bande, c'est-à-dire dans une chronologie, il les joint dans l'espace d'une même image, les différents plans étant exposés à la surface de l'écran. Cette superficialité temporelle – contre l'idée d'un déroulement nécessaire du temps « en profondeur » pour voir tous les plans d'un film – s'associe à une complexité et une profondeur spatiales parce que plusieurs espaces coexistent dans le même cadre. Nous serions tentés de considérer cette forme d'enchaînement de plans comme un « raccord spatial », « instantané », ou encore « vertical », c'est-à-dire dans la profondeur d'un instant : le temps apparent. Ce raccord mets l'accent sur la surface du temps, celle qui est directement visible dans l'espace.

Nous nous référons par là au « montage vertical » tel que Sergeï Eisenstein le définit dans son article *Le Montage vertical*, mais dans sa logique visuelle plutôt que dans sa logique audio-visuelle. Si la finalité de cet article est pour l'auteur de se demander « comment trouver des moyens de commensurabilité entre *l'image et le son*<sup>83</sup> ? » autrement dit, de chercher les

---

83 EISENSTEIN Sergeï, « Le montage vertical », in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, Genève, HEAD (Haute Ecole d'Art et de Design) et MAMCO (Musée

nouvelles formes de « jonctions verticales », c'est-à-dire de simultanéité, de « synchronisation » entre l'image et le son, l'auteur remarque auparavant que « [...] dans le montage des films muets [...] l'effet [du montage vertical] s'obtenait également, sur le principe, non par la succession des fragments, mais par leur *simultanéité* car l'impression d'un fragment *se superpose* à celle du fragment précédent<sup>84</sup>. » Dans l'étude purement visuelle, l'effet de verticalité se définit par une organisation des plans en simultanéité plutôt qu'en succession : la « double exposition », ou surimpression, est un exemple de motif qui produit cet effet.

Il s'appuie sur la partition de musique pour définir le montage vertical : « Chacun sait à quoi ressemble une partition pour orchestre, avec une portée par instrument. Chaque partie se déploie et se lit selon un mouvement horizontal et progressif. Toutefois, la verticale y joue un rôle non moins important, et même décisif : elle relie entre eux les différents éléments de l'orchestre à tout instant donné<sup>85</sup>. » Nous comprenons alors que le montage vertical se définit avec la notion d'instant : il se réfère à la composition lue ou vue « à tout instant donné ». Celle-ci est complémentaire de la composition qui « se déploie et se lit selon un mouvement horizontal et progressif ». L'auteur va plus loin en écrivant que ce phénomène est à l'oeuvre « [...] au seuil le plus bas dans la création de l'illusion du mouvement au cinéma : les images *immobiles* des différentes positions d'un objet, fixées dans plusieurs photogrammes à la suite, créent l'impression du mouvement lorsqu'elles *se superposent*<sup>86</sup>. » C'est-à-dire que la superposition peut aussi avoir lieu lorsque des images se succèdent : les photogrammes se succèdent si vite qu'ils donnent l'impression de se superposer ; c'est par cette « fausse » superposition qu'ils se lient dans le mouvement. C'est exactement cette impression de superposition due au mouvement qui produit dans *Enjeux* de Yann Beauvais une illusion d'optique intéressante ; alors que des images divisées en bandes diagonales se succèdent rapidement, nous avons l'impression qu'elles forment un quadrillage, c'est-à-dire que l'on croit qu'elles se croisent, et l'on voit apparaître des carrés à l'endroit où elles devraient se croiser, alors qu'elles ne se touchent pas (elles sont projetées les unes après les autres).

Pour Thomas Daveluy, il a fallu procéder à une étape de superposition des plans, sur la surface de travail de l'écran d'ordinateur sur lequel il travaillait. Pourtant, cette superposition ne confond pas les plans les uns avec les autres. En réalité les plans, mêmes s'ils sont simultanés, sont aussi *juxtaposés*, c'est-à-dire qu'ils sont posés *les uns à côté* des autres, et ne

---

d'Art Moderne et Contemporain), 2018, p. 155.

84 *Ibid.*, p. 153.

85 *Ibid.*, p. 150.

86 *Ibid.*, p. 154.

donnent pas l'impression d'être posés les uns *sur* les autres. C'est comme si nous pouvions entendre plusieurs instruments jouer en même temps, et séparément.

Cette composition en éventail nous montre treize trajets différents parcourus jusqu'à l'endroit de la vue surplombante. Thomas Daveluy effectue tous les trajets à pied dans des durées proches, pour permettre la réunion finale dans une seule image de tous les plans. Si l'écart est trop grand entre les durées des trajets, la réunion finale dans la dissolution du *split-screen* devient impossible, et l'effet serait celui d'une différence plutôt que d'une correspondance entre les trajets, alors qu'ici c'est l'équivalence temporelle qui est soulignée. Par cette attention portée sur l'équivalence, ce film nous donne à expérimenter une ouverture des possibles et l'étendue des potentialités. Le choix des colonnes figure l'idée de parallélisme, de lignes de temps qui évoluent côte-à-côte mais sur différents *plans*. Le point de départ et le point d'arrivée restant identiques, il existe une infinité de chemins pour les faire se rejoindre. Le point de départ est un espace-temps de potentiel qui contient au moins deux directions, les deux trajets que nous empruntons en premier. Le point d'arrivée révèle un autre potentiel : en observant la vallée en contrebas, nous imaginons d'autres chemins encore qui auraient permis d'accéder au même endroit, et nous nous souvenons de tous ceux que nous avons empruntés. En faisant un étalage, même non exhaustif, de possibilités, Thomas Daveluy ouvre notre imagination à l'esquisse de possibles qui ne sont pas contenus dans le film.

Habitée par nos traversées la forêt se pare de chemins « virtuels », présents seulement à l'état latent. Ces voies imaginables ne s'actualisent pas, elles sont potentielles. La vue surplombante nous laisse songer à ce qui *aurait pu* être si nous avions pris, à un carrefour, une direction différente. Cet autre chemin nous aurait-il mené.es là où nous nous trouvons à présent ? Et dans le temps imparti ? Les champs de vision et d'imagination étant élargis à la fin du film, la forêt devient un espace vaste qui peut receler d'autres espaces plus petits, de la même manière que le *split-screen* fait tenir dans un même cadre une *forêt* de possibilités. L'instant – par exemple un fragment du *split-screen* – ne correspond pas à un espace limité par un champ de vision, mais se répartit dans des espaces éloignés et évoluant pourtant « en même temps ». Ces instants pris en divers points sont eux-mêmes contenus dans des espaces-temps plus larges que l'on peut découvrir si l'on prend de la hauteur. Cet espace plus large unifie, rassemble alors tous les éléments pris sur les chemins qui nous y ont mené.es.

Dans *Fforest Bay II*, une ondulation unifie huit fragments d'espaces, huit plans qu'elle relie comme des points pour tracer une ligne en mouvement. Pourtant cette vague n'est présente dans aucun plan pris individuellement : elle apparaît uniquement dans le mouvement de leur

enchaînement. Qu'est-ce qui permet à ces huit plans fixes de devenir aussi une vague ondulée ? Tout d'abord Chris Welsby joue avec les durées en accélérant le mouvement de l'intérieur des plans, et en augmentant ou en diminuant la cadence à laquelle les plans se succèdent. La rapidité de cette succession fait apparaître ou disparaître l'ondulation. En parallèle, le rythme accéléré à l'intérieur des plans nous oblige à ne pas s'attarder sur leurs micro-mouvements, sur les détails qu'ils contiennent, mais plutôt sur la macro-structure de leurs espaces, les objets les plus solides, qui deviennent les plus nets parce qu'ils ne bougent pas dans l'accélération : les falaises, la plage et le ciel. L'orientation des plans fait apparaître dans plusieurs plans de grandes lignes qui séparent la terre du ciel. Ces lignes droites sont nécessaires à l'apparition de l'ondulation, elles sont des portions de la courbe générale. Chris Welsby a composé le mouvement par abstraction : en accélérant les plans, il enlève certains mouvements qui deviennent imperceptibles, mais cet effacement fait apparaître et souligne d'autres lignes dans les images, celles qui sont immobiles.

Chaque plan a son rôle, parce qu'il apporte la bonne inclinaison dans le bon ordre. Tous ces fragments sont rassemblés à la projection sur la même ligne : les lignes droites se transforment alors en courbes. La structure du montage transmute la série de huit plans en un tout unique, acquérant une autonomie de forme, « la vague ». Tout et parties sont dépendants et faits de la même matière, mais ils donnent à la séquence deux formes : multiple et une, et au mouvement deux facettes : saccadé par la succession, et ondulé. Les plans dans cet ordre et dans ce rythme précis font naître une forme. Un seul plan de la série en moins et la vague s'écroule. C'est l'idée – bergsonienne – qu'un Tout est indécomposable, puisque la moindre soustraction le fait vaciller. Dans *L'Image-Mouvement*, Gilles Deleuze écrit : « un tout n'est pas clos, il est ouvert ; et il n'a pas de parties, sauf en un sens très spécial, puisqu'il ne se divise pas sans changer de nature à chaque étape de la division<sup>87</sup>. » Dans notre cas, si nous divisons la vague, elle perd son ondulation. Par quelle formule les lignes droites deviennent-elles des courbes ? A quel moment le point se transforme-t-il en ligne, l'immobile en mobile, l'instant en durée ? On peut analyser chaque élément, on ne saisit pas le moment exact où la mutation opère : observés à l'arrêt, les plans ne révèlent pas la vague qui les lie pourtant de l'intérieur.

### ***Circulation des parties dans le tout***

« Le tout se crée, et ne cesse de se créer dans une autre dimension sans parties, comme ce

87 DELEUZE Gilles, *L'Image-Mouvement*, Paris, Minuit, 2019 [1983], p. 21.



qui entraîne l'ensemble d'un état qualitatif à un autre, comme le pur devenir sans arrêt qui passe par ces états<sup>88</sup>. » D'après Gilles Deleuze, le « tout » fait passer l'ensemble des parties dans une autre forme. Les parties peuvent se transformer dans un nouveau tout, par la force d'un mouvement qui les « entraîne ». Tout en commentant Henri Bergson, notamment dans *Matière et Mémoire*, Gilles Deleuze poursuit : « les ensembles sont dans l'espace, et le tout, les tous sont dans la durée, sont la durée même en tant qu'elle ne cesse pas de changer<sup>89</sup>. » Deleuze comme Bergson rapportent la durée à un mouvement, un devenir, qui ne peut être divisé sans perdre sa nature. Bergson le formule ainsi dans *Durée et Simultanéité* :

Que d'ailleurs nous le laissions en nous ou que nous le mettions hors de nous, le temps qui dure n'est pas mesurable. [...] si la durée réelle devient divisible, comme nous allons voir, par la solidarité qui s'établit entre elle et la ligne qui la symbolise, elle consiste elle-même en un progrès indivisible et global. [...] quand nous essayons de la couper, c'est comme si nous passions brusquement une lame à travers une flamme : nous ne divisons que l'espace occupé par elle. Quand nous assistons à un mouvement très rapide, comme celui d'une étoile filante, nous distinguons très nettement la ligne de feu, divisible à volonté, de l'indivisible mobilité qu'elle sous-tend : c'est cette mobilité qui est pure durée. Le temps impersonnel et universel, s'il existe, a beau se prolonger sans fin du passé à l'avenir : il est tout d'une pièce ; les parties que nous y distinguons sont simplement celles d'un espace qui en dessine la trace et qui en devient à nos yeux l'équivalent ; nous divisons le déroulé, mais non pas le déroulement<sup>90</sup>.

En effet, le mouvement qui entraîne les plans semble faire durer l'ondulation, ondulation qui, comme nous le constatons à d'autres moments du film, ne dure pas toujours (lorsque le mouvement se disloque entre les plans). « Le mouvement a donc deux faces, en quelque sorte. D'une part il est ce qui se passe entre objets ou parties, d'autre part ce qui exprime la durée ou le tout<sup>91</sup>. » Le mouvement que nous analysons semble aussi avoir deux faces : le mouvement des plans qui se succèdent l'un après l'autre, chaque plan contenant une ligne droite, les plans étant donc les « objets ou parties », et le mouvement qui traverse tous ces plans sans s'arrêter, et correspond à un mouvement fluide et rond, qui exprimerait donc « la durée ou le tout », un mouvement plus difficile à saisir, plus aérien, qui surgit des parties mais les dépasse.

« Il [le mouvement] fait que la durée, en changeant de nature, se divise dans les objets, et que les objets, en s'approfondissant, en perdant leurs contours, se réunissent dans la durée. » Cette phrase résonne avec une partie de l'analyse, où nous avons remarqué que Chris Welbsy choisit d'accélérer les plans pour masquer les détails de leurs mouvements internes, d'en

---

88 *Id.*

89 *Id.*

90 BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*, op.cit., p. 47-48.

91 *Id.*

masquer « les contours » singuliers, pour leur préférer la ligne générale du mouvement qui les relie. Les plans deviennent plus « flous » avec la vitesse accélérée, et perdent quelque chose d'eux-mêmes lorsqu'ils se rejoignent dans l'ondulation.

Par le mouvement, le tout se divise dans les objets, et les objets se réunissent dans le tout : et, entre les deux justement, « tout » change. Les objets ou parties d'un ensemble, nous pouvons les considérer comme des *coupes immobiles* ; mais le mouvement s'établit entre ces coupes, et rapporte les objets ou parties à la durée d'un tout qui change, il exprime donc le changement du tout par rapport aux objets, il est lui-même une *coupe mobile* de la durée<sup>92</sup>.

Dans la séquence observée c'est le mouvement de la vague qui se situe « entre » les plans. Ce mouvement d'un ordre supérieur est alors « une coupe mobile de la durée », c'est-à-dire qu'il représente comme une portion d'une durée qui le dépasse, parce que la durée est un mouvement perpétuel et changeant de manière infinie. Le mouvement, insaisissable dans les plans à l'arrêt, ou même dans les plans diffusés à une vitesse trop grande ou trop faible, est peut-être une coupe de la durée parce qu'il n'est pas saisissable en dehors de celle-ci, c'est-à-dire en-dehors de la projection du film en mouvement. Gilles Deleuze rejoint ici la pensée Bergsonienne du temps, qui considère que la durée est le véritable principe du temps, et que celui-ci est un mouvement constant et indivisible, une forme informe, une matière fluide et « ouverte ». C'est une complémentarité dialogique, avec l'idée que d'autres unités de temps, les « coupes immobiles », fixes, sont rassemblés dans un mouvement de durée, se poursuivant au-delà de tous les instants, passant entre eux, et insaisissable. Dans le cas de notre séquence, ressentons-nous le caractère « ouvert » de cette ondulation, comme si elle se poursuivait au-delà d'elle ? Ressentons-nous que ce mouvement figure l'idée-même de durée, qu'elle est une coupe, une portion, un échantillon représentant le mouvement infini et temporel qu'est « la » durée ? Jusqu'où ce mouvement perpétuel de durée peut-il relier des instants séparés comme le sont les plans du film ?

A propos du mouvement qui passe « entre » les plans, et dont nous avons constaté la présence dans la séquence de la vague, dont les plans, d'ailleurs, ont été tournés avec une caméra posée sur un trépied, le mouvement de rotation ayant donc été fait « entre » les prises de vues successives, Térésa Faucon établit une thèse intéressante. Dans son ouvrage *Théorie du montage : Energie, forces et fluides* elle développe l'idée selon laquelle la composition des rythmes des plans crée une circulation d'énergie. Le film donnerait à voir la circulation d'une

---

92 *Id.*

énergie, celle du mouvement, ou énergie cinétique, qui se projette d'un plan vers l'autre et se prolonge à l'intérieur de chacun d'eux. Elle compare dans son ouvrage différentes structures de montage à différentes matières, les solides, les fluides, les gaz, ou encore l'électricité. Une de ses hypothèses à propos de la circulation de l'énergie cinétique dans les plans est la suivante :

Le montage serait familier des expériences hydrauliques dès qu'il y a mouvement dans le champ et qu'il s'agit d'en suivre le cours et la propagation. [...] Un des grands principes hydrauliques, l'un des plus simples aussi, est sans doute celui des vases communicants. Qu'est-ce qui communique entre deux images ? Deux espaces traversés par le même élément ? Deux temps qui versent l'un dans l'autre ? Qu'est-ce qui circule de l'un à l'autre ? Le raccord reconduit le principe de la vanne dans le montage hydraulique. Par lui, sont sélectionnés les éléments de circulation, ceux qui passent d'un plan à l'autre<sup>93</sup>.

Ainsi, ce qui est « sélectionné » dans la vague de *Fforest Bay II* par le montage, ce sont les lignes des plans, ce sont ces lignes qui font se toucher bout à bout les segments qui formeront la vague, l'ondulation. C'est par ces lignes que, d'un plan à l'autre, le mouvement circule. Comme des vecteurs de mouvement, les lignes transportent une impulsion d'une extrémité à l'autre du plan (de la gauche vers la droite la ligne scinde le plan en deux), impulsion qui se jette ensuite d'un plan à l'autre (la ligne se « poursuit » plan après plan, alors même qu'elle est visiblement brisée à chaque raccord).

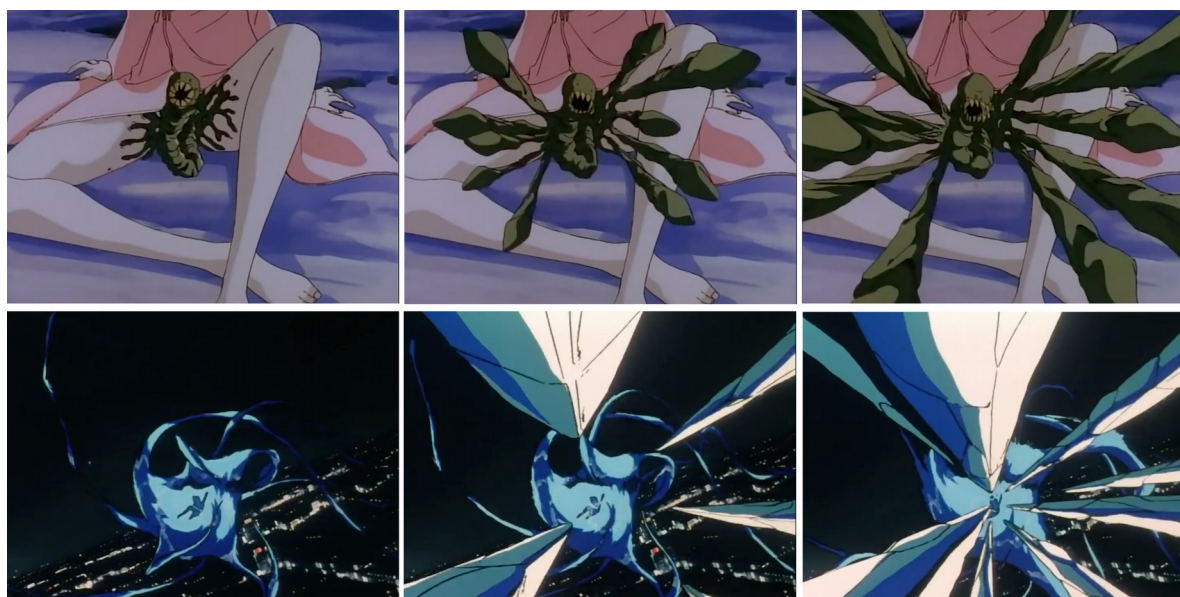
Jusqu'où ce mystérieux mouvement peut-il rapprocher des parties éloignées ? Jusqu'où l'énergie cinétique qui passe entre les plans peut-elle faire se toucher des morceaux qui ne se suivent pas ? Jusqu'où ce mouvement de liaison peut-il être lâche ? Jusqu'où a-t-on l'impression de quelque chose qui dure ou au contraire d'une rupture totale ? Quelle est la limite en-deçà de laquelle le mouvement se disloque ?

En cherchant cette limite, nous avons pensé au clip de Lechuga Zafiro, *Sapo Diablo* (2019), dans lequel l'artiste, auteur de la musique et de l'image, combine des plans provenant d'une soixantaine d'animés japonais différents, produits entre le milieu des années 1980 et la fin des années 1990. Les sources des plans sont très diverses, et pourtant, certains passages nous ont intéressés parce qu'ils font se « toucher » des plans qui n'appartiennent pas aux mêmes espaces-temps. Ce film va nous permettre d'analyser à nouveaux frais la circulation de l'énergie à travers des plans plus hétérogènes que les plans de *Fforest Bay II*, qui étaient enracinés dans le même espace.

---

93 FAUCON Térésa, *Théorie du montage : Energie, forces et fluides*, Paris, Armand Collin, 2013, p. 161-162.

Ce que nous remarquons immédiatement c'est la synchronisation entre certains sons et certaines images, ou certains mouvements qu'elles contiennent. Rythmes visuels et sonores sont joints par des sutures précises. Cette simultanéité reconstruite donne l'impression qu'ils appartiennent à une même entité temporelle, composée à la fois de son et d'image. L'élément visuel a un écho dans l'élément sonore, et inversement. Lechuga Zafiro joue aussi sur des échos uniquement graphiques entre les plans. Il organise par exemple une répétition de la couleur rouge dans plusieurs plans : le vernis sur les ongles d'une main, les pétales d'une rose, un œil... et des résonances de formes ; une créature lançant ses tentacules vers la caméra puis des colonnes qui se dirigent vers l'horizon [Fig. 27 à 32].



Figures 27, 28, 29, 30, 31 et 32. Photographes du clip *Sapo Diablo* de Lechuga Zafiro (2019)

En poursuivant de cette façon les lignes d'un plan sur l'autre, celles-ci semblent se projeter dans l'image suivante, comme si la caméra s'était retournée pour filmer leur mouvement vers l'horizon. Cette figure fait l'effet d'un contre-champ, alors que les décors sont totalement différents. Les plans sur des tentacules, bras, jambes, pénis, objets phalliques, cavités, chairs nues et ouvertes, bouches, vulves, et tunnels, forment des groupes thématiques qui construisent l'univers symbolique du film, l'un des décors dans lequel l'action prend place. Les plans semblent ainsi se répondre.

Lechuga Zafiro reproduit un mouvement presque continu lorsqu'il combine plusieurs plans dans lesquels on semble s'enfoncer, en caméra subjective, dans un tunnel fait de chair, de métal, de câbles, et d'objets et de matières indéterminés. Il utilise un « plan de coupe » entre deux mouvements en avant. Pourquoi ce plan de coupe ? Ce n'est pas la première fois qu'il emploie de faux plans « de coupes », plans plus calmes, parfois plus abstraits (comme ceux

sur les pétales de rose), qui sortent le spectateur ou la spectatrice d'un mouvement ou d'une action, d'une continuité. Il génère ainsi de fausses pauses dans un faux mouvement. Ces pauses, que nous avons l'habitude de voir dans les films et objets audio-visuels que nous consommons, renforcent-elles l'impression de continuité par une habitude visuelle ?

Là encore, le moment de jonction, qui est aussi le moment de rupture et de séparation, fait exister plus fort un lien entre deux plans. Nous l'avons vu à l'échelle du raccord, mais cela semble valoir à l'échelle d'un plan entier qui s'intercale dans une continuité. Ici le plan de coupe, alors qu'il rompt un mouvement, fait office de passage, plutôt que de coupure au sein de ce mouvement commencé avant et terminé après lui. Si ce mouvement était diffusé dans son intégralité, il passerait inaperçu. Mais ici, la présence d'un plan au milieu du mouvement d'avancée nous fait apparaître une deuxième fois le mouvement et le considérer à nouveaux frais. La pause, en le faisant revenir une deuxième fois, l'a renforcé.

Continuité et discontinuité peuvent ainsi se joindre dans ce que Térésa Faucon appelle un « effet de continuité<sup>94</sup> ». Elle écrit à ce moment à propos d'une séquence d'*M le Maudit* (Fritz Lang, 1931), dans laquelle « les mouvements des acteurs se rel[aient] avec un effet de continuité ». Autrement dit, dans ce plan, ce sont les mouvements du corps des acteur.ices qui se répètent ou se reprennent d'un plan sur l'autre et créent un « relais » cinétique. Ce que Térésa Faucon appelle « effet de continuité » nous semble qualifier le mouvement de la vague que nous trouvons dans *Fforest Bay II* comme celui des lignes se projetant vers l'horizon dans *Sapo Diablo*, en ce que, là aussi, un mouvement est relayé d'un plan à l'autre en nous donnant une impression de continuité quand bien même la discontinuité entre les plans est parfaitement sensible à l'endroit de leur raccordement. Il semble donc que le fil qui tisse un rapport de continuité entre des plans disparates est le fil de la répétition. Tout élément, plastique (ligne ou point, mouvement ou couleur), ou symbolique (une idée qui se retrouve d'un objet à l'autre) qui se répète tend à construire une cohérence entre les fragments dans lesquels on le repère. Ces fragments deviennent rattachés les uns aux autres par ce point « commun » qui passe entre eux. La répétition même partielle est ce qui nous fait rapprocher les éléments entre eux, nous les faisons alors dialoguer, et nous observons les différences qui se jouent autour de cette répétition.

André Gaudreault montre dans son article « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries » que le montage est un procédé axé autour de la répétition d'un ou de plusieurs éléments dans les plans. Il retrace l'avènement du montage en passant d'abord par des

---

94 FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, op. cit., p. 37.

regroupements de vues (unités temporelles proches des actuels « plans ») autour de thématiques communes. Ainsi, écrit-il :

La constitution des séries de vues aux fins de projection était, au départ, sous l'entière responsabilité de cette instance externe à la fabrication des vues animées qu'est l'exhibiteur. Celui-ci était cependant couramment encouragé à aller dans ce sens par l'éditeur, qui regroupait les vues de son catalogue par catégories, par « séries », et y allait parfois d'indications et de suggestions explicites sur l'assemblage de certaines vues. Pour l'éditeur de vues, instance responsable du discours tenu dans les catalogues de vente, l'idée de « série » est, vraisemblablement, d'abord et avant tout une idée pratique. Il regroupe par catégories des vues relativement disparates, en les réunissant autour d'un sujet, autour d'un thème, bientôt autour d'un genre<sup>95</sup>.

Les idées générales, ou thèmes, qui se retrouvent dans plusieurs vues sont utilisées pour regrouper des vues autonomes dans des groupes afin de créer des séances de projection plus attractives et harmonieuses. Le principe de série est justement d'organiser plusieurs éléments autour d'une idée commune. Bientôt, cette sérialisation des vues ira jusqu'à leur enchaînement dans de nouvelles unités, constituées de plusieurs vues interdépendantes : les films. Autrement dit, c'est dès le départ le principe d'une répétition qui rapproche les vues les unes des autres, un principe de ressemblance, de compatibilité. « La suprématie du singleton commence à être ébranlée. L'éditeur en vient alors à proposer de plus en plus souvent à l'exhibiteur des assemblages de vues, des assemblages préconçus, qui tiennent bien sûr plus de l'amalgame que de la concaténation. Ils n'en reposent pas moins sur un principe minimal de communication entre les vues qui les constituent<sup>96</sup>. » La répétition d'un élément ouvre des « voies de communication » dans les différents cadrages, comme un guide pour le spectateur ou la spectatrice : « Ne serait-ce qu'en raison de la rémanence, d'un cadre à l'autre, de l'« acteur » principal (toujours le même président de la France, toujours le même tsar...), qui sert de fil rouge et qui tisse ainsi un rapport de continuité entre les vues<sup>97</sup>. » Les éléments ne sont plus alors disparates, mais deviennent les parties d'un tout qui les réunit. Ce qui se répète dans *Fforest Bay II* comme dans *Sapo Diablo*, ce sont les lignes droites reliant, respectivement, les huit plans représentant une plage, un ciel, et des falaises, et d'autre part, les extraits de dessins animés japonais des années 1980 et 1990 dans un même élan. Un élément plastique aussi minime qu'une ligne suffit à les accrocher ensemble.

Les deux films que nous avons analysés en premier lieu dans ce chapitre, *Intrication* et

---

95 GAUDREAU André, « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries », *art. cit.*, p. 44.

96 *Id.*

97 *Ibid.*, p. 45.

*Fforest Bay II*, s'appuient sur une idée de répétition encore différente, située dans leur dispositif de création : se rendre treize fois au même endroit par des chemins différents dans *Intrication*, et enregistrer la même série de huit plans cadrant huit portions d'un espace dans *Fforest Bay II*. La répétition y crée aussi un lien entre les plans. Le lien le plus fort et le plus évident que la répétition puisse créer au cinéma se trouve à l'échelle de la succession des photogrammes d'un même plan. Dans ce cas, tant d'éléments se répètent d'une image à l'autre que la série donne l'impression une fois projetée d'être un même mouvement, un même bloc de temps et d'espace, alors qu'elle est en réalité une succession d'espaces-temps distincts. Si nous projetons cette idée sur la réalité, nous nous apercevons que c'est aussi la répétition, plus ou moins disséminée, qui forme l'impression postérieure d'un bloc de temps, d'une cohérence, d'une logique, d'une durée qui semble unir complètement des instants pourtant séparés dans l'espace et dans le temps. La répétition construit l'idée de continuité. Plus d'éléments se répètent, et plus ils se répètent vite, plus nous aurons l'impression d'une durée continue sans aucune interruption. Les instants de notre vie nous semblent alors appartenir à un même élan, et nous pouvons dire que « tout était tracé ». Ce que nous retraçons à travers l'hétérogénéité des instants pour construire cette durée, et qui nous donne la sensation d'une cohérence, d'un bloc, ce sont finalement tous les moments où quelque chose s'est répété, quelque chose de lié avec l'idée d'après laquelle nous les observons.

## ***Chapitre 5 : L'intervalle***

Entre deux moments de répétition, il y a toujours un intervalle. Autrement dit, la temporalité rythmée par les répétitions se définit aussi par l'intervalle. Ce sont les intervalles, en fait, qui lui donnent son « rythme ». Nous allons voir que cette notion peut avoir plusieurs sens lorsqu'on l'appréhende à partir de l'image en mouvement. Sur une bande de pellicule, l'intervalle peut désigner ce qui se situe entre deux photogrammes, et qui matériellement consiste en une ligne de séparation. Par cette ligne de séparation on peut séparer les photogrammes, mais on peut aussi les réagencer, et opérer des rapprochements. L'intervalle désigne toute distance qui s'établit entre deux points donnés. Il peut s'apparenter à un écart ou un espacement. Cet écart n'est pas forcément vide : on peut très bien imaginer intercaler un plan entre deux moments d'une même séquence. L'intervalle peut être un lieu de remplissage, il est un lieu habité ou non par des images. Pour nous rendre compte de ses différentes formes, nous allons commencer par regarder à quoi l'intervalle peut ressembler lorsqu'il est représenté dans l'image : lorsqu'apparaît, dans le plan, un décalage temporel entre deux images superposées. Ensuite, nous tenterons de le comprendre sur le versant horizontal, autrement dit, lorsque son jeu de décalage, de rapprochement ou de distance, est effectué dans la durée : il peut produire alors des effets de retardement ou d'accélération. Enfin, nous aborderons une structure rythmique qui est fondée sur l'« équivalence » des intervalles auxquels se succèdent les plans : l'alternance. Nous verrons à ce propos que l'équivalence de la durée des plans alternés est relative, et que le plus important est en réalité que ces plans « dialoguent » et produisent une image « tierce », au croisement de leurs successions.

### ***L'intervalle comme écart dans l'espace : superposition et juxtaposition***

Dans la série des *Brouillard*, dix-neuf films réalisés entre 2009 et 2015, le cinéaste québécois Alexandre Larose montre comme Thomas Daveluy dans *Intrication* un parcours entre un point de départ et un point d'arrivée précis ; chaque parcours ajoute aussi quelque chose sur l'écran. Alexandre Larose reproduit cependant des itinéraires à l'identique, quand



Thomas Daveluy empruntait plusieurs chemins différents. Les prises de vue s'ajoutent en couches les unes sur les autres par surimpression, et non pas côte-à-côte dans un *split-screen*, se situant par là dans une autre forme de superposition et de condensation temporelle. Ici, les différents trajets ne sont ni côte-à-côte sur la bande (c'est-à-dire organisés dans une succession chronologique), ni même côte-à-côte dans un *split-screen* (dans lequel ils seraient visibles simultanément) ; ils sont davantage entremêlés et confondus. Alexandre Larose enregistre un trajet, arrête l'enregistrement, retourne au point de départ, et recommence à enregistrer une nouvelle fois le même trajet par-dessus le précédent, sur la même bande. Il doit utiliser une ouverture de caméra suffisamment petite pour que le cumul des impressions sur la matière sensible ne devienne pas une surexposition blanche, qui effacerait tout le paysage. Comme l'introduisent André Habib et Eric Thouvenel dans un entretien avec l'artiste : « Chacun des *brouillards* a consisté pour Larose à effectuer un trajet, toujours le même dans chaque opus (et de film en film à l'exception du premier), sur un chemin situé non loin de la maison familiale aboutissant à un lac, puis à revenir en arrière, à rembobiner la caméra, et à le recommencer, de 30 à près de 250 fois selon les versions<sup>98</sup>. » Nous allons voir cependant que, dans ce cas de surimpression, nous apercevons encore un écart entre les couches d'images : leur (con)fusion n'est pas totale.

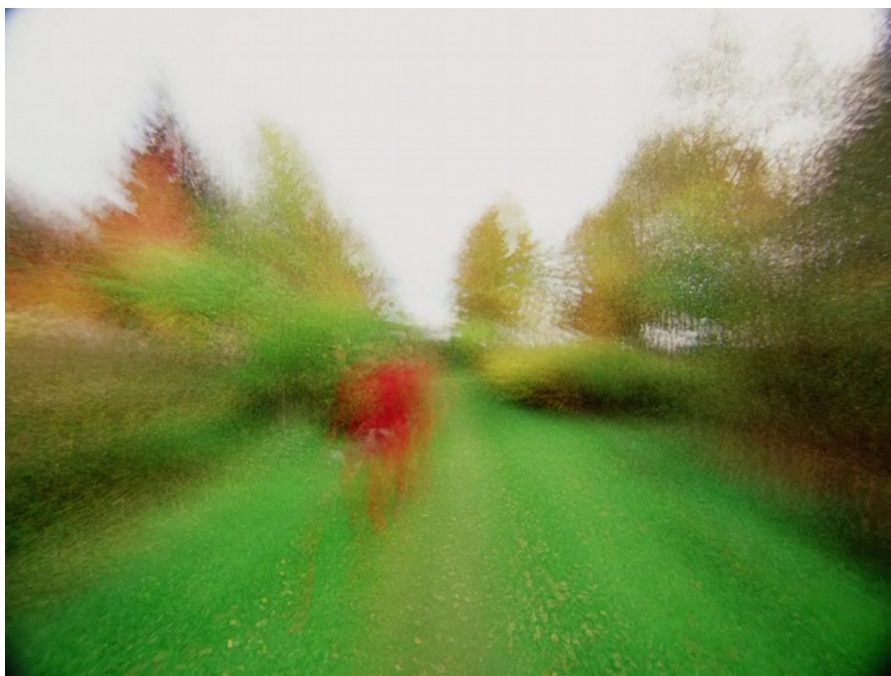


Figure 33. Photogramme de Brouillard n°15 d'Alexandre Larose (2013)

---

98 Introduction de l'entretien avec Alexandre Larose réalisé par Eric Thouvenel et André Habib, « Alexandre Larose : Matière et Mémoire », *Débordements*, 11 mai 2016, URL : <https://www.debordements.fr/Alexandre-Larose>, (visité pour la dernière fois le 22/03/2022).

En avançant approximativement au même rythme à chaque trajet, les arbres, leurs feuilles, l'herbe, les nuages, le ciel, et tout le chemin jusqu'à la jetée où est amarré un bateau avec autour le lac, se fondent les un.es dans les autres. Les trajets se superposent à eux-mêmes avec un léger décalage à chaque fois (un léger intervalle), qui laisse apparaître les phases du mouvement, sa décomposition. Elle se remarque en particulier sur les corps des marcheur.ses qui passent près de la caméra, croisant en sens inverse le porteur de la caméra [Fig.33]. On aperçoit alors différents « moments » de leur mouvement dans la même image, leurs corps plusieurs fois répétés dans l'espace avec des trous entre chaque silhouette.

Cette apparition des étapes de leur mouvement rappelle les chronophotographies d'Etienne-Jules Marey à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, qui ont pour la première fois présenté cette décomposition sur une image fixe, et l'oeuvre célèbre du cinéaste Norman McLaren, *Pas de deux* (1968). Dans ce film, McLaren décompose le mouvement de deux danseur.ses classiques guidé.es par la mélodie d'une flûte. Il fait ressortir les contours précis des corps en les éclairant avec une lumière blanche alors qu'ils évoluent dans un espace plongé dans l'obscurité. Les méthodes de composition d'Alexandre Larose comme de Norman McLaren font apparaître à intervalles réguliers les silhouettes des objets capturés par la caméra, mais celles-ci diffèrent : tandis qu'Alexandre Larose a superposé les images au tournage, Norman McLaren l'a fait à la tireuse optique, manipulant la bande pour joindre les fragments filmés. L'effet d'étrangeté déjà présent dans les chronophotographies, d'une réunion inhabituelle et surprenante de plusieurs espaces-temps en un seul, est renforcé par le mouvement qui en accentue l'effet de réalité. Cet effet serait très différent s'il n'y avait pas d'intervalle entre les phases du mouvement. Nous verrions alors une confusion des corps, une forme nouvelle et moins reconnaissable, une masse confondue. Ici, parce que les silhouettes sont légèrement séparées par des trous, il semble qu'il y ait plusieurs corps dans l'image. Pourtant, tous ces corps appartiennent au même corps ; le corps en question n'est plus tout à fait un corps humain, il n'est plus « un » : il est démultiplié [Fig.33 et 34]. Un moment de *Pas de deux* touche de près à cette sensation étrange.

Le corps de la danseuse, élané dans un mouvement, ralentit jusqu'à atteindre une « pose ». Norman McLaren procède alors à un arrêt sur image. Puis le corps de la danseuse, à l'intérieur de cet arrêt, se met à vibrer et s'élanche vers un autre mouvement, alors que la statue figée dans la pose est demeurée à l'emplacement où elle fut pétrifiée par l'image. D'une façon contraire, il arrive que l'arrêt sur image précède le corps en mouvement. Le corps se pétrifie à un endroit de l'écran, et la silhouette en mouvement, qui continue de danser, vient rejoindre le corps figé,

se fondre en lui et s'arrêter à son emplacement précis. Tous ces corps retraçant les mêmes pas dans l'espace, ils se suivent et se précèdent, se rejoignent momentanément dans une pause, puis continuent leur danse. Les silhouettes font partie de la même prise de vue, elles reproduisent la même exacte chorégraphie, mais certaines semblent rattraper leur retard, ou entraîner les autres derrière elles, se précipiter pour rattraper le présent. Nous voyons dans le même plan différents moments du même mouvement. Il y a, d'une part, une décomposition certaine et visible, et d'autre part, une condensation, une accumulation des espaces-temps. Nous pourrions penser que la décomposition tend à ralentir les événements, à procéder à leur analyse et leur détail, et c'est effectivement ce qui se joue : parce que nous voyons plusieurs fois, nous voyons mieux, chaque mouvement de chaque membre des corps des danseur.ses. Mais la condensation joue au contraire une accélération, la concentration de plusieurs moments dans un seul, la réduction du temps qui séparait ces moments. Cette accélération du mouvement n'est pas due ici à une augmentation de la vitesse à laquelle la chorégraphie est effectuée, mais à son augmentation en nombre de reproductions dans le même espace : la multiplication des corps dans l'image multiplie en proportions équivalentes la quantité de mouvement dans l'espace, introduisant une sensation de rapidité.



*Figure 34. Photogramme de Pas de deux de Norman McLaren (1968)*

Dans cette sensation de rapidité, nous trouvons aussi le temps de voir « mieux », de distinguer d'une autre façon les contours des personnages et d'étudier leurs mouvements. Il y a des moments de confusion des corps mais aussi des moments de séparation, de division du

mouvement, de découpage de leur élan initial. Cette étude approfondie du mouvement suggère la lenteur que nécessite une lecture attentive. L'attention au détail n'est pas ici due à un ralentissement de la danse, pas plus que la sensation de rapidité n'était due à son accélération. Notre attention est « redoublée » parce que chaque geste de la chorégraphie est lui-même redoublé.

Cette ambivalence entre condensation et dilatation, accélération et ralentissement, surcomposition et décomposition, nous rappelle ce qu'énonçait Vertov comme une loi inflexible : « Tout tient aux intervalles<sup>99</sup> ». Le moment où l'on voit apparaître les phases du mouvement dans le corps du ou de la marcheur.se chez Alexandre Larose, et le film *Pas de deux* de Norman McLaren, ont ceci en commun qu'ils rendent visibles, au sein même du cadre, un intervalle du même type que celui qui se situe plus généralement entre les photogrammes d'une même séquence. Cet intervalle y ressemble parce qu'il introduit dans un même mouvement un écart temporel, visible ici dans l'espace, et formant un trou, un noir, un vide : ce décalage qui nous permet de distinguer les silhouettes les unes des autres. Dans les deux cas, l'intervalle permet de rapprocher deux éléments l'un de l'autre : deux photogrammes, ou bien deux silhouettes, sans les confondre cependant : il est aussi ce qui les sépare. Cette ambivalence entre proximité et éloignement, ce rapport de distance prenant ici – parce que nous sommes devant des images en mouvement – un caractère temporel, est toute entière contenue dans l'intervalle.

Pour Vertov, l'intervalle a le pouvoir d'introduire : « L'extraordinaire souplesse du montage permet d'introduire dans le ciné-essai n'importe quels motifs politiques, économiques ou autres<sup>100</sup>. » Le montage, et en premier lieu l'intervalle qui sépare les images<sup>101</sup>, permet d'immiscer, d'intercaler, de joindre, de rapprocher, de connecter les plans. Grâce à cette séparation entre les photogrammes qui rend la reproduction du mouvement « imparfaite », ou à tout le moins illusoire (parce que ce mouvement est dû à une succession d'images fixes), grâce à ce « défaut », à cette particularité technique, le monteur ou la monteuse trouvent le pouvoir d'assembler les espaces-temps différemment, de glisser des images au milieu d'un mouvement, d'« enrichir » et de complexifier le temps. Ces interconnexions de plans les uns avec et parfois presque « dans » les autres (dans le cas d'un plan intercalé au milieu d'un autre plan) construisent un nouveau bloc de temps solide et ramassé. Parce que Vertov est aussi un

---

99 VERTOV Dziga, « Kinoks. Révolution » (1923), in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, op. cit., p. 77.

100 *Id.*

101 Si les images n'étaient pas fixes, nous ne pourrions pas les séparer. C'est parce qu'elles sont fixes que l'intervalle existe : il dénote la discontinuité de l'image en mouvement.

fervent communiste, il voit dans le montage, dont la clé est l'intervalle, la possibilité de « [...] donner à chaque travailleur à sa charrue ou à son établi la possibilité de voir tous ses frères qui travaillent en même temps que lui dans les divers points du monde, et de voir aussi leurs ennemis, les exploités<sup>102</sup>. » L'intervalle, parce qu'il introduit une discontinuité, permet d'en recréer une autre, de réorganiser le monde visible, et le montage devient alors une opportunité de connecter des points de la planète qui en dehors du film sont très éloignés. Il permet dans cette approche de rassembler, de réunir des informations éparpillées à la surface du monde, et d'en rendre un message, une synthèse éclairante. L'intervalle a le pouvoir d'abolir les distances : « [...] affranchi des carcasses du temps et de l'espace, j'établis un lien entre tous les points de l'univers où que je les aie enregistrés<sup>103</sup>. »

Quelques décennies plus tard, le cinéaste Artavazd Péléchian appréhende le potentiel expressif de l'intervalle d'une toute autre façon, presque opposée. Dans son article « Montage distancié, ou théorie de la distance », il explique :

Pour moi, l'essence et l'accent principal du travail de montage consistaient moins à juxtaposer directement des cadres qu'à les éloigner, moins à pratiquer leur « jonction » que leur « disjonction ». Ce qui me passionnait, ce n'était pas de réunir deux éléments de montage, mais de les séparer grâce à l'insertion d'un ou de plusieurs autres éléments<sup>104</sup>.

Il fait aussi mention d'« insertion », mais il considère davantage ici le lien qui existe entre les unités séparées que celui qui existe entre les unités qui se suivent directement. L'intervalle est alors un moyen d'éloigner des informations. En faisant interagir des plans ou des ensembles de plans à distance, il crée de nouveaux types de liens. Par exemple, dans le film *Nous* (1969), le réalisateur explique qu'il a placé à trois endroits différents le même plan d'une fillette, mais que ce plan prend une toute autre signification à chacune de ses apparitions, et qu'il transforme aussi à chaque fois le sens du film, et le sens de tous les plans qui se sont trouvés entre eux. Ce système de réponses à distance crée une structure de montage qui n'est plus horizontale, ou organisée en consécutives, comme chez Vertov : « Les théories du montage des années 1920 prêtent une attention particulière aux relations entre cadres avoisinants. Eisenstein appelait cela la "jonction de montage" et Vertov, l'"intervalle"<sup>105</sup>. » mais qui prend

---

102 VERTOV Dziga, « Le Ciné-Oeil » (1926), in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, op. cit., p. 93.

103 VERTOV Dziga, « Kinoks. Révolution », art. cit., p. 74.

104 PELECHIAN Artavazd, « Le montage distancié », in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, op. cit., p. 318.

105 *Id.*

une forme circulaire :

[...] le montage distancié ne donne pas à la structure du film la forme d'une chaîne de montage habituelle, ni même celle d'un ensemble de "chaînes" différentes ; il crée en fin de compte une configuration circulaire ou, plus exactement, une configuration sphérique en rotation [...] en réalisant par le biais de lignes vectorielles des liaisons bilatérales avec n'importe quel point, n'importe quel fragment du film<sup>106</sup>.

En somme, ce montage à distance crée une caisse de résonance dans laquelle tous les plans se font écho, organisant une autre image au centre de toutes ces liaisons : l'image globale du film.

Artavazd Péléchian considère que ce type de montage, qu'il appelle lui-même « montage distancié », aboutit à une réunion, une coagulation plus compacte des plans par rapport à la méthode vertovienne ou eisensteinienne : « Si la méthode basée sur la juxtaposition de cadres voisins générerait, en fait, des espaces entre eux, des "intervalles", le montage distancié, au contraire, en créant des jonctions entre des plans éloignés, les arrime si solidement que cela abolit *de facto* la distance entre eux. ». Curieusement, c'est donc le « montage distancié » qui « abolit » le plus les distances, qui « rapproche » le plus les plans entre eux, parce qu'ils se rejoignent dans une autre entité, dans la résonance qu'ils créent ensemble, tandis que le montage basé sur la consécution a tendance à finalement éloigner les plans les uns des autres sur une seule ligne.

Qu'il s'agisse d'Artavazd Péléchian : « En somme, nous voyons ces scènes s'"échapper" des limites de thèmes autonomes factuels et, ainsi, en raison de cet effet de montage de blocs, changer leur individualité pour former une nouvelle pensée tout en donnant à chaque épisode pris à part une nouvelle coloration, un nouveau sens, une nouvelle sonorité<sup>107</sup>. » ou de Vertov : « Comme résultat final de tous ces mélanges, déplacements, coupures, nous obtenons une sorte d'équation visuelle, une sorte de formule visuelle. Cette formule, cette équation, obtenue à l'issue d'un montage de l'ensemble des ciné-documents enregistrés sur la pellicule, c'est le ciné-objet à cent pour cent, le condensé, le concentré : je vois ! -ciné-je vois !<sup>108</sup> » les deux cinéastes-monteurs visent en travaillant avec les intervalles à créer une harmonie, une unité générale du film qui relierait toutes les unités spatio-temporelles dans un Tout.

---

106 *Ibid.*, p. 325.

107 *Ibid.*, p. 322.

108 VERTOV Dziga, « Ce qu'est le Ciné-Oeil » (1929), in ALBERA François, SOMAINI Antonio, TCHERNEVA Irina (dir.), *Dziga Vertov : Le Ciné-Oeil de la révolution : écrits sur le cinéma*, Dijon, Les presses du réel, 2018, p. 307.

L'intervalle a le pouvoir de rapprocher ou d'éloigner, par conséquent, de distendre ou de tendre le temps. Il peut concentrer ou dilater, accélérer, ou ralentir. Grossissez l'intervalle entre deux photogrammes consécutifs (par exemple en y insérant quelques photogrammes blancs) et vous aurez procédé à une sorte de « ralenti » ; rapetissez cette portion d'espace intermédiaire (par exemple, en supprimant quelques photogrammes au milieu d'un plan) et le temps paraîtra « accéléré », bien que saccadé. L'intervalle nous permet de choisir « combien de temps s'écoule » entre deux points du temps. Ce « combien » se traduit en nombre de plans, ou en nombre de photogrammes.

Dans *Brouillard n#15* et *Pas de deux*, le geste est décomposé parce qu'on y a opéré des soustractions, on y a enlevé quelque chose. Si nous ne regardons plus l'image comme le résultat de la superposition de plusieurs mouvements, mais comme la représentation d'un seul et même mouvement, ce mouvement semble brisé, plein de saccades et de creux. Cet endroit vide dans les plans sur les corps en mouvement nous offre la possibilité d'y glisser notre regard pour appréhender et observer le geste de plus près, « entre » ses phases. S'il y a dans ces images « plus d'image », « plus de mouvement », parce que les réalisateurs ont procédé à des superpositions (des additions), on dirait aussi qu'il manque de petits morceaux de temps.

Si l'on considère l'accélération comme un ajout de temps, une concentration plus forte, alors il y a accélération, mais d'un autre côté, si l'on considère le ralentissement comme une soustraction de temps, une dissolution, alors il y a également ralentissement, parce que ces figures sont décomposées, elles laissent apparaître du vide, des trous, c'est-à-dire, du « moins ». Elles décomposent le temps et par là elles le ralentissent mais elles le contracte, le condense, l'accumule aussi au sein du même cadre. Si l'intervalle entre deux phases d'un même mouvement est visible, s'il laisse place au vide, c'est que les deux moments sont éloignés l'un de l'autre. Au contraire si l'intervalle est réduit à son minimum, voire supprimé, les moments sont rapprochés voire confondus les uns avec les autres. Ici l'intervalle est à la fois élargi, rendu visible et écartant sensiblement les moments les uns des autres, et supprimé, confondu, rapprochant des moments successifs dans le même instant. Ces figures de superposition mettent en scène toutes les modalités de l'intervalle, son pouvoir de fusion *et* de séparation. L'intervalle est une relation temporelle, de lui dépendent les rapports qu'entretiennent les unités de temps les unes avec les autres : elles peuvent à travers lui dialoguer, s'embrasser, entrer en conflit ; s'opposer ou s'unir. Il définit la distance qui les sépare et qui les lie.

Ces motifs de décomposition du mouvement nous rappellent les travaux déjà engagés par

la peinture dans le mouvement cubiste du début du XX<sup>e</sup> siècle. Ce mouvement pictural s'inspire directement des nouvelles représentations du mouvement qu'ont fait naître les outils photographiques et précinématographiques de la fin du XIX<sup>e</sup>, dont le dispositif chronophotographique fait partie. Les tableaux cubistes sont connus pour avoir combiné de multiples couches de temps dans un seul espace, introduisant une durée, à travers les phases d'un mouvement, à l'intérieur d'un espace qui n'est pas structuré par la durée, le tableau. Le tableau cubiste réunit une durée dans un instant unique, ou fixe, à la manière d'une photographie. Il réussit à faire bouger la fixité de son support, en introduisant des phases de mouvement dans son cadre.

Ces superpositions dans le cadre du plan, du tableau, de la photographie ou du photogramme impriment la trace d'un mouvement. De la même manière, ce sont dans *Brouillard n°15* et *Pas de deux* différents instants pris sur un même mouvement qui sont réunis ; leurs motifs se rapprochent par là des « stratifications mobiles de Duchamp dans le *Nu descendant l'escalier*<sup>109</sup> ». L'intervalle habituel, dont dépend la succession habituelle des étapes du temps, est ici altéré : plusieurs étapes du mouvement se trouvent au même endroit au même moment, en même temps que cet intervalle est rendu visible, alors qu'il est invisible dans une succession normale. Ces motifs introduisent l'intervalle dans le cadre, et c'est ce qui nous a donné l'occasion d'en analyser la puissance, mais cette modulation de la distance peut aussi avoir lieu dans la durée. Souvenons-nous de la composition de *Fforest Bay II* où, travaillé « horizontalement », l'espacement entre les plans pouvait les transformer ou non en vague ondulante<sup>110</sup>.

Revenons aux films d'Alexandre Larose, dont nous n'avons pas tout dit. Le mouvement passé demeure, comme nous l'avons approfondi avec *Pas de deux*, sous la forme d'une trace. Les temps restent présents à l'image plus longtemps qu'à l'accoutumée, bien que ponctuellement distingués par un léger intervalle – la plupart du temps, nous ne pouvons pas distinguer les différentes couches de temps. Les *Brouillard* sont réalisés en opérant le trajet qui sépare une maison d'enfance d'Alexandre Larose d'un lac qui se trouve à proximité, se référant par là à une mémoire ancienne du cinéaste, un souvenir probablement flou, mais d'un événement qui a été tant répété que sa trace est gravée profondément dans sa mémoire. *Brouillard #15* se clôture par l'arrivée au bord du lac, et l'impossibilité d'avancer plus loin, ou le choix de s'arrêter. La caméra se porte alors sur l'horizon. Le bord du lac est la limite du film, en même temps que l'élément dans lequel ce dernier se jette, sa finalité autant que sa

---

109 BELLOUR Raymond, *L'Entre-images, op. cit.*, p. 88.

110 Voir p. 76-77.



continuité, son « au-delà ».

L'eau est souvent désignée comme l'élément de l'inconscient, parce qu'elle peut nous apparaître comme une immensité obscure et profonde, mystérieuse et abyssale. Ce film qui chemine dans un souvenir ne peut pas aller plus loin au risque d'être submergé, et il s'achève devant cette étendue aussi impénétrable que le secret de la mémoire. Il se délite alors progressivement, chaque fin de chaque prise s'effeuillant dans la combustion de la pellicule. Les images disparaissent une par une jusqu'à la dissolution totale du film. La surimpression de couches d'images employée par Alexandre Larose coïncide avec la représentation du souvenir, parce qu'elle mêle de façon contradictoire passé, présent et futur. Comme les souvenirs, ces images s'accumulent et modulent notre vision, appartenant tout autant au passé qu'au présent. La chronologie est confuse et Larose invente un temps hors du temps, un temps brouillé et « brouillard », mémoriel, impossible à expérimenter en dehors de ses films. Comme dans *Le Park*, la caméra avance dans un espace-temps qui n'existe que dans le régime des images mouvantes, elle se place cette fois-ci en-dessous du temps, dans un temps intérieur, piégée dans une perception, plutôt qu'au-dessus du temps, en surplomb dans l'air à la manière d'une entité omnisciente.

Dans un entretien, Alexandre Larose mentionnait une anecdote intéressante :

Entre le tournage des *brouillards* n°14 et n°15, j'ai tourné une petite scène, quelque chose de très banal, en trois plans, caméra fixe, dans la cuisine de la maison familiale, où on voit mon père se diriger vers l'évier, demander à ma mère si elle veut du ketchup, ouvrir la porte du réfrigérateur, se laver les mains, puis s'approprier à manger. C'est une scène quasiment absurde, que j'ai surimprimée des dizaines de fois, sur pellicule 35mm. J'ai fait la même chose avec le son, ce qui produit au final une sorte de symphonie, avec le bruit d'un verre posé sur une table qui se démultiplie, les pattes de chaises qui grincent à l'unisson, un torrent qui coule du robinet, ce genre de chose. Et en même temps, leur gestuelle atteint presque le niveau de la chorégraphie<sup>111</sup>.

Son histoire nous rappelle un autre film qui aborde aussi les questions d'intervalles, et dans lequel Martin Arnold a étiré, sur onze minutes et trente secondes, une scène domestique très courte tirée d'un autre film, *To Kill a Mockingbird* (Robert Mulligan, 1962). Cette scène présente, précisément, un repas de famille. A la différence des formes de décomposition dans le même cadre que nous venons d'observer, son film décompose le mouvement des corps des personnages dans la durée, sur l'horizontalité de la bande, et le cinéaste y décompose aussi le

---

111 Entretien avec Alexandre Larose réalisé par Eric Thouvenel et André Habib, « Alexandre Larose : Matière et Mémoire », *art. cit.*

son synchrone des plans.

### ***L'intervalle comme modulation de la vitesse : retardement et déflagration***

Dans *Passage à l'acte* (1993), Martin Arnold reprend ce cliché cinématographique du dîner en famille en utilisant une séquence du long-métrage *To Kill a Mocking Bird*, qu'il dissèque jusqu'à en extirper – presque – toute la matière [Fig.35].



Figure 35. Photogramme de *Passage à l'acte* de Martin Arnold (1993)

Il utilise pour cela des boucles répétant quelques photogrammes, et ces boucles avancent aussi dans le temps sur la bande en dévoilant de nouveaux photogrammes. Les boucles progressent et évoluent sans cesser de boucler, nous les appellerons pour cette raison des « boucles progressives ». Comme si le temps avançait en tournant sur lui-même. Il avance, recule, avance un peu plus, trois pas en avant, deux pas en arrière. Martin Arnold, à force de faire piétiner le temps par ces boucles, annule son orientation chronologique, nous fait oublier la chaîne qui lie les causes aux effets. Voir et revoir les images nous pousse à sur-interpréter, à tel point que le temps devient une arborescence de futurs possibles.

Nous sommes perpétuellement en train d'imaginer et d'attendre la suite de chaque instant ; cette attitude nous fait perdre notre « bon sens » dans la profusion de la possibilité, du « et si ? », alors que les faits se confondent avec notre imagination, comme le dit Martin Arnold lui-même :

*Ce qui vous a intéressé, c'était donc le sentiment d'une gigantesque et perpétuelle attente ? Tout à fait. Une attente qui ne mène nulle part. Je trouve cela très charmant et humain : on reste perplexe devant les choses, on se crée des attentes pour finalement se rendre compte que nos propres attentes ne nous mènent nulle part et qu'elles n'ont aucun sens<sup>112</sup>.*

L'attente exagère les possibilités et noie le sens le plus logique ou le plus évident. Elle peut proposer tellement de sens que nous ne savons plus trouver la bonne direction : certainement à force d'y réfléchir. Cette « réflexion » est une sorte de répétition : en répétant les faits, en les repassant inlassablement au filtre de notre pensée, ils perdent un peu plus de réalité à chaque itération. L'attente est un temps évidé qui laisse place à la pensée, c'est un temps d'intervalle dans le cours des événements. Elle pose principalement ces questions : quelle suite donner aux événements ? Continuer, ou discontinuer ? Poursuivre, cesser, ou bifurquer ?

Nous pouvons expérimenter cet effet d'attente produit par la décomposition d'un mouvement en boucle dans le film de Bruce Conner *Marilyn Times Five* (1973), qui y ajoute une forte dose de suspense. Dans ce film, Bruce Conner reprend les bandes d'un film érotique, *The Apple Knockers and the Coke*, réalisé en 1948 par un inconnu, dans lequel l'actrice Arlene Hunter, engagée pour sa ressemblance avec Marilyn Monroe, se dénude et joue avec une bouteille de Coca-Cola qu'elle place entre autres entre ses lèvres, le tout sur la chanson *Through with Love* interprétée par Marilyn Monroe que l'on écoute en boucle cinq fois. À la deuxième reprise de la chanson, Conner met en boucle un plan dans lequel l'actrice passe lentement sa main dans son cou puis sur son sein. Ce plan démarre toujours au même endroit, mais à chaque reprise la boucle se termine un peu plus loin, dévoilant quelques photogrammes de plus du geste de l'actrice. Ainsi tout en bouclant, le temps « progresse », déclinant le motif que nous avons appelé plus tôt les « boucles progressives ». Jacques Aumont qualifie cet effet particulier de « stagnation progressive<sup>113</sup> » pour parler d'un autre film dans lequel Conner fait aussi avancer le temps en bouclant, *Report* (1963-1967), et au sujet duquel Aumont emploie aussi le terme de « boucle progressive<sup>114</sup> ». La description de l'effet qu'il dénote dans *Report* vaut aussi pour *Marilyn Times Five* : « L'effet est celui d'un surplace - paradoxal puisque, malgré tout, petit à petit on avance - ou plutôt, globalement, d'un ralenti, mais dont on soulignerait le pouvoir analytique - Martin Arnold s'en est souvenu

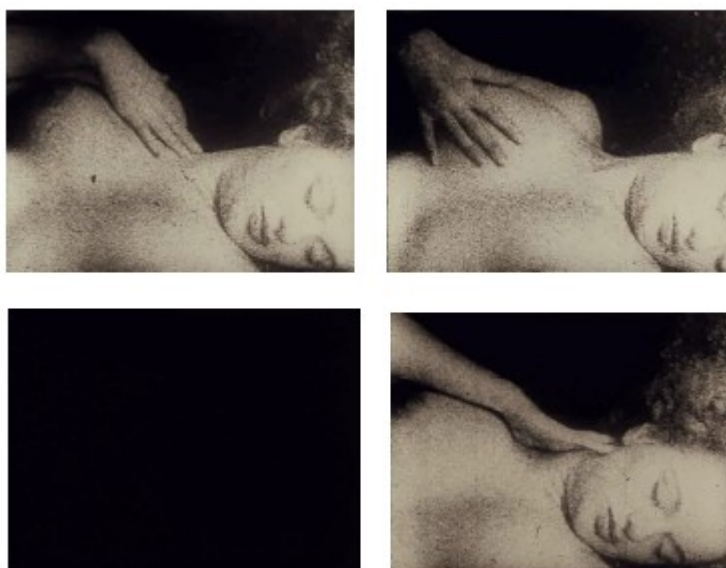
---

112 Entretien avec Martin Arnold, « Du principe de hasard, et du *fun* : entretien avec Martin Arnold, Vienne, 1<sup>er</sup> Décembre 2012 » in CONTANT Carole et THOUVENEL Eric, *Fabriques du cinéma expérimental*, Paris, Paris Expérimental, 2014, p. 230.

113 AUMONT Jacques, « Le Temps bouclé », *Trafic*, n°103, Paris, P.O.L, 2017, p. 81.

114 *Ibid.*, p. 83.

dans [...] *Passage à l'acte* (1993)<sup>115</sup>. » Le deuxième artifice qu'utilise Conner dans *Marilyn Times Five* est un aplat de noir, qu'il intercale entre chaque itération du plan sur l'actrice [Fig.36 à 39].



Figures 36, 37, 38 et 39. Photogrammes de Marilyn Times Five de Bruce Conner (1973)

Nous voyons donc une boucle qui reprend le plan depuis le début – un noir – la reprise de la boucle légèrement élargie, révélant à la fin du plan une petite portion de la caresse sur le sein. Conner exploite le potentiel érotique des plans, rendant le film éminemment plus sensuel que son original par ce truchement. Il frustre notre regard en nous empêchant de voir, et nous met dans un désir de voir, une attente tendue, en sectionnant le geste et en coupant son élan. La figure évidente d'intervalle ici est l'aplat de noir entre les plans, qui ne fait (en théorie) « que » grossir la bande noire déjà présente entre deux photogrammes consécutifs sur une bande de pellicule.

En dehors du désir que l'on peut ressentir en étant confronté.es à l'érotisme évident de la scène, Bruce Conner met en exergue le désir scopique pur ; ce sont nos pulsions scopiques qu'il exploite bien au-delà de nos pulsions sexuelles. La boucle répète des portions qui ont déjà été vues, et le noir empêche toute visibilité : les deux figures ne font que retarder le moment nouveau, et tant attendu. Quand la boucle finit par laisser voir le geste en entier, nous arrivons à être déçu.es ; la tension irrésistible a disparu en même temps que la frustration. Un petit moment du film révèle d'ailleurs que la plus grande part de jouissance vient de la frustration visuelle plutôt que du contenu érotique des plans. Un peu après la moitié du film (environ à six minutes et quarante secondes), Conner laisse voir à trois reprises un aplat gris

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 83-84.

éclairé par une lumière blanche qui le traverse. Cette image abstraite contient déjà toute la puissance du suspense ; grâce aux intervalles de noir qui l'entrecouper, grâce à la boucle qui nous a habitués à attendre plus, nous nous retrouvons à attendre la suite de cette image abstraite, or quelle suite pouvons-nous logiquement espérer d'une image si abstraite, si fixe, si « plate » ? Il n'y en a pas (après trois reprises très brèves nous revenons à un plan figuratif sur l'actrice). Ce passage par l'abstraction nous montre que ce n'est pas tant le geste érotique de la main sur le sein que nous sommes impatient.es de découvrir, que l'image elle-même, en-dehors de toute figuration. L'intervalle, qu'il soit incarné par le noir, ou même par l'espace qu'occupe la boucle pour éloigner un peu plus l'arrivée de l'image qui n'a pas encore été vue, est le lieu de l'attente et du suspense purs, parce qu'ils sont des figures de dilatation et de retardement.

Ces mises en boucles et ces noirs, qui empêchent de voir la continuation du mouvement, proposent une vision en différé du geste de l'actrice, et ils déclinent en cela d'une nouvelle façon la figure du ralenti. Si nous prenons pour exemple deux photogrammes consécutifs, que nous appelons A et B ; le premier représentant la main d'Arlene Hunter sur le haut de son cou, et le second cette même main située légèrement plus bas. Dans une figure de ralenti où une modification de la vitesse du mouvement est visible, plusieurs photogrammes s'intercalent entre ces deux étapes de mouvement. Ce ralenti peut avoir consisté à augmenter le nombre d'images enregistrées par l'appareil de prise de vue au tournage, par exemple en enregistrant soixante images par secondes, pour une projection ensuite « ralentie » à vingt-quatre images par secondes : le résultat est que nous voyons de nouvelles phases, d'autres détails du mouvement *entre* A et B. Ce ralenti par modification de la vitesse ressentie peut aussi être construit en post-production à partir d'images enregistrées à une fréquence standard, puis dédoublées ou multipliées pour que le mouvement « prenne » plus de temps : par exemple A, A', A'', B, B', B''. Dans ces deux cas de figure, plusieurs photogrammes sont insérés entre A et B, l'effet de ralenti découlant d'une augmentation du temps entre ces deux étapes.

L'astuce de Bruce Conner, c'est d'insérer *entre* A et B un noir, et une reprise du plan depuis le début : A, noir, reprise du plan depuis le début, A, B, noir, reprise du plan, A, B, C, noir, et ainsi de suite. Le temps se dévoile au compte-goutte. Il n'y a pas de modification sensible de la vitesse, nous n'avons pas l'impression d'être face à un mouvement « lent », mais deux photogrammes consécutifs dans la continuité du geste de l'actrice sont doublement éloignés l'un de l'autre par ce noir et le début du plan. Le cinéaste grossit l'intervalle infime qui sépare normalement A et B, diffusant la suite du geste à un rythme extrêmement lent par rapport au

rythme originel du mouvement. C'est un ralenti « intermédié », c'est-à-dire que l'espace dilaté entre les mesures de temps habituelles n'est pas vide, mais habité par une boucle et un noir. L'intervalle entre les photogrammes est, au lieu d'une fine bande noire, une suite complète d'images, par lesquelles Bruce Conner retarde l'arrivée d'un instant (le photogramme) futur, de sa succession, de sa suite. Il frustre notre désir de voir par ce retardement perpétuel et cet égrainage des photogrammes exacerbe l'attraction exercée par les images.

L'énergie cinétique telle que nous l'avons comprise chez Térésa Faucon<sup>116</sup> est propulsée d'une extrémité à l'autre de cet intervalle qui sépare les images. En dilatant l'intervalle déjà présent entre celles-ci, Bruce Conner opère une retenue de la puissance cinétique puis une déflagration de cette énergie qui circule constamment entre les images. L'action est suspendue puis relâchée. L'intervalle détient ce pouvoir de continuer ou rompre (l'action, le mouvement) ; de différer ou de hâter. La reprise de l'image figurative procure une sensation d'accélération après cette attente démesurée et condense notre attention au mouvement de l'image. Le jeu sur l'intervalle permet de moduler cette énergie que nous avons évoquée à propos de la circulation du mouvement dans les images de *Sapo Diablo*<sup>117</sup>. Ici cette énergie est momentanément suspendue, et la tension que l'intervalle met en place prend la forme du suspense.

Comme dans *Marilyn Times Five*, les boucles de *Passage à l'acte*<sup>118</sup> révèlent à chaque reprise des photogrammes différents, mais Martin Arnold fait progresser l'ensemble de la boucle, décalant aussi à chaque reprise l'endroit où celle-ci commence. La boucle peut être rétrécie ou élargie, elle peut révéler de nouveaux photogrammes ou en révéler moins. On retrouve dans ce film de Martin Arnold l'idée de suspension du temps qui nous a intéressés dans *Marilyn Times Five*. En retardant sans cesse le futur, en empêchant le temps de s'écouler fluidement, les deux cinéastes génèrent une attente, un suspense purement cinématographique, c'est-à-dire lié à l'image et sa plastique, plus qu'à l'ouvrage d'une narration. Ce que l'on attend n'est pas « la suite de l'histoire » mais bien « la suite de l'image », la suite de la vision, et de l'ouïe, plus généralement la suite de la sensation cinématographique.

Chez Martin Arnold, les boucles reprennent le son des plans, les paroles des personnages se transformant parfois en vocalises inarticulées, jusqu'à se reformer à mesure que la boucle s'argandit, se rétrécit ou se déplace sur la bande. Non sans une certaine malice, Arnold remet

---

116 Nous en parlions p. 80-82. Voir à ce propos FAUCON Térésa, *Théorie du montage : Energie, forces et fluides*, Paris, Armand Collin, 2013.

117 Voir p. 80.

118 Dont on remarquera l'ironie du titre, les personnages semblant avoir justement beaucoup de difficulté à « passer à l'acte ».

en scène le déjeuner en famille et fait naître des micro-intrigues au coeur des instants, révélant de nouveaux sens cachés dans les images. Lorsque le père ordonne à son fils, qui entre par la porte de derrière, de s'asseoir à table avec elleux, le geste de son doigt [Fig.35] qui désigne la chaise est mis en boucle, et ce doigt se met à pointer frénétiquement la chaise d'avant en arrière très vite. Associé au son synchronisé qui donne l'impression d'un bruit de choc très bref, ce doigt ressemble à un marteau-piqueur tapant une surface invisible avec beaucoup d'insistance ; et ce geste n'est pas sans évoquer l'autorité patriarcale typique. Cette scène représente un univers proche de l'idéal de la famille américaine blanche, que l'on peut voir dans les publicités produites au moment de la sortie du film de Robert Mulligan en 1962 (et jusqu'à aujourd'hui). Pourtant, dans *To Kill a Mockingbird*, ces personnages ne font pas partie de la même famille, le personnage féminin est en fait une voisine. Chez Arnold la position des personnages et leur environnement leur donne un tout autre sens : ils deviennent une famille blanche avec deux enfants, un garçon et fille, mangeant un petit-déjeuner équilibré et préparé par une intendante noire située dans le fond de la pièce et représentée de dos, le tout dans un petit pavillon confortable...

Ce simple geste prend une signification idéologique, comme s'il était porteur d'un sens subliminal, d'un donné inconscient du film, qui serait apparu comme « normal » et indifférent dans la succession fluide des photogrammes. Cette boucle est relâchée, reprise, explorant complètement le tableau : le père ordonne de manière désinvolte, sans même regarder son fils, la « mère » et la fille ont les yeux baissés ; le fils est debout dans l'encadrement de la porte comme s'il voulait tenir tête à son père par cette position verticale, mais il finit par s'asseoir, par « plier » devant son père. Ces répétitions démultiplient le sens des images en exagérant notre interprétation, quand bien même nous savons que Mulligan ne donne pas les mêmes significations à ces interactions<sup>119</sup>.

Ensuite, le garçon s'adresse à sa sœur en lui disant « Hurry up ! » (« Dépêche-toi ! ») d'un ton suffisamment autoritaire lui aussi, pour qu'elle finisse son petit-déjeuner. Dans un autre plan, cette dernière lui répond « I'm trying ! » (« J'essaie ! ») en reprenant son verre de lait – elle ne compte apparemment pas abandonner son petit-déjeuner si facilement. Ce champ-contre-champ anecdotique à l'échelle du film original prend une force inouïe ; on assiste à un véritable duel entre les deux personnages qui ne cessent de se répondre (en se disant toujours la même chose). Les deux plans s'opposent et se confrontent en poussant à son comble le

---

119 En fait le film de Robert Mulligan prône, comme le livre éponyme dont il s'inspire, la tolérance, et se veut plus spécifiquement antiraciste. L'un des personnages principaux, Atticus, est un avocat blanc qui défend un homme noir accusé à tort de viol contre le racisme envirovnant, celui de ses voisins et des Etats-Unis de l'époque.

potentiel d'opposition du champ-contre-champ. Les personnages et le plan qui leur est associé se coupent la parole et le geste, alternent très rapidement, comme si aucun ne voulait céder à l'autre la place de l'image et du son à l'écran. Finalement, la sœur semble remporter le combat lorsque la boucle, en avançant, fait disparaître le plan du frère, le remplaçant par le plan suivant, sur les parents. Ce déplacement donne le droit à la fille de finir son geste et sa parole. Le frère continue d'insister « Come on ! » (« Allez ! »), mais il semble affaibli puisqu'il n'est plus qu'une voix lointaine, hors-champ. La sœur finit par ne plus lui répondre du tout, et les mots du garçon continuent seuls sur l'image des parents et le plan de la sœur désormais rivée sur son assiette ; plus personne ne l'écoute, tout le monde mange ou boit, et sa voix continue pourtant à se répéter dans le vide comme un écho désespéré. La sœur finit par poser brusquement sa fourchette sur la table, probablement dans un mélange de lassitude et d'énervement envers ce frère qui la harcèle depuis plusieurs minutes déjà (à l'échelle du film d'Arnold). Ces émotions sont exacerbées par une boucle maintenue sur son geste précipité. Elle se lève et dit « I'm ready » (« Je suis prête »). Les deux enfants sortent en courant par la porte, mais pas sans que la sœur fasse marche arrière pour embrasser son père avant de repartir avec un (« Bye ! »). Ce dernier mouvement qui est diffusé à une vitesse désormais redevenue normale paraît incroyablement rapide après tout ce travail de décomposition. L'énergie est relâchée avec le mouvement, et le retour *in extremis* de la vitesse normale donne la sensation d'une déflagration à nouveau, tant elle a été retenue et contrôlée tout au long du film.

Ce film révèle tout le potentiel sémantique que contiennent quelques photogrammes, c'est-à-dire encore, quelques « instants ». Probablement Arnold ne l'aura jamais tout épuisé. Cette scène qui dure trente-trois secondes dans le film de Mulligan est étirée sur onze minutes et trente secondes dans celui d'Arnold. Celui-ci déterre comme un archéologue des inconscients : l'inconscient du film – les photogrammes, censés passer inaperçus, celui des acteurs – leurs micro-gestes et expressions, et celui de la mise en scène de Mulligan – difficile pour un réalisateur de mettre en scène au photogramme près. Après cette dissection, les détails révèlent des significations insoupçonnées : « le diable est dans les détails » dit-on, et on peut remarquer ici l'influence sous-jacente d'une certaine idéologie à laquelle il aurait été difficile néanmoins d'échapper dans le contexte socio-historique de la première production (1962).

Ce film nous fait faire aussi l'expérience de l'espacement et de la durée de l'intervalle lorsqu'il met en boucle de courtes suites de photogrammes. Le rythme est alors adapté à leur succession, et nous procure une sensation de rapidité en même temps que la scène et son



mouvement sont paradoxalement distendus. L'insistance avec laquelle Arnold nous montre ces images nous donne le temps de décortiquer chacun des instants et de découvrir leur potentiel. Les figures de décomposition de *Passage à l'acte* et de *Marilyn Times Five* mettent en exergue la puissance de l'instant, en nous le faisant attendre, rêver et désirer par leurs déclinaisons dans le temps. Ces temps d'attentes laissent place à l'hypothèse, et d'un autre côté, parce que ces deux films sont faits en *found footage*, leur contenu est déterminé avant même l'intervention de Conner ou d'Arnold.

Dans certaines des boucles de *Passage à l'acte*, le temps oscille et se « cogne » entre deux portions très minces de temps. Cette forme de répétition particulière, visible par exemple dans la scène de champ-contre-champ que nous avons étudiée, prend alors le nom d'« alternance ». Ce motif était aussi présent dans le film de Bruce Conner, où les séquences de noir étaient mises en alternance avec les plans figuratifs sur l'actrice. Dans les deux cas, un plan vient s'intercaler entre les deux itérations d'un autre plan. Les deux unités temporelles se succèdent l'une après l'autre, et il peut même sembler que chacune « coupe » le mouvement de l'autre, comme si elles s'intercalaient aussi l'une *dans* l'autre. Le noir devient un intervalle introduit dans le plan figuratif, tout autant que le plan figuratif devient un intervalle, une pause, faisant irruption dans la continuité du plan noir. Il y a là deux remarques à faire : premièrement, la notion d'intervalle sert alors à désigner n'importe quelle période de temps entre deux moments donnés. Il ne désigne plus seulement la fine bande noire qui sépare deux photogrammes sur une bande de pellicule, mais peut servir à qualifier un plan tout entier voire un ensemble de plans, qui prennent la fonction d'intervalles parce qu'ils sont situés *entre* deux moments reliés l'un à l'autre. Dans *Marilyn Times Five*, le terme peut se rapporter au temps qui s'écoule entre deux débuts de boucle, intervalle occupé par une suite complète d'images. L'intervalle se rapproche alors de la notion de « période ».

Deuxièmement, l'alternance semble présupposer une équivalence entre les unités qui la composent. Cette équivalence vient d'un échange, d'un aller-retour permanent, sans qu'aucune des unités ne deviennent prépondérante. Si l'une des parties de la composition devient trop faible il ne semblera plus qu'elle « s'alterne » avec l'autre, mais plutôt qu'elle en fait partie. Dans l'alternance au contraire les parties semblent s'affronter et se freiner mutuellement ; nous pouvons y voir une forme de dialogue, parce que les unités avancent ensemble. Cette équivalence ne requiert pas des durées rigoureusement identiques entre les parties, mais nécessite que toutes les parties soient projetées dans des périodes suffisantes pour qu'elles participent significativement au discours qui se tisse entre elles. L'intervalle désigne l'espace

qu'occupe une partie entre deux interventions extérieures (itérations des autres parties), ainsi que le lieu du discours lui-même. Dans cette dernière acception, l'intervalle est un lieu qui n'existe dans aucun des plans pris séparément, mais qui apparaît dans leur succession, à l'endroit de leur convergence : comme dans un dialogue, un autre discours naît de tous les discours tenus par les interlocuteur.ices, qui ne ressemble à aucun d'entre eux.

### *L'intervalle et l'équivalence : le cas de l'alternance*

Nous allons voir jusqu'à quel point les éléments qui composent une alternance peuvent communiquer et former, à l'endroit de leur succession, une nouvelle image. Nous avons abordé l'alternance comme un discours, la possibilité laissée aux images d'échanger et de s'entendre, de produire un discours à plusieurs voix. Rose Lowder compose dans ses *Bouquets*, une série de trente films réalisés entre 1994 et 2009, des « bouquets » d'images grâce à l'alternance. Elle utilise pour ces compositions une caméra Bolex lui permettant de réaliser du tourné-monté minutieux, en comptant le nombre de photogrammes exact qu'elle impressionne et en en indiquant très précisément la position. Elle peut naviguer sur la bande pour impressionner à un endroit précis puis remonter ou dérouler la pellicule pour impressionner plus haut ou plus bas. Les films sont construits sur l'alternance non pas de plans, mais de photogrammes, nous rappelant par là des sensations déjà éprouvées devant les motifs de *flicker* de *Arnulf Rainer* (Peter Kubelka, 1960)<sup>120</sup>. Ses films sont aussi composés « au photogramme » mais à la différence de Peter Kubelka elle en établit la structure pendant le tournage. Elle capture des couleurs et des formes dans les paysages qu'elle traverse, souvent sur des fleurs et des plantes, et tisse au fur et à mesure de ce voyage sa composition.

Dans un schéma qui représente la composition de *Voiliers et Coquelicots* (2001), un autre film basé sur cette construction alternée, on voit qu'elle a impressionné un voilier naviguant dans une mer bleue sur un photogramme sur trois, et d'autres paysages jaunes, oranges et rouges en alternance avec cette première unité bleue. La structure de ce film est ternaire, avec chaque photogramme représentant le voilier naviguant dans la mer bleue qui revient tous les trois temps, tandis qu'entre ceux-ci et comme « autour » d'eux se succèdent d'autres paysages aux couleurs complémentaires. Ce schéma est comme une partition : au départ vierges, les petits rectangles qui structurent le document sont remplis à chaque fois que Rose Lowder impressionne quelque chose sur la pellicule. Elle y reproduit les lignes et les couleurs principales du paysage qu'elle a saisi. Ce document lui permet d'avoir une vision d'ensemble

<sup>120</sup> Voir p. 28-29.

de sa composition pendant le tournage, chaque rectangle correspondant à un photogramme sur la bande qu'elle utilise. La composition avance par alternances, une alternance succédant à une autre, en gardant parfois un « pôle » qui ne change pas, comme ici ce voilier.

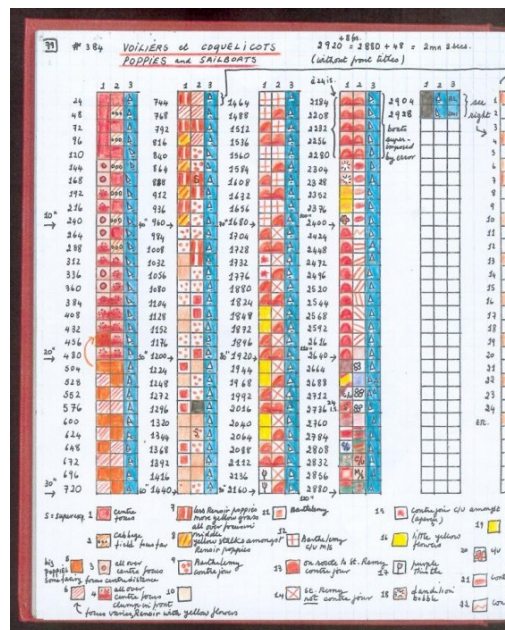


Figure 40. « Partition » de Rose Lowder pour *Voiliers et Coquelicots* (2001)<sup>121</sup>

Une fois projetés, les *Bouquets* et *Voiliers et Coquelicots* nous donnent à voir une succession alternée très rapide de photogrammes. Les choix de composition sont guidés par les couleurs et les formes qui doivent se répondre et créer une harmonie, se rapprochant par là de l'idée d'un bouquet. Un bouquet de fleurs est lui aussi composé autour d'alternances et de répétitions de couleurs et de formes. Il s'agit pour la cinéaste de construire une composition d'images qui fasse ensemble, qui réunisse ses unités, dont les fleurs font d'ailleurs souvent partie, mais qui soit réunie non pas dans l'espace comme un bouquet de fleurs, mais dans le temps comme un bouquet d'images. Pour réunir, la figure de l'alternance lui permet de donner l'impression que les images se mélangent, se percutent l'une l'autre, ou parfois deviennent transparentes l'une dans l'autre. La succession devient, au plan perceptif, un mélange. Tous les plans de nature, de mer, de plages s'enchaînent si vite que nous ne voyons plus leurs bordures individuelles, les images sont rassemblées dans le scintillement qui les traverse, et nos yeux font la synthèse de ces couleurs, apercevant l'image d'ensemble plutôt que les plans particuliers. A certains moments, il est impossible de différencier deux plans qui s'alternent, les motifs de l'un s'invitant dans le paysage de son voisin. Ce qui avait été capturé dans

121 Source : « Masterclass : Rose Lowder » sur le site de LUX, compagnie soutenant la diffusion du cinéma expérimental et liée à la fondation de la *London Film-Makers' Cooperative*, URL : <https://lux.org.uk/about-us/our-history> (visité pour la dernière fois le 20/04/2022).

chaque plan voyage dans les plans qui l'entourent, comme si les fleurs des roches sortaient de leur environnement et venaient parcourir la mer et le sable. Avec Rose Lowder, les instants se mélangent, créent des séquences d'images nouvelles où les plans alternés s'entrecoupent et se complètent, conjoints à la projection et parallèles sur la partition. Les images semblent perdre de leur opacité et se fondre les unes dans les autres dans cet effet de *flicker* qu'elle réinvente<sup>122</sup>. Au début de *Bouquet 1* (1994), elle fait alterner *et* se succéder (les plans « avancent » deux par deux) cinq plans en deux secondes (entre la sixième et la huitième seconde), et ce rythme est conservé tout au long du film [Fig.41 à 48].



Figure 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47 et 48. Photogrammes de Bouquet 1 de Rose Lowder (1994)

Avec Rose Lowder, les instants pourtant visiblement séparés par des intervalles de la durée d'autres instants, c'est-à-dire d'autres photogrammes, semblent « durer » par-delà ce qui les sépare, se poursuivre discontinûment. Rose Lowder fait bouger les plans par intermittence, intercalant entre chaque nouveau photogramme d'un plan un photogramme d'un autre plan. Ainsi, on peut voir une abeille butiner une fleur jaune dans un premier plan, en même temps qu'une fleur rose s'agite dans le vent, puis l'abeille décolle de la fleur jaune, et on retrouve une autre abeille (ou peut-être la même ?) sur une autre fleur rose. Plus tard, une femme qui grimpe une pente rocheuse continue son ascension en même temps que l'on peut observer l'équilibre d'une fleur jaune. L'alternance n'empêche pas le mouvement des plans, qui se poursuit par-dessus ou à travers les autres images. Le mouvement se repercute d'une image à l'autre et même se transmet, lorsque des brindilles dans le vent semblent faire vibrer tout ce qui les entoure.

122 L'effet de *flicker* se caractérise généralement par l'alternance d'images très contrastées, par exemple des aplats de noir et de blanc comme dans le film fondateur *Arnulf Rainer* de Peter Kubelka (1960), mais il nous semble ici pouvoir parler d'effet de *flicker* en raison de la rapidité de l'alternance, bien que les plans soient moins contrastés.

Ce travail de mise en mouvement à travers l'alternance nous rappelle le travail d'un autre cinéaste, dont les effets de *flickering* diffusent une vibration d'une nature toute particulière. Ken Jacobs dépose pour ces objets filmiques particuliers qu'il nomme les *eternalisms*, un brevet<sup>123</sup> qui retranscrit précisément sa méthode de travail. En alternant deux images représentant le même objet sous deux angles légèrement différents, et en insérant dans cette suite un troisième photogramme noir, il invente une expérience d'images en mouvement. Il emploie cette méthode dans deux films que nous allons analyser : *Capitalism: Slavery* (2006) et *Capitalism: Child Labor* (2006). Pour fabriquer ceux-ci, il numérise des images trouvées sur des stéréographies de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Brooke Belisle nous explique dans l'article « Depth Readings: Ken Jacobs's Digital, Stereographic Films » le fonctionnement de ces stéréographies, destinées à être regardées à travers une paire de lunettes. Le stéréoscope est un dispositif de vision combinant une paire de lunettes avec une stéréographie (traduction en note) :

Normally a stereoscope presents a viewer with two photographs of the same thing taken at the same time, but it does so from vantage points a few inches apart, approximating the distance between most people's eyes. Presenting one photograph to each eye, a stereoscope prompts us to interpret them in terms of our own embodied perspective. The photographed objet or scene appears three-dimensional to the degree that we coordinate the spatial difference between two images as the dimensionality of space, a depth that relates us to what we are seeing<sup>124</sup>.

La technique de la stéréographie utilise le même « défaut » perceptif que la technique plus répandue aujourd'hui de la « 3D » en salles de cinéma : en introduisant un léger décalage entre deux images projetées, elle produit une sensation de relief dans une image plate.

Ken Jacobs reprend dans *Capitalism: Slavery* une stéréographie représentant des esclaves noirs travaillant dans un champ de coton sous le regard d'un contremaître blanc à cheval, et dans *Capitalism: Child Labor* une autre stéréographie représentant des enfants travaillant dans une usine sous l'autorité là aussi d'un homme blanc [Fig.49 et 50].

---

123 Voir Annexe 1.

124 BELISLE Brooke, «Depth Readings: Ken Jacobs's Digital, Stereographic Films.» *Cinema Journal*, vol. 53, no. 2, 2014, p. 9. URL : <http://www.jstor.org/stable/43653566> (visité pour la dernière fois le 27/05/2022). Traduction personnelle : « Généralement un stéréoscope présente au spectateur deux photographies de la même chose prises au même moment, mais avec une différence de point de vue de quelques centimètres, imitant la distance moyenne entre les yeux de la plupart des gens. En présentant une photographie à chaque œil, un stéréoscope nous incite à les interpréter d'après notre propre perspective. L'objet photographié ou la scène apparaît en trois dimensions parce que nous interprétons la différence spatiale entre les deux images comme la dimensionnalité de l'espace, une profondeur qui nous implique physiquement dans ce que nous voyons. »



Figures 49 et 50. En haut : copie de la stéréographie utilisée pour réaliser *Capitalism: Slavery* de Ken Jacobs (2006), et en bas : copie de la stéréographie utilisée pour réaliser *Capitalism: Child Labor* (2006), du même cinéaste

Ces stéréographies étaient vendues sur des stands à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup> siècle comme des objets d'amusement permettant par la même occasion de découvrir les nouvelles façons de travailler et de produire : « Images like these were meant to advertise and celebrate an emerging system of production<sup>125</sup>. »

A partir de ces doubles-photographies (ou photographies « stéréo ») que Ken Jacobs sépare en deux images numériques distinctes, il fait un *eternalism* : il place ces deux images très ressemblantes l'une à la suite de l'autre, et introduit autour d'elles des aplats de noir :

Working with digital editing software, Jacobs constructed each film using only the two photographic images of the original stereoscopic pair and timed, unlit pauses. A stereograph's two adjacent photographs were usually taken at the same moment from vantage points several inches apart. A stereoscope would align each image of the stereograph with each eye of the viewer, such that the images might be visually combined in an illusion of simultaneity and spatial depth. Jacob's appropriation, however, juxtaposes a stereoscopic pair of photographs across successive film frames. By flickering between the two perspectives of the stereo pair, Jacobs recasts slight differences in perspective as an illusion of movement and change, thus transforming the single, static moment that the original stereo image pictured into a cinematic experience that suggests a temporal unfolding<sup>126</sup>.

125 *Ibid.*, p. 12. Traduction personnelle : « Les images comme celles-ci servaient à faire de la publicité et à célébrer un nouveau système de production. »

126 *Id.*, Traduction personnelle : « En travaillant avec un logiciel de montage numérique, Jacobs a construit chaque film en utilisant seulement les deux images photographiques issues de la paire synchronisée stéréoscopique, et des pauses de noir. Les deux photographies adjacentes d'un stéréographe étaient usuellement prises au même moment avec une

Il replace les deux images qui avaient été saisies au même moment avec un léger décalage dans l'espace dans une série d'images successives, qui introduit entre ces deux même images un léger décalage temporel (de la durée d'un photogramme). Ce « décalage », cet écart, cet intervalle d'une photographie à l'autre est déplacé de l'espace au temps. Le décalage visible dans les photographies est toujours le même parce que les photographies sont toujours les mêmes : il s'agit d'un léger décalage d'angle de vue, qui ne nous laisse pas apercevoir exactement les mêmes choses, les mêmes portions de l'espace et des personnes dans leur mouvement, mais au lieu d'être observé dans l'espace comme avec un stéréoscope (simultanément à travers une paire de lunettes), il est vu dans le temps (successivement) sur un écran. Si le décalage de la double prise de vue espacée de quelques centimètres provoquait la sensation d'une profondeur spatiale, d'un relief, l'espacement temporel d'un photogramme entre les deux mêmes photographies provoque l'impression d'une profondeur, d'un relief là aussi, mais temporels, autrement dit d'une durée.

Les deux photographies relatent l'exact même moment mais leur mise en mouvement par la méthode de l'*eternalism* donne l'impression qu'elles bougent, qu'elles se meuvent dans le temps. Le clignotement provoqué par cette alternance ternaire entre deux photographies quasiment identiques et un aplatissement de noir trouble notre vision en même temps qu'elle l'augmente, puisque dans ces instants figés nous voyons apparaître un monde qui bouge. Les photographies semblent s'animer d'un mouvement étrange et les personnes nous regarder. Par la répétition successive de ces deux instants un mouvement minimal fait vibrer les corps, juste suffisamment pour que tout au long des films (trois minutes pour *Capitalism: Slavery* et quatorze minutes pour *Capitalism: Child Labor*) nous ayons la sensation que les personnes prises en photo sont ranimées, vivantes. Ken Jacobs rajoute à ce mouvement *éternel* un déplacement à l'intérieur des photographies, sélectionnant un détail, naviguant vers la droite ou la gauche, organisant ce qui ressemble par moments à une intrigue. Il opère dans le décor d'une seule photographie (certes stéréographique), en particulier dans *Child Labor*, un tournage tout entier, et met ces recadrages en relation dans un montage ; il réinjecte une histoire.

Il re-présente ainsi ces images, provoquant leur entrée dans notre temps spectatorial par

---

différence de point de vue de quelques centimètres. Un stéréoscope alignait chaque image du stéréographe avec chaque œil du spectateur, pour que les images puissent être combinées visuellement dans une illusion de simultanéité et de profondeur spatiale. L'appropriation qu'en fait Jacobs, cependant, juxtapose une paire stéréoscopique de photographies dans une succession photogrammatique. En introduisant un *flickering* entre les deux perspectives de la paire stéréo, Jacobs remanie la légère différence perspective en une illusion de mouvement et de changement, transformant alors le moment unique et statique que l'image stéréo originale représentait en une expérience cinématique qui suggère un déroulement temporel. ».

leur mise en mouvement. Dans le titre de ses films, Jacobs rapproche l'esclavage et le travail des enfants de l'idéologie capitaliste, parce que la recherche du profit économique à grande échelle s'appuie sur l'exploitation de travailleur.ses. Il réactualise ces époques passées et ces exploitations ciblés sur les noir.es et les enfants dans notre période contemporaine : « Capitalism is a scene we still inhabit<sup>127</sup>. » nous dit Brooke Belisle. La répétition de ces images sur un mode alternatif rapide reproduit l'idée que le capitalisme est systémique, c'est-à-dire qu'il se répète toujours dans le temps même s'il prend diverses formes. Alors même qu'un effet de clignotement nous procure la sensation d'une évolution les scènes que nous observons ne changent pas sur la surface de l'écran. Le nom qu'il donne à son motif compositionnel, *eternalism*, que nous pourrions traduire par « éternalisme » ou « éternalisation », est construit à partir du mot « éternité » : « The idea of the eternal as equivalence across time, a presence at once arrested and continuous, connects the historical past of the moment captured with the lived present of the moment in which the image is viewed<sup>128</sup>. » L'éternité est un temps qui ne change jamais, et qui pourtant dure toujours. Un temps suspendu et dégage de toutes les causes et les conséquences, sans passé mais qui se poursuit dans le futur. Un temps qui se répète à l'identique, indéfiniment.

La sensation éprouvée devant le motif temporel de Ken Jacobs est très particulière. Le temps oscille entre deux images, comme s'il était bloqué entre deux instants. Il dure, il bouge, et pourtant nous savons que devant nous les personnes ne changent pas de position. Le mouvement se reproduit dans un système clos, comme s'il nous imposait de regarder mieux, de regarder plus fort ce qu'il nous présente, comme un zoom temporel qui nous oblige à regarder de plus près par une répétition acharnée. Ce que l'*eternalism* nous montre c'est précisément un intervalle de temps dans lequel nous plongeons et duquel nous ne sortons pas, nous nous retrouvons pris entre deux photogrammes, et entre quelques centimètres qui ont espacé la prise de vue stéréographique. Cet instant ne passe pas et se répète d'un présent sur l'autre. Le seul décor qui change vraiment c'est le nôtre, nos propres émotions, interprétations et perceptions. Dans ces scènes immobiles nous projetons des affects, nous nous identifions, nous modulons nous-mêmes des intensités, nous investissons et réhabitons les lieux et y trouvons des mouvements qui ressemblent à une histoire.

Comme nous l'avons mentionné les *eternalisms* composés par Ken Jacobs ne sont pas

---

127 BELISLE Brooke, "Depth Readings: Ken Jacobs's Digital, Stereographic Films.", *art.cit.*, p. 14. Traduction personnelle : « Le capitalisme est un décor que nous habitons toujours. »

128 *Id.*, Traduction personnelle : « L'idée de l'éternel comme une équivalence dans le temps, une présence à la fois arrêtée et continue, qui connecte le passé historique de ce moment saisi au présent vivant du moment auquel les images sont vues. »



toujours strictement réguliers ou équivalents, c'est-à-dire que les trois images ne sont pas toujours sérialisées dans le même ordre ni dans la même quantité. Au lieu d'« alternance » pourquoi ne pas avoir parlé alors de simple « succession » ? Ce qui fait que ces trois images ne font pas *que* se succéder répétitivement, c'est la façon avec laquelle elles communiquent. Dans leur succession naît quelque chose qui n'appartient à aucune d'elles, et qui n'est pas non plus issue de leur opposition, mais qui vient d'un « discours » formé à trois, entre elles toutes. Nous attribuons ce phénomène à l'alternance, parce que celle-ci fait avancer les unités qui la composent « en même temps » et comme « ensemble ». Cela s'explique par le fait que l'enchaînement spécifique des images dans l'alternance les rapproche et les lie dans une illusion de simultanéité. Les images se répondent et se complètent sur le même ton, dans le même temps, elles semblent figurer l'avancée d'un même corps.

Cela est d'autant plus visible dans les motifs d'alternance composés « au photogramme » parce que leur proximité temporelle les rapproche de la simultanéité : dans les *Bouquets* comme dans les *Capitalism*, les images s'enchaînent si vite qu'elles semblent se superposer et se confondre, former une autre image mélangée. La particularité de l'alternance est l'importance qu'elle donne à l'intervalle, car c'est là que cette image nouvelle s'imprime. Entre les images, ou entre les plans, une image issue de leur association prend corps et c'est elle que nous regardons plutôt que la succession distincte de plusieurs plans ou images. L'alternance est un partage établi entre les images dans l'intervalle, même si elle s'appuie sur une succession. Elle dépasse cette succession d'images réelles dans une image virtuelle qui les rassemble. Si l'on sait que l'intervalle a le pouvoir de lier les images, et qu'il forme toujours entre deux plans successifs une troisième image issue de leur échange, dans l'alternance ces plans vibrent ensemble et sur la même fréquence. Ils finissent par dépasser le dialogue, et fusionner.

L'alternance est un motif qui répète les mêmes plans ou les mêmes images plusieurs fois chronologiquement. Un autre motif, plus rond, plus cyclique, plus circulaire, fait de prime abord la même chose : la boucle. Nous avons déjà parlé des « boucles progressives » dans ce chapitre, ces boucles qui tournent en rond tout en avançant et en évoluant dans le temps, parce que celles-ci nous donnaient à voir l'intervalle. Elles le soulignaient en ne dévoilant qu'un seul photogramme à la fois, ou en bouclant sur une quantité minimale d'unités photogrammatiques. La boucle prend avec elle un aspect circulaire qui ne colle pas vraiment avec l'image de l'alternance, caractérisée par une succession souvent abrupte. La rondeur de la boucle semble s'associer davantage avec la fluidité qu'avec la saccade alternative. Il y a en elle plus de

liaison, un mouvement visible qui connecte toutes ses parties, alors que le mouvement qui connecte les parties de l'alternance est invisible (il n'existe que virtuellement). Les boucles progressives étaient des boucles parce qu'elles répétaient une série entière d'images, mais elles disaient quelque chose de l'intervalle dans la sécheresse de leur découpage. C'est à l'endroit de cette coupe que nous voyions l'intervalle. Qu'en est-il de la boucle ? Est-elle si fluide que l'intervalle y passe inaperçu ? Est-elle si différente de l'alternance, et si oui, pourquoi ?

## ***Chapitre 6 : La boucle***

Lorsqu'on pense aux formes que peut prendre la répétition la boucle est un des motifs auxquels on pense en premier. Nous avons vu que la répétition peut être vue comme un principe de continuité ou de continuation, parce que l'élément qui se répète établit une jonction, un « point commun » entre les éléments qui par ailleurs peuvent être distants, elle relie au fil du temps. Nous avons ensuite montré que la répétition s'accompagne nécessairement d'une distance, espacement ou écart établi entre les moments de cette répétition, que nous avons appelé l'intervalle. Que celui-ci soit petit ou grand, il établit toujours le fait que quelque chose se situe « entre » deux éléments. La répétition signale à la fois des éléments qui se prolongent l'un après l'autre, et qui sont distincts, séparés. Il semble que la figure de la boucle joigne les deux principes de la continuité et de la discontinuité. La boucle telle que nous nous la représentons communément se constitue d'une ligne, dans notre cas, une ligne temporelle que nous pouvons relier à la ligne des photogrammes successifs sur la bande (matérielle ou virtuelle). Cette ligne passe deux fois au même endroit, et entre ces deux fois, elle fait un tour, ou un détour. Autrement dit, un point se répète, mais une quantité indéfinie d'autres points peuvent se différencier dans l'intervalle entre ces reprises.

### ***Alternance ou boucle ?***

Dans son livre *Loophole : Figures de la boucle dans les pratiques contemporaines*, Séverine Cauchy montre que la forme de la boucle est connectée à la généalogie du cinéma :

De cette période précinématographique qu'est le XIX<sup>e</sup> siècle, l'histoire retient l'invention d'appareils qui, avant d'être associés à un projecteur puis à un moteur, sont manipulables et restent à l'échelle de gestes réalisables par le corps humain. L'observation de ces dispositifs, initialement destinés à un usage ludique, familial et domestique, met en évidence l'emploi de la boucle comme étant à l'origine des procédés d'animation de l'image fixe et apparaît comme un élément déterminant dans la construction de cette technologie liée à l'illusion du mouvement<sup>129</sup>.

---

129 CAUCHY Séverine, *Loophole : Figures de la boucle dans les pratiques contemporaines*, Rennes, PUR, 2020, p. 90.

Elle parle ici notamment des jouets optiques, courants au XIX<sup>e</sup> siècle, comme le thaumatrope, ou la toupie fantoche dont l'invention est attribuée à l'animateur Emile Reynaud et le brevet daté de 1877. Leurs mouvements circulaires sont suffisamment simples pour que nous puissions tenter de comprendre le fondement de l'illusion de mouvement et ses liens anciens avec les phénomènes de répétition.

Un thaumatrope peut être composé d'un disque de carton sur lequel est dessiné sur une face une cage d'oiseau vide, et sur l'autre face un oiseau. Le disque est lié de chaque côté à deux ficelles que l'on tient entre ses doigts [Fig.51]. En faisant tourner les ficelles dans un sens puis dans l'autre, le disque pivote vers le haut et vers le bas de manière alternée, révélant tantôt une face, tantôt l'autre. Les deux dessins de la cage et de l'oiseau qui alternent rapidement donnent l'illusion que l'oiseau est enfermé dans la cage parce que les deux images se mêlent dans le mouvement.

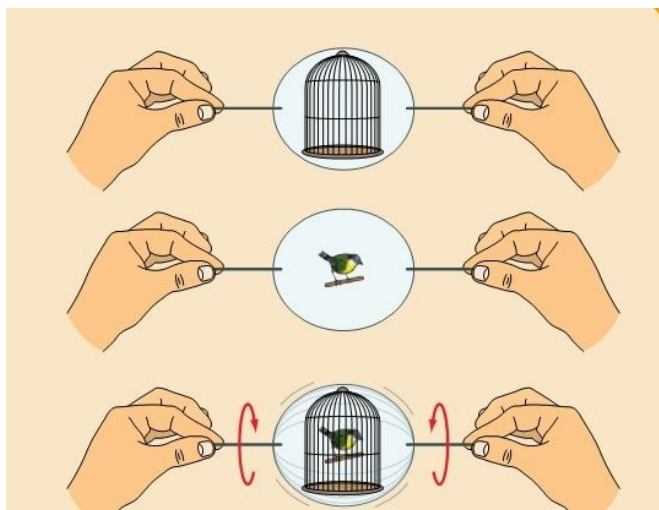


Figure 51. Illustration représentant un thaumatrope

Dans le travail de Rose Lowder dont nous parlions au chapitre précédent, cinéaste qui a étudié pendant plusieurs années les phénomènes de la perception avant de composer ses *Bouquets* ou *Voiliers et Coquelicots*, les images alternent si rapidement qu'elles semblent aussi se mêler, l'alternance permettant de rassembler dans une nouvelle image les deux images placées côte-à-côte sur la bande, et de les faire « vibrer ensemble » : « Pour le titre des *Bouquets*, par exemple, on peut filmer la lettre "B", puis une image d'autre chose, puis la lettre "O", et ainsi de suite, ce qui permet de voir sur l'écran les lettres du titre du film mélangées à des fleurs de différentes couleurs<sup>130</sup>. » Les figures de l'alternance créent un dialogue entre les images qui

130 Entretien avec Rose Lowder, « Donner à voir plus que ce qui est filmé : entretien avec Rose Lowder, Paris, 14 mars 2012 » in CONTANT Carole et THOUVENEL Eric, *Fabriques du Cinéma expérimental*, op. cit., p. 54.

peut être si resserré que ces images paraissent entremêlées.

La toupie fantoche, quant à elle, est faite d'une poignée en bois surmontée d'une pyramide avec sur chacune de ses quatre faces un miroir reflétant quatre images dessinées sur un disque en carton placé sur le dessus. En faisant tourner la toupie, les dessins se succèdent sur le miroir, et produisent une animation minimale, où un personnage par exemple exécute un geste en quatre phases. Nous sommes alors devant une petite boucle, les images se succédant dans un certain ordre puis reprenant depuis le début ; Jacques Aumont nous donne une définition de la boucle ainsi : « Qu'est-ce qu'une boucle ? Définition minimale : ce qui se ferme. Une boucle temporelle, c'est un phénomène qui recommence identiquement à lui-même après être terminé ; en l'occurrence, la projection d'une œuvre d'image temporelle de manière qu'elle se succède à elle-même indéfiniment<sup>131</sup>. » Jacques Aumont définit ici uniquement les boucles qui se succèdent *identiquement à elles-mêmes*, mais il existe des formes de boucles qui repassent à un seul endroit, et dont les trajectoires varient entre-temps.

La boucle n'organise pas nécessairement, comme l'alternance, un dialogue entre les parties qui se répètent. Elle se constitue plutôt comme le dit Jacques Aumont sur la logique de l'*identité*, moins propice au dialogue. Si la boucle est « imparfaite », c'est-à-dire que la fin de l'animation ne concorde pas exactement avec son début, nous sentons un « hiatus visuel<sup>132</sup> », une saute, comme si on ratait une marche d'escaliers. Si la boucle est « parfaite », c'est-à-dire que la fin et le début se rejoignent, aucune disruption n'est sensible. Les parties répétées ne se rejoignent par pour autant dans une vibration « tierce<sup>133</sup> » qui *surgirait* « par-dessus » ou « entre » les images, comme dans l'alternance. Au lieu de ce jaillissement vers l'extérieur, les boucles « parfaites » produisent un temps qui *se recule*, c'est-à-dire qu'il s'efface, qu'il « vibre » justement le moins possible, en gommant toute trace de disjonction. Jacques Aumont l'explique par notre habitude aux événements de la séquence, qui perdent justement leur caractère événementiel à force d'être vus et mémorisés :

Cette transmutation de la surprise en rite est l'effet le plus visible de la boucle, mais plus profondément (et plus perversément), elle affecte la symbolisation du temps en égalisant son déroulement, en l'aplatissant, en rendant incertaines les relations temporelles (l'ordre – avant-après – comme la durée). Un récit passé au laminoir de la boucle n'est plus qu'à peine un récit : il devient une sorte de récitation (un peu comparable à ce qui se passe lorsqu'on apprend un texte par

---

131 AUMONT Jacques, « Le temps bouclé », *art. cit.*, p. 70.

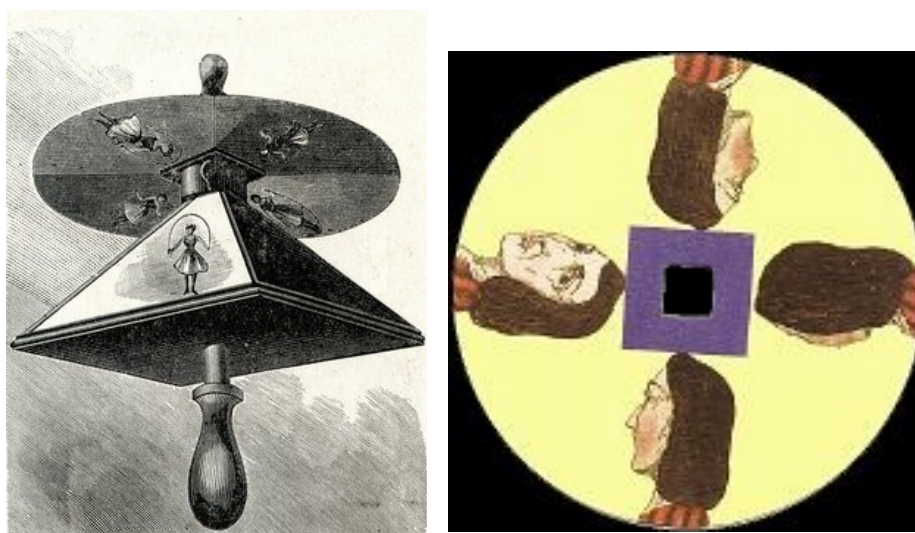
132 DULAC Nicolas et GAUDREAU André, « La circularité et la répétitivité au coeur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », 1895, n°50, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC), 2006, p. 34.

133 Parce que cette vibration n'appartient à aucune des parties prises indépendamment, mais provient d'un troisième temps, naissant dans l'intervalle : cet espace « tiers » entre deux images qui se succèdent.

coeur en le répétant de nombreuses fois), un passage du temps mais dont le contenu s'efface peu à peu [...]»<sup>134</sup>.

L'alternance a donc tendance à produire de la disruption, de la rupture, provoquant des effets de saccades, tandis que la boucle a tendance à produire de la continuité, s'harmonisant dans un mouvement entièrement fluide.

Cela s'explique par le fait que certains intervalles dans les motifs de l'alternance sont « vides », tandis que les intervalles de la boucle aspirent tous à être « pleins ». Par « vide » et « plein », nous entendons un rapport de remplissage par du mouvement. Certains intervalles de l'alternance font des sautes, ce que l'on pourrait appeler, en-dehors de toute considération narrative, des « ellipses » : des moments où le mouvement est interrompu, et repris dans l'image suivante dans un tout autre espace-temps, une toute autre plastique (passages d'un plan à l'autre). Au contraire, les intervalles de la boucle sont tous « pleins » de mouvement : toutes les phases du mouvement sont représentées, il n'y a ni vide, ni trou, ni saute. Cela s'entend bien sûr dans la majorité des motifs d'alternance et de boucle, mais, comme nous l'avons vu, la boucle peut faire apparaître une disjonction à l'endroit de la reprise. Par ailleurs, nous pouvons imaginer une alternance où quelque chose se poursuivrait d'un plan à l'autre et reconstituerait de la continuité. Il s'agit donc là de tendances générales : l'alternance s'orientant davantage vers des temps de discontinuité, et la boucle des temps de continuité.



Figures 52 et 53. A gauche : Illustration représentant une toupie fantoche. A droite : Disque de carton contenant quatre dessins à animer en faisant tourner la toupie fantoche

134 AUMONT Jacques, « Le temps bouclé », *art. cit.*, p. 86.

Intéressons-nous un instant à un cas particulier d'animation par une toupie fantoche, qui nous semble désigner une zone ambiguë entre alternance et boucle. Le disque de carton ci-dessus comporte quatre images représentant le visage d'une femme qui se tourne et se détourne successivement de nous. Deux images sur les quatre sont presque identiques, présentant tantôt le profil droit, tantôt le profil gauche du personnage féminin. Ces profils, parce qu'ils se ressemblent beaucoup et se succèdent à intervalles réguliers, provoquent une sensation d'alternance. Pourtant, l'animation est aussi une boucle : elle fait le « tour complet » d'une suite d'images avant de revenir au début. Cette animation semble en fait composée de trois temps : face – profil – dos. Elle semble se situer à mi-chemin entre la boucle et l'alternance, comme si une moitié seulement de l'animation alternait. La boucle semble boîter. Si ce cas particulier d'animation faite sur trois temps est à la croisée de l'alternance et de la boucle, ce pourrait-il que le chiffre trois soit un seuil entre les deux motifs ? L'alternance se définit-elle par une binarité, et la boucle par une suite d'images composée nécessairement de quatre temps ou plus ?

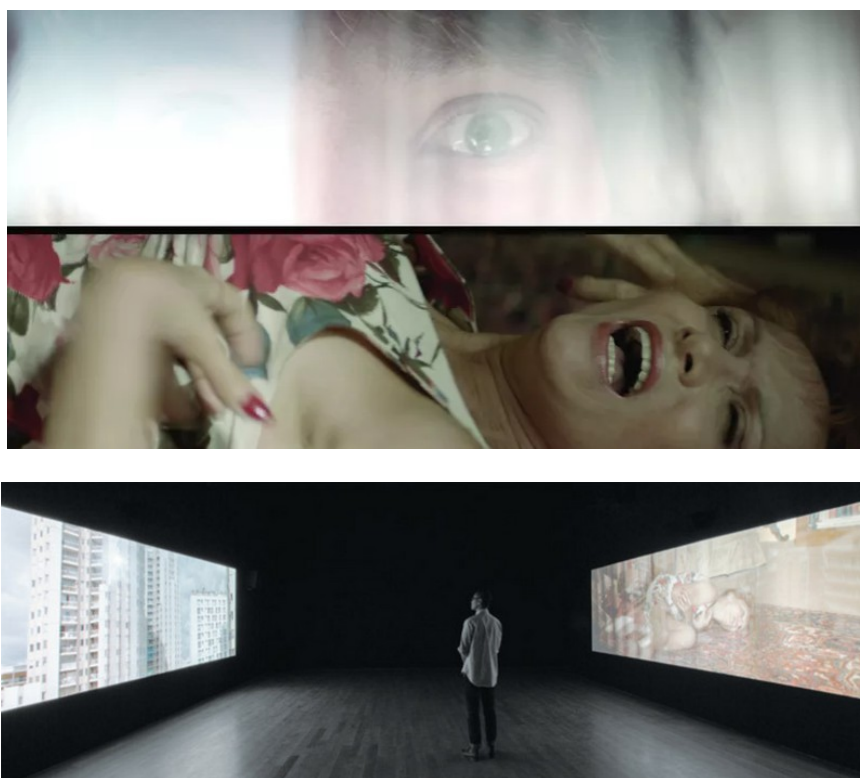
Pourtant, l'alternance n'est pas nécessairement binaire, elle peut être composée d'une quantité indéfinie de plans qui alternent. Cela dit elle confronte toujours les images à l'endroit de leur succession, à l'endroit de l'intervalle, créant des formes de « duels » d'images. Comme si les images ne pouvaient jamais s'affronter que deux à deux, même lorsqu'elles sont plus : elles ne peuvent le faire qu'à l'endroit de leur rencontre. La dualité est donc caractéristique de l'alternance, même si la qualifier de « binaire » serait trompeur. De son côté, la boucle construit une continuité entre les images. Elles ne s'affrontent pas à l'endroit de l'intervalle, mais s'y suivent et s'y poursuivent, on pourrait dire qu'elles *s'imitent*. Pour obtenir cette sensation de fluidité dans le mouvement, il faut nécessairement *un certain nombre* d'images. Le mouvement doit appartenir à un même élan, il doit donc être assez détaillé, contenir suffisamment de phases. Peut-être que quatre phases de mouvement est alors un minimum ; en-dessous, la boucle claudique, et ressemble un peu « trop » à une alternance. Une boucle à deux temps comme celle du thaumatrope apparaît immédiatement comme un motif alternatif. Pourtant, il y a bien une reprise de la suite d'images à l'identique depuis le début, comme dans une boucle, mais la suite est trop *peu nombreuse* pour avoir la circularité de la boucle, et penche vers l'angularité de l'alternance.

Une installation de Jesper Just nous donne aussi à penser la différence entre alternance et boucle. *This Nameless Spectacle*<sup>135</sup> (2011) raconte l'histoire de deux personnages, un féminin,

---

135 Nous pouvons (re)voir des images de l'installation sur le site de l'artiste, URL : [https://www.jesperjust.com/downloads\\_tns.html](https://www.jesperjust.com/downloads_tns.html) (visité pour la dernière fois le 03/06/2022).

l'autre masculin, qui se croisent. Les deux personnages commencent par déambuler, nous suivons le personnage féminin traversant un parc puis rentrer chez elle. C'est en bas de leurs immeubles respectifs que les deux personnages se croisent : iels vivent au même endroit. Le personnage féminin entre dans son appartement, ferme à clé et se lève du fauteuil roulant dans lequel elle se transportait jusqu'alors. Se produit alors une chose intéressante... Avant d'aller plus loin, il faut préciser que cette installation, telle qu'elle fut présentée au musée Guggenheim de Bilbao en 2019, est composée de deux écrans accrochés de chaque côté d'une pièce, sur des murs parallèles [Fig.55]. Ce « *split-screen* » dans l'espace montre en miroir deux points de vue parallèles sur l'action en cours : par exemple, le point de vue du personnage féminin en caméra subjective faisant face à un plan d'ensemble où on la voit se déplacer, ou encore un jeu entre intérieur et extérieur lorsqu'elle ouvre les rideaux à la fenêtre de son salon alors que l'autre écran présente ladite fenêtre vue de l'extérieur. Lorsque le personnage féminin a ouvert ses rideaux, le reflet d'une fenêtre située sur l'immeuble d'en face l'éblouit, et elle tombe sur le sol. Dans la scène qui suit, nous comprenons que les deux personnages sont voisins et ils interagissent par fenêtres interposées.



*Figures 54 et 55. En haut : Deux photogrammes combinés de This Nameless Spectacle de Jesper Just (2011) montrant deux points de vue simultanés. En bas : Accrochage de l'installation dans l'espace.*

Nous pouvons voir ensuite un point de vue sur l'intérieur de son appartement, et un autre



point de vue sur l'immeuble d'en face avec la fenêtre qui réfléchit la lumière du soleil. Le personnage féminin réagit violemment à cette lumière et se roule sur le sol, convulsant presque. Nous voyons un peu plus tard que c'est le personnage masculin qui se cache derrière la fenêtre, s'apercevant de l'effet du reflet sur le corps de cette femme et commençant à l'observer [Fig.54]. Les deux personnages semblent se rapprocher dans ce regard à sens unique, les plans décrivant leur peau, leurs lèvres, et prenant une dimension tactile et sensuelle. Les convulsions du personnage féminin deviennent ambiguës, nous ne savons plus si ses grimaces sont dues à une douleur ou à une forme de plaisir. Peu de temps après le personnage masculin cesse ses jeux de reflets et ferme la fenêtre, devenant visible (il n'est plus caché par la lumière éblouissante) et le personnage féminin se lève pour partir, sans avoir vu son voisin.

Cette installation aux multiples jeux de miroirs : dispositif parallèle dans l'espace muséal, points de vue parallèles dans les plans, personnages habitant l'un en face de l'autre, jeux de réfléchissements de la lumière et fenêtres instaurant un dialogue entre intérieur et extérieur, place le spectateur ou la spectatrice dans une position rare. Lorsque nous regardons l'installation, nous nous situons obligatoirement entre les deux écrans. C'est-à-dire que nous nous trouvons *dans l'intervalle* entre les deux images [Fig.55]. Nous sommes, si l'on peut dire, à l'endroit de leur succession, nous sommes le lieu de leur liaison et de leur « montage ». Que l'on regarde à droite ou à gauche, c'est à nous que revient le choix de sélectionner les plans parce que nous ne pouvons pas regarder les deux écrans *en même temps*. Ce type d'installation avec des écrans multiples n'étant pas situés sur le même plan, ou le même « pan » de mur, fait tout de suite référence à un système de bouclage. Il n'est pas rare de lire que deux écrans se faisant face forment « une boucle ». Comme on peut le dire de la circulation d'images que provoque un moniteur vidéo, objet utilisé pour retranscrire en temps réel l'enregistrement d'une caméra. Cette retranscription s'appelle un « retour vidéo » et le « retour » sous-entend bien une boucle. De la même façon encore, le miroir peut être vu comme le lieu d'une boucle : une boucle faite sur soi, une image qui circule *en circuit fermé*.

Pourtant, qu'il s'agisse d'une installation où les écrans se font écho dans l'espace, d'un système de retour vidéo en temps réel, ou d'un miroir, il nous semble que ces répétitions que l'on pourrait qualifier de « réfléchissantes » ou de « réflexives » appartiennent tout autant à l'alternance qu'à la boucle. Nous avons dit plus tôt que la différence entre la boucle et l'alternance était le fait que la première « remplit les trous », tandis que l'alternance laisse du vide, de l'espace entre les unités qui se répètent : un espace qui n'est pas habité par un

mouvement de liaison mais qui ressemble plutôt à une forme elliptique, un raccourci, un saut qui produit une sensation de saccade. Or le dispositif du miroir (et tous les dispositifs d'écho et de réfléchissement) est composé à partir de deux unités d'images opposées (on peut imaginer des installations où plus de deux écrans se font écho) qui renvoient l'une à l'autre. Entre ces unités séparées (qu'elles soient deux ou plus) il y a du vide : entre les deux écrans de *This Nameless Spectacle*, il y a un intervalle sans images. Entre « moi » et « mon reflet », il y a un creux. Dans les dispositifs de mise en miroir les images ne sont pas liées par des mouvements, elles ne se touchent pas, elles sont au contraire distancées et c'est dans cet espace que la réverbération a lieu. Ils se rapprochent alors du motif de l'alternance.

Si *This Nameless Spectacle* est vue comme une installation reprenant la forme de la boucle, parce qu'elle met l'une face à l'autre des images qui se renvoient l'une l'autre et instaurent dès lors un « circuit » fermé, aucune autre installation mieux qu'elle ne montre que cette mise en miroir dans l'espace appartient aussi à la forme de l'alternance. Puisque nous sommes au milieu, qu'avons-nous d'autre choix que *d'alterner* entre les deux écrans ? De passer alternativement *de l'un à l'autre* ? Nous opérons dans la matière filmique de l'installation un découpage qui n'est ni plus ni moins qu'un montage *alterné* : ce motif de montage qui articule ensemble plusieurs plans présentant des actions simultanées. Si ce n'est qu'ici, les plans ne sont pas alternés sur un montage (comprendons ici, sur une ligne de temps chronologique), mais que c'est nous qui les faisons alterner, et même se succéder. Si les plans sont bien simultanés dans l'espace, nous alternons entre eux pour glâner les informations nécessaires. Nous recréons de la succession ; nous jouons le rôle de l'intervalle – puisque nous sommes placés à son endroit –, et nous « faisons le lien ».

Nous voyons donc que la boucle peut être proche de l'alternance, qu'elle peut même se confondre avec elle dans certains cas (animations à trois temps, dispositifs d'accrochage « en miroir »), et que leur différence se joue principalement à leurs intervalles (pleins ou vides). Qu'en est-il de la présence de la boucle dans les motifs linéaires ? La boucle conserve-t-elle une présence en-dehors des jouets optiques et des appareils que l'on fait « tourner » ? Les jouets optiques et autres appareils inventés avant le cinématographe ont des utilisations encadrées par des verbes de bouclage et de circularité : « tenir, pousser, tourner, faire défiler ou dérouler<sup>136</sup> » ; « Maintien, impulsion, pression, torsion : les gestes produits aboutissent à des rotations, déroulements et défilements qui se répètent et dont l'interruption est assujettie au mouvement qui les déclenche<sup>137</sup>. » Le cinématographe Lumière lui-même est d'abord doté

136 CAUCHY Séverine, *Loophole*, *op.cit.*, p. 90.

137 *Ibid.*, p. 91.

d'une manivelle, qui sert à faire tourner la pellicule à l'intérieur de l'appareil pour impressionner les photogrammes, et aussi pour les projeter. Comment cette circularité, fondamentale dans l'histoire de l'image en mouvement, se retrouve-t-elle dans les technologies ultérieures ?

### ***Présences de la boucle***

Si la technologie actuelle permet de réaliser l'action du « tournage » sans avoir besoin d'y « mettre les mains » (sinon en appuyant sur un bouton), le cinéma n'en demeure pas moins un phénomène circulaire. La pellicule dans la caméra ou le projecteur, dans le cas de l'utilisation de bandes matérielles, se déroule(ra) toujours d'un côté de l'appareil pour s'enrouler de l'autre. Pour ce qui est des dispositifs plus récents, ils ne se départissent pas du vocabulaire du défilement associé à des systèmes circulaires : la molette de la souris d'ordinateur sert à « scroller », verbe francisé tiré de l'anglais « to scroll » signifiant littéralement « faire défiler », et qui est un homonyme du nom « a scroll » signifiant « le rouleau » ou « la spirale ». Cette action du « scroll » permet de faire défiler des images ou du texte sur l'écran d'ordinateur (généralement verticalement). Le *principe* du rouleau, principe de circularité, est au moins depuis le parchemin (qui se dit aussi en anglais « a scroll ») ce qui permet de dérouler et enrouler les suites chronologiques linéaires (qu'elles soient horizontales, verticales, matérielles, virtuelles, constituées de mots, d'images ou de hiéroglyphes). Le déroulement est intimement lié au défilement. La ligne chronologique doit-elle toujours *s'enrouler* quelque part ?

En 1892, Emile Reynaud crée le Théâtre optique, qui marque une innovation intéressante. Séverine Cauchy nous renseigne sur le fait que « L'opérateur du "Théâtre optique" dispose de deux manettes de façon à faire défiler la bande qui s'enroule autour de deux bobines, l'une qui la dévide et l'autre qui la reçoit<sup>138</sup>. » La bande contenant la suite d'images ne tourne plus en rond mais se déroule d'un côté et s'enroule de l'autre côté dans une bobine différente. Pour la chercheuse, cet appareil est pris dans une série d'innovations qui vont opérer « [...] un glissement de la boucle sans fin à un déroulement linéaire doté d'un début et d'une fin, bornes qui ont la particularité de ne plus avoir l'obligation de se raccorder<sup>139</sup>. » et pour André Gaudreault et Nicolas Dulac, ce même dispositif marque une véritable rupture avec tous les jouets qui l'ont précédé « Avec son Théâtre optique, Reynaud répudie le modèle de la boucle

---

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 93.

<sup>139</sup> *Id.*

sans fin. Il rompt la circularité intrinsèque du dispositif de base, tournant ainsi le dos à la tradition canonique du jouet optique. Le Théâtre optique n'est d'ailleurs pas un « jouet » à proprement parler : l'observateur ne manipule plus le dispositif, désormais caché à son regard ; il ne fait que contempler les images qui défilent devant lui<sup>140</sup>. »

Ce qui nous frappe dans la description de l'appareil par Séverine Cauchy, c'est que l'innovation matérielle du Théâtre optique imprime aussi un changement symbolique. Si les suites d'images étaient auparavant « emprisonnées » dans des objets circulaires, ou destinés à tourner sur eux-mêmes, comme la toupie fantoche, la présence de « deux manettes » ou deux poulies, disposées de part et d'autre de la table, instaure matériellement et physiquement *une ligne* entre deux points. Cette phrase de Gaudreault et Dulac : « Le principe de la circularité est, en quelque sorte, détrôné au profit de la linéarité<sup>141</sup>. » vaut aussi bien pour parler de la construction de l'objet, qui ne tourne pas, qui n'est pas circulaire, et qui « tend » la suite d'images en ligne d'un côté à l'autre, que pour parler du régime temporel des images et des œuvres elles-mêmes. C'est une ligne physique tracée dans l'espace par la bande de pellicule, mais c'est aussi conceptuellement la ligne du temps, qui en devenant rectiligne, emporte avec elle la notion de chronologie, l'évolution d'un début à une fin, d'un « avant » à un « après ». Séverine Cauchy lui donne ce nom : la « bande de temps<sup>142</sup> », un objet qui « matérialise » la notion du temps.

André Gaudreault et Nicolas Dulac soulignent dans leur article « La circularité et la répétitivité au coeur de l'attraction » les liens étroits entre les dispositifs de vision et les sujets représentés, autrement dit entre la matière et l'idée de l'oeuvre : « Tout dispositif n'impose-t-il pas d'ailleurs une façon de penser le sujet représenté ?<sup>143</sup> » Par le Théâtre optique, la boucle ne disparaît pas complètement mais elle mute vers un phénomène de circularité déplacé dans des bobines. Les objets tournants mettent en scène la suite d'images d'une façon circulaire, ce qui influence la nature des animations : « En effet, le format et le mode d'opération du phénakistiscope suggèrent un "monde" où tout est régi par la circularité et la répétitivité, un monde qui annihile toute velléité de développement temporel. Les sujets y sont envisagés comme des Sisyphe condamnés, *ad infinitum*, à tourner, à sauter, à danser... Ce sont en quelque sorte des hommes-machines, infatigables, inaltérables, des "sujets agités" plutôt que

---

140 DULAC Nicolas et GAUDREAUULT André, « La circularité et la répétitivité au coeur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », *art. cit.*, p. 47.

141 *Id.*

142 CAUCHY Séverine, *Loophole*, *op. cit.*, p. 93.

143 DULAC Nicolas et GAUDREAUULT André, « La circularité et la répétitivité au coeur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », *art. cit.*, p. 37.

des "sujets agissants"<sup>144</sup>. » Le dispositif d'Emile Reynaud, lui, instaure une ligne, qui permet de développer la narration à travers l'action des personnages : « En effet, l'élaboration de tout argument narratif nécessite, hypothétiquement, une progression linéaire, si minimale soit-elle, qui suppose elle-même, à tout le moins, un début et une fin<sup>145</sup>. »

Si la vidéographie, électronique et numérique, se passe peu à peu de systèmes de poulies, elle garde la trace de cette histoire. Les innovations du XIX<sup>e</sup> siècle, Théâtre optique compris, et l'invention du cinématographe ont consisté à ajouter *plus* d'images, d'abord sur la boucle jusqu'à ce que celle-ci « explose » et soit obligée de se déplier pour continuer à accumuler des suites d'images. Il s'est agi ensuite de travailler la ligne, de travailler, notamment, le raccord, nouvelle donnée qui n'était pas nécessaire dans la boucle parce qu'elle se raccordait à elle-même. Le raccord a servi à recréer de la jonction, de la fluidité entre des suites d'images qui ne se ressemblaient pas, et ne se « bouclaient » plus. Le cinéma a cherché à étaler, de « plus » en « plus », le temps sur cette nouvelle ligne. La vidéographie électronique a réinvesti la figure de la boucle, avec ses propres matières organisées en « circuits » électroniques, et les nouvelles possibilités du « retour » vidéo. Alors que les déroulement et enroulements mécaniques se font de plus en plus rares, les boucles réapparaissent notoirement dans le médium électronique, souvent considéré comme particulièrement autoréflexif, c'est-à-dire qui « se réfléchit ». La vidéographie électronique n'a pas opéré ce retour sur la forme de la boucle sans en engager en même temps un renouvellement, notamment en investissant les formes de l'installation et de la performance de façon exponentielle à partir du milieu des années 1960. La vidéographie numérique, avec ses outils propres, peut ouvrir une troisième boucle sur ce passé : à chaque nouvelle technologie quelque chose peut « recommencer ».

Dans son article *Le temps bouclé*, Jacques Aumont pense la boucle comme un dispositif d'accrochage innovant : « [...] un dispositif relativement nouveau, puisqu'il date de la diffusion fréquente, en galerie et au musée, d'œuvres d'images temporelles ; un dispositif qui change et l'expérience temporelle du spectateur, et sa façon de penser le temps<sup>146</sup>. » Le dispositif de projection en boucle réactualise la possibilité de la boucle « sans fin » dans le paysage de l'image en mouvement contemporain. Jacques Aumont encourage ce dispositif de projection qui permet selon lui de voir différemment les œuvres : au lieu de voir l'œuvre une seule fois, le spectateur ou la spectatrice peut la voir plusieurs fois, revenir, partir : l'œuvre offre une nouvelle forme de disponibilité. Il compare ces œuvres diffusées en boucle à des

---

144 *Ibid.*, p. 37.

145 *Ibid.*, p. 32.

146 AUMONT Jacques, « Le temps bouclé », *art. cit.*, p. 78.

œuvres qui ne sont projetées qu'une fois mais qui sont extrêmement longues (*24 Hour Psycho* de Douglas Gordon étire le film d'Hitchcock sur vingt-quatre heures) offrant là aussi un temps « lâche » et ouvert dans lequel on peut plonger « quand on veut » (regarder l'oeuvre « en entier » n'est pas le but).

Cette re-présentation de la boucle ne se limite pas à la diffusion d'une œuvre qui serait mise en boucle et resterait toujours identique à elle-même. L'auteur fait mention un peu plus tard d'une œuvre qui n'est pas projetée en boucle, mais qui profite du dispositif de la projection en boucle pour inventer une « fausse boucle » : *Bordeaux Piece*, de David Claerbout (2006), composée de soixante-dix fois la *même* saynète, avec les *mêmes* dialogues, interprétés par les *mêmes* acteur.ices, mais à des moments tous différents « au long d'une journée d'été<sup>147</sup> ». Même si l'impression de boucle est forte, dans cette œuvre nous ne voyons en fait jamais *exactement* la même chose. La projection en boucle a donc peut-être permis de repenser cette forme circulaire d'une manière générale, en l'intégrant par exemple à une œuvre qui peut demeurer par ailleurs linéaire (comme *Bordeaux Piece*, où le temps s'écoule aussi chronologiquement en décrivant l'écoulement d'une journée). Ce qui est important, c'est peut-être de « prendre son temps », d'une nouvelle manière. En revoyant, les données de l'oeuvre pénètrent en nous et s'enroulent autour de notre mémoire. De multiples jeux sont possibles en diminuant ou en augmentant la part de répété et la part de variant au fil des boucles. Qu'est-ce qui a changé ? Qu'est-ce qui se conserve ?

Dans *Variations on a Cellophane Wrapper*, de David Rimmer (1972) et *Shepherd's Bush*, de Mike Legget (1971), nous sommes face à la mise en boucle d'une suite d'images à l'intérieur d'un film, et cette suite varie d'une boucle à l'autre. Ou plus exactement, elle *s'altère*... Si nous avons déjà abordé deux films qui mettent en boucle des séquences d'images, *Marilyn Times Five* et *Passage à l'acte*<sup>148</sup>, pour mieux comprendre la notion de l'intervalle, nous allons maintenant nous concentrer sur la figure bouclée en tant que telle.

La suite d'images dans *Variations on a Cellophane Wrapper* dure environ sept secondes, et elle se répète pendant huit minutes. Elle représente une femme qui étend un morceau de cellophane ; pour cela, elle le soulève, comme on soulève un drap pour qu'il se pose à plat sur une surface. La première fois que nous voyons cette séquence, elle est en noir et blanc, nous entendons un bruit machinique, comme du drone<sup>149</sup>. David Rimmer commence par jouer sur les nuances de noir et de blanc, faisant pencher l'image tantôt vers l'obscurité, tantôt vers

---

147 *Ibid.*, p. 86.

148 Voir p. 95-96.

149 Genre musical, composé d'éléments rares et « bourdonnants » (du verbe anglais « to drone » signifiant « bourdonner »).

davantage de luminosité. Le cellophane passe ponctuellement devant l'objectif de la caméra, rendant les successions des boucles parfois difficiles à distinguer. De la même façon, la couleur bouche parfois l'image et permet à David Rimmer de changer le moment du plan sans que l'on s'en aperçoive. Il diminue le contraste de l'image, la réduisant à deux ou trois plages de couleur (noir, blanc, gris moyen). Il utilise des inversions du plan dans l'espace, raccourcit la séquence, fait alterner l'image positive avec son négatif. A deux minutes et vingt-six secondes, nous retournons au détail. Nous retrouvons le visage de la femme : ses joues, son nez, ses cheveux, sa bouche. Le retour à la réalité après de tels jeux de défiguration fait toujours l'effet d'une apparition, alors qu'il s'agit d'un retour « à la norme ». C'est une manière de mieux voir le réel, après un détour.

A trois minutes environ, la couleur s'invite dans la marge de l'image. Elle se cantonne à une fine bande verticale, couleur arc-en-ciel, contenant toutes les couleurs possibles. Le noir apparaissant à trois minutes et huit secondes annonce un effet de flicker, où l'image tantôt en positif tantôt en négatif alterne avec des aplats blancs et noirs unis. Une couleur marron-ocre surgit dans ces interversions. On entend la musique se placer dans des rythmes signalés par de petites pauses, et s'ajoute au vrombissement un bruit aigu, puis une mélodie atonale. Le son est travaillé en écho, en décalage, en réverbération. L'image est de plus en plus étrange, étrangère à la réalité, abstraite. Les bruits déformés semblent venir d'une autre planète. A quatre minutes et trente-cinq secondes, le bleu apparaît. C'est un bleu profond, qui s'installe dans des tâches. Il s'enrichit de touches de vert, de bleu-vert et de violet. A cinq minutes et neuf secondes, toute l'image devient bleue, et la couleur remplace par intermittence la place qu'occupait auparavant le noir [Fig.56].



Figure 56. *Photogramme de Variations on a Cellophane Wrapper* de David Rimmer (1972)

L'image prend parfois des formes insoupçonnées, comme si celles-ci avaient été cachées en elle, sous sa surface, et dont nous n'aurions jamais pu deviner la présence. Des bulles, des entités qui se meuvent, des morceaux d'image ou de lumière qui se déplacent. « Bip bip ». S'agit-il d'un bruit de téléphone ? Ou d'alarme ? On entend des bruits de talkie-walkie. C'est l'humain qui parle à travers la machine. A cinq minutes et cinquante-et-une secondes, le rose apparaît. Le vert, l'ocre, le violet et le bleu demeurent. Les couleurs se marient dans des dégradés, ou elles se contraignent dans les formes déjà présentes (les contours). Elles s'assombrissent toutes à six minutes et quinze secondes, et le rose vire au rouge profond. La gamme chromatique se transforme. On entend des vocalises, un chant plutôt aigu et clair. On entend le bruit du vent... ou peut-être de la mer ? A sept minutes, on passe un cap dans l'abstraction. Les formes évoluent et se croisent plus rapidement, elles se détachent encore plus des contours auxquels elles étaient assignées. Les contours eux-mêmes prennent vie, ils s'épaississent et deviennent des formes, sans attachement au remplissage, à la matière, à la densité dont ils figuraient la frontière. Ce sont eux que l'on observe. Ils ressemblent à des serpents qui ondulent. A sept minutes et vingt-trois secondes, la couleur disparaît. Une musique électronique à deux tons s'accélère alors que l'image se remet à clignoter. Trente secondes plus tard le clignotement ralentit, la musique s'estompe, et ne reste après elle qu'un bruit informe et dilaté comme un écho lointain et menaçant. Les derniers « serpents » et les dernières cellules blanches des contours s'éteignent, et le grondement, qui ressemble ici plutôt à une respiration, s'achève sur les titres de fin.

Cette oeuvre nous parle de machines. Elle nous parle d'une femme qui travaille à emballer des objets avec du cellophane. Elle nous parle d'une action répétée, et répétitive, courte, simple. Une action d'ouvrier ou d'ouvrière. La machine de l'usine pousse l'humain.e à rentrer dans une action circulaire. La boucle de David Rimmer lui fait écho. Le son de Don Druck est machinique, mettant en scène des bruits électroniques, des notes de synthétiseurs, des échos sourds et vrombissants comme des machines lourdes, un appel de talkie-walkie. L'image tout en se répétant, varie, et le plan de sept secondes se transforme en alternances de noir et de blanc, en plages de couleurs, en formes abstraites. Tout en étant face à une mise en boucle de ce plan, on n'en voit jamais la même chose. Au fur et à mesure du film, la couleur change, l'image est altérée jusqu'à ne plus distinguer les contours des formes. Ce qui est surprenant, c'est que nous cherchons quand même à voir, et que nous croyons encore voir, comme derrière la matière de l'image, le mouvement du personnage en train de travailler. Nous avons enregistré son mouvement.



La suite d'images de *Shepherd's Bush*, de Mike Legget (1971), dure environ treize secondes, et elle est répétée pendant quatorze minutes et quarante-quatre secondes. Le film est entièrement en noir et blanc. Pendant les deux premières minutes, l'image est complètement noire, et nous entendons seulement un bruit électronique par intermittence. A deux minutes et trente secondes, nous commençons à voir de la lumière et du mouvement. Des stries d'un gris très foncé. Le rythme de la musique est régulier, plutôt lent. Les lignes s'éclaircissent et certaines forment des courbes. Vers quatre minutes elles sont presque blanches, d'un gris clair. Elles s'enchaînent précipitamment. A cinq minutes, on croit voir quelque chose de figuratif, on se demande : est-ce le monde réel ? Les lignes sont peut-être des fils tendus. Quelques dizaines de secondes plus tard, ça y est : nous voyons du gravier sur le sol, et nous comprenons : il s'agit d'un trajet, effectué dans une vitesse très accélérée [Fig.57]. Un trajet d'ailleurs assez court. La caméra se démène : elle cadre en haut, en bas et sur les côtés tout en avançant. La séquence du son est beaucoup plus longue que la suite d'images, elle dure plus d'une minute, minute occupée par une vingtaine de secondes de silence. Mais le son se modifie lui aussi, laissant apparent ou non certains tons, et se déformant plus ou moins dans l'écho.

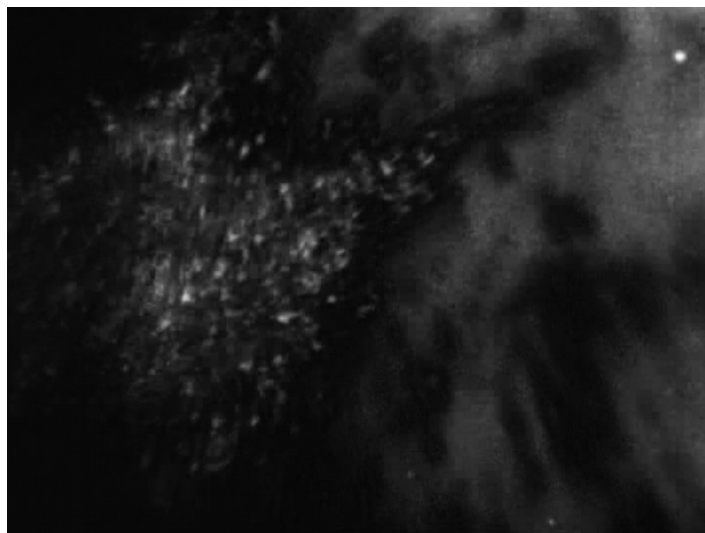


Figure 57. Photogramme de *Shepherd's Bush* de Mike Legget (1971)

L'image traverse un moment d'équilibre entre noir et blanc. Les lignes de contours sont nettes et les formes se détachent du fond. Après sept minutes et trente seconde, le blanc prend le dessus. Alors que nous étions au début plongés dans l'obscurité il nous arrive maintenant d'être éblouis. Le gravier, au départ invisible, prend des tons clairs. Une minute plus tard l'image est surexposée. Les traînées blanches sont vives. A dix minutes, l'image est blanche et ponctuée de grains gris. Elle ressemble presque à une image en négatif. Le passage de

l'obscurité à la lumière opère une inversion progressive de la couleur. Après onze minutes nous ne distinguons presque plus rien sauf quelques tâches grises qui subsistent en marge de l'image. A douze minutes et trente seconde, l'image est complètement blanche, et le reste jusqu'à la fin. Le son reprend encore, il est diminué, au lieu d'un écho profond il s'est changé en à-coups secs. Quelques pics sonores sursautent encore avant que l'image blanche ne s'éteigne.

Le cinéaste éclaircit peu à peu la scène qui se répète en boucle, et nous passons du trop sombre au trop clair, de la sous-exposition à la surexposition et entre ces deux moments, nous avons distingué les formes et l'espace de la scène. Mike Legget explore la palette d'un bout à l'autre de l'invisible, en passant au milieu, par le visible. Il nous montre ce que peut faire l'objet qu'il manipule : transfigurer un espace, et le rendre plat, anguleux, détaillé, uni. Ces deux films nous parlent d'usure, de visibilité et d'audibilité. Ils nous interrogent sur l'usage des outils. Les images et les sons de ces films perdent une de leurs « utilités » en ce qu'ils ne remplissent plus la fonction technique pour laquelle les outils ont été produits : celle de reproduire « fidèlement » une réalité sonore et visuelle. Cette perte de sens trouve un écho dans la perte de « sens » temporel, sens qui ne va plus « vers » mais revient à lui-même, en boucle.

Dans son ouvrage *Loophole*, Séverine Cauchy nous fait remarquer que la boucle est un geste « révolutionnaire » ; d'abord, parce que sa circularité la rapproche physiquement d'une « révolution », ensuite parce que le temps cyclique va à l'encontre du temps capitaliste, majoritaire dans les sociétés contemporaines, et qui à l'inverse de la boucle se jette dans une course en avant sans retour. En analysant une autre œuvre mettant en scène un bateau qui utilise son propre bois pour se propulser, jusqu'à s'auto-consumer entièrement, (*Autoxylopyrocycloboros*, de Simon Starling, 2006), elle mentionne l'« improductivité » d'un objet qui se fait périr lui-même, se soustrayant à l'usage. « L'usage qui en est fait détourne de ses fonctions motrices le système sur lequel il s'exerce, organisant ainsi le déséquilibre, le déficit, du système engagé<sup>150</sup>. » Dans les œuvres qui nous occupent, l'usage des outils est également détourné pour organiser la mort d'une de leurs fonctions initiales : reproduire l'apparence de la réalité de façon mimétique. Ce système est retourné « contre lui-même<sup>151</sup> », et comme l'Ouroboros il se « mord la queue<sup>152</sup> » et s'autodétruit. La boucle est pour elle une figure de « recyclage<sup>153</sup> » parce qu'elle *revient* à un matériau déjà présent, allant par là aussi à

---

150 CAUCHY Séverine, *Loophole*, *op. cit.*, p. 197.

151 *Id.*

152 *Id.*

153 *Id.*

rebours de la course vers le progrès et du consumérisme.

Beaucoup des œuvres que nous avons analysées en lien avec les figures de la répétition ont justement été construites à partir d'images trouvées, ou *found footage* : *Sapo Diablo*, clip réalisé à partir de fragments d'*anime* japonais, *Passage à l'acte*, fait à partir d'une séquence de *To Kill a Mocking Bird*, et *Marilyn Times Fives*, à partir d'un film érotique. Dans *Variations on a Cellophane Wrapper* et *Shepherd's Bush*, ce sont les images contenues dans les boucles qui s'usent au fur et à mesure du film, devenant « inutilisables ». Ces films « de remploi » s'inscrivent dans une économie cyclique, où un matériau déjà existant est réinvesti pour en faire quelque chose de neuf. Nous comprenons ainsi pourquoi la boucle, offrant une alternative temporelle à la chronologie, est utile à penser aujourd'hui ; elle ouvre une voie de sortie à « l'autoroute » capitaliste, et son système, circulaire et autonome, propose une autre économie du temps et de l'espace, une autre façon de « consumer » la matière.

Après avoir analysé ces deux films réalisés à partir du matériau pellicule, revenons à la vidéo. Quelle est la nouveauté du travail de la boucle par la vidéo par rapport au cinéma ? Dans son article, Aumont nous a déjà montré qu'une partie de cette nouveauté tenait aux dispositifs de projection « en boucle » dans les musées et les galeries, mais l'accrochage « en boucle » peut prendre d'autres formes. L'accrochage symétrique, comme celui de l'installation de Jesper Just, est une de ces formes. L'idée du « circuit fermé » se retrouve dans la présentation de deux écrans qui se font face, et dont les projections se répondent. Ce circuit clos entre deux images fait écho au dispositif du retour vidéo, qui dédouble l'image. Si ces formes bouclées sont un centre d'intérêt important pour la vidéo, c'est peut-être parce que l'une de ses principales techniques innovantes est le « direct<sup>154</sup> », qui permet simultanément de tourner et de diffuser les images. Le moniteur vidéo se propose alors de devenir l'équivalent du miroir. L'action du corps de l'artiste qui se filme peut être *réfléchie* sur un écran (Dan Graham, *TV Camera/Monitor Performance*, 1970), et celui-ci peut se regarder travailler. Si les projections à écrans multiples avaient déjà été expérimentées par le cinéma, la particularité des installations vidéo est la place donnée à l'auto-réflexivité. La vidéo se réfléchit elle-même en tant que médium, et propose aussi de réfléchir le reflet de l'artiste dans son travail, comme un miroir.

Dans son ouvrage *La Question vidéo*, Philippe Dubois rapproche la vidéo de la boucle, et

---

154 Différent du « cinéma direct » de la fin des années 1950, qui expérimentait la possibilité d'enregistrer en « direct », c'est-à-dire en simultané, le son *et* l'image en reliant le microphone à la caméra. Ces technologies plus légères ont aussi permis de sortir pour la première fois le son du studio (ou du camion), donnant lieu notamment à des films documentaires de terrain où la parole était enregistrée sur le vif.

celle-ci du narcissisme. Nous pouvons commencer par dire que « *video* » est une forme latine d'emblée conjuguée à la première personne, qui signifie « je vois ». Si le mot « cinématographie » vient des mots grecs « *kinéma* » (« mouvement ») et « *graphía* » (« écriture »), signifiant donc « l'écriture du mouvement », la combinaison de la forme latine « *video* » et de « *graphía* » pourrait donc se traduire par « l'écriture du "je vois" ». Nous pourrions en imaginer d'autres traductions : « l'écriture du je qui voit », l'emploi de la troisième personne pour parler de soi renforçant l'idée du narcissisme, et l'idée du miroir qui permet de se voir soi comme un autre. Ou encore, plus simplement peut-être « l'écriture de ma vision ».

Philippe Dubois commente un passage du traité de *Della Pittura* de Leone-Battista Alberti (1435) en passant par un tableau du Caravage, *Narcisse* (environ 1595) : « On pourra se donner une belle image de cet *abbracciare* [« embrasser », « entourer » en italien] polysémique en regardant par exemple le *Narcisse* attribué au Caravage, tout entier bouclé, construit sur une telle circularité-spécularité désirante<sup>155</sup>. » Dans ce tableau, le jeune homme regarde son propre reflet dans l'eau. Le tableau est « bouclé » : Narcisse est penché tête baissée au-dessus de l'eau, et ses bras sont disposés en arc-de-cercle autour de ses épaules. Le mouvement de notre regard peut partir de la main droite au-dessus de l'eau puis passer en-dessous dans le reflet, descendre sur la tête dans l'eau, et remonter par le bras gauche avant d'atteindre la surface de l'eau puis la tête à nouveau, sans jamais quitter le corps de Narcisse. Le corps et son reflet forment un cercle. Le miroir, même lorsque nous n'en sommes pas aussi proches que Narcisse de l'eau, nous met face à nous-mêmes, et opère un retour assimilable à une boucle. Le retour vidéo permet d'explorer ce même type de miroitement. Il permet d'explorer sa propre image, et de continuer à la voir tout en bougeant.

Suite à cette incartade picturale, suivons Philippe Dubois qui mentionne brièvement<sup>156</sup> dans *La Question vidéo* une installation photographique réalisée par un artiste qui est surtout connu pour être cinéaste, Michael Snow. L'installation *Authorization* (1969) est composée de photographies argentiques représentant l'auteur en train de se prendre en photo face au miroir sur lequel lesdites photographies sont fixées, par un ruban adhésif [Fig.58].

---

155 DUBOIS Philippe, *La Question vidéo, op. cit.*, p. 31

156 DUBOIS Philippe, *La Question vidéo : Entre cinéma et art contemporain, op. cit.*, p. 36.



Figure 58. Photographie de l'installation *Authorization* de Michael Snow (1969)

La première impression qu'anime cette installation est un vertige, la perte des repères spatiaux qui séparent habituellement l'auteur, le spectateur, et l'oeuvre en trois entités. Il y a cinq photographies. La partie centrale du miroir est occupée par le collage de quatre d'entre elles, qui nous entraînent dans un mouvement spirorique : la première, en haut à gauche, montre Michael Snow se prenant en photographie face au miroir, elle est assimilable à ce que nous appellerions aujourd'hui un *selfie*. Elle représente ce que l'auteur a vu en premier en regardant dans le miroir que nous voyons désormais en face de nous, sauf que nous n'y voyons pas notre reflet, mais le sien. La seconde photographie, collée à la première sur la droite, représente Michael Snow se prenant en photo après avoir accroché la première photographie. Il y a donc sur cette deuxième photographie, en plus du visage de l'auteur et de son appareil photographique, une autre photo déjà collée sur le miroir, qui « bouche » en partie le reflet de l'artiste. La troisième, sous la première à gauche, représente la même opération après avoir collé les deux premières photographies sur le miroir, le haut du visage de l'artiste étant masqué par les photographies antérieures. La quatrième photographie vient compléter le rectangle photographique en s'insérant en bas à droite, et représente la même

opération avec trois photographies déjà accrochées sur le miroir, ne rendant plus visible qu'une petite portion (un quart) du visage de l'artiste. La cinquième, enfin, est plus petite que les autres et s'en détache parce qu'elle est fixée en haut à gauche du miroir sans lien bord-à-bord avec ses prédécesseurs. Elle représente la dernière opération, alors que les quatre premières photographies sont déjà fixées au centre du miroir, le visage de l'artiste étant complètement caché. Les quatre photographies ont pris la place où se situait précédemment le visage de l'artiste. Elles se sont substituées à son reflet. La photographie, parente du miroir, s'est substituée au reflet, et convertit le reflet miroité en reflet photographique. Ce reflet se substitue lui-même au visage en prenant l'emplacement au centre du miroir, à hauteur du regard. Le reflet photographique a ceci qui le différencie du miroir : il pétrifie le reflet. C'est cette fixité qui fait que nous voyons, encore, le reflet de l'artiste dans le miroir et non le nôtre.

L'impression de vertige spirorique provient de la genèse de l'oeuvre, qui trace elle-même une boucle. Michael Snow a collé la première photographie dans le coin supérieur gauche, est revenu s'installer à l'endroit de la prise de vue, a repris un autoportrait, puis est revenu près du miroir pour y coller la photographie suivante à côté de la première, avant de revenir s'installer en face, et ainsi de suite. Au fur et à mesure de la lecture nous retraçons par le regard et la pensée les allers et venues de Michael Snow entre le support d'accrochage et le lieu de la prise de vues. Le regard reproduit en imagination ce déplacement physique de l'auteur dont les images ont fixé la trace. Nous sommes pris dans une boucle, entre notre position, que l'auteur a occupée avant nous pour la prise de vues, et le lieu du miroir et du collage. Nous marchons virtuellement « dans ses pas ».

Il est curieux d'observer que toute photographie de cette installation, nécessaire pour faire circuler l'oeuvre en dehors du musée, engage forcément la présence d'un trépied sous le collage central, ou d'un corps humain pour tenir l'appareil photo. Autrement dit, une autre couche de temps, une autre boucle, et un autre reflet, s'ajoutent à la temporalité déjà complexe de l'installation lorsque celle-ci est reproduite. Mais ceci nous montre aussi que tout ce qui se tient devant l'installation est nécessairement *pris* par elle.

Maintenant, pourquoi cette reproduction miniature de la pièce centrale dans le coin supérieur gauche du miroir ? Ce geste semble sortir de la première structure centrale, et il nous semble que c'est là justement son rôle. Cette miniature rompt la symétrie du dispositif, elle perturbe l'équilibre bouclé de la pièce centrale. Par cette déstabilisation, elle incarne un regard oblique sur le dialogue entre le sujet qui regarde et l'oeuvre. Pris dans le tourbillon *narcissique* (comprendre ici une boucle entre un sujet et son reflet) de quelqu'un d'autre, le

spectateur ou la spectatrice fait un pas de côté lorsqu'il observe cette miniature. Celle-ci délivre de la boucle du reflet confondu de l'auteur et du sujet regardant. Plus sombre, plus floue, plus petite et donc plus difficile à lire, elle révèle la part d'artifice de l'oeuvre en gênant notre regard : elle rappelle qu'un regard distant, différé, et différent, s'interpose entre notre reflet et nous. Cette reproduction amène une distanciation par rapport au premier circuit fermé. Elle rappelle peut-être le tragique fondamental du mythe de Narcisse, dont parle Philippe Dubois : si Narcisse veut s'étreindre, il ne le peut pas, et pourtant tout ce qui le sépare de cette étreinte est une fine couche miroitante. Le reflet est magnétique et nous attire, qu'il soit miroité, photographique, ou électronique. Cette image est comme un garde-fou qui nous dégage de la spirale vertigineuse, et nous redirige vers la sortie. S'il a construit un piège, Michael Snow en donne aussi la clé pour s'échapper.

Dernière question, irrésolue, celle du titre. Pourquoi *Authorization* ? L'auteur nous donne-t-il l'autorisation de pénétrer à l'intérieur de la boucle de la création entre l'auteur et son oeuvre, en nous resituant dans son déplacement à travers les traces photographiques de celui-ci ? Le *selfie* est-il une clé donnée aux sujets regardant pour ouvrir les portes secrètes de son intimité ?

Cette oeuvre est une boucle à plusieurs échelles. En photographie comme dans le champ des images mouvantes, l'autoportrait se rapproche des effets du miroir, dispositif de boucle parfaitement fermée entre un objet et son reflet. Dans les installations où deux écrans sont mis face à face ce sont alors les dispositifs eux-mêmes qui se regardent et se reflètent mutuellement. La « capture » photographique est un autre type de reflet. L'installation figure aussi une circulation entre l'auteur et le spectateur, par l'intermédiaire de la machine : spectateur et auteur se regardent mutuellement, parce que l'appareil photographique et l'auteur se sont regardés ; par conséquent, l'appareil photographique et le spectateur se regardent aussi, parce que les images gardent la trace de l'objet qui les a engendrées. Les trois dispositifs de vision se confondent, auteur, appareil photographique, et spectateur, sur le fond du miroir. La machine d'enregistrement est l'intermédiaire et le pivot entre l'auteur et le spectateur parce qu'elle ouvre un passage du temps du premier au temps du second. Elle permet au second de revivre le temps du premier, de se mettre dans sa position, de se regarder dans le corps de celui qui se regarde avant lui, de se mettre en lui. Elle fait passer un temps dans un autre. Boucle aussi, parce que cette oeuvre est un exemple d'auto-réflexivité : « vantée pour son autonomie et sa réflexivité : le contenu de cette oeuvre photographique est purement et

simplement l'histoire de sa création<sup>157</sup>. »

En ouvrant cette seconde partie sur deux films, *Intrication* et *Fforest Bay II*, nous avons découvert que les répétitions peuvent consister en des ajouts d'images dans le cadre. Après avoir abordé le *split-screen* dans *Intrication* et son penchant inverse dans le montage chronologique de *Fforest Bay II*, nous avons compris que la composition avait au moins deux dimensions. L'une simultanée et « verticale », et l'autre chronologique, successive, inscrite dans la durée plutôt que dans l'instant et « horizontale ». La superposition d'images dans le cadre peut aussi avoir lieu lors des opérations de surimpression ou de « double exposition ». Dans le cas de *Brouillard n#15*, ces superpositions, plus fondues que dans un *split-screen*, ont été faites au tournage, tandis que Norman McLaren a superposé les plans de *Pas de deux* à la tireuse optique, après le tournage. Ces superpositions produisent des espaces entre les itérations, des intervalles visibles. Ces intervalles prennent aussi toujours place sur l'horizontalité du temps : ils définissent l'écart entre les plans et entre les images ; en ce qui concerne des éléments répétés, on peut alors considérer la distance qu'ils installent entre les réitérations. Nous avons vu que l'intervalle jouait un rôle clé dans la structure répétitive de l'alternance, parce que celle-ci organise un dialogue entre les images qui se joignent dans une image à la jonction entre leurs « interventions ». Elles semblent se mélanger, et ce que l'on voit n'est contenu dans aucune d'entre elles, comme dans *Bouquet I* ou les *Capitalism*. Enfin nous avons abordé une autre structure répétitive, très célèbre : la boucle, et nous avons vu qu'elle existait sous diverses formes, depuis les jouets optiques jusqu'aux installations muséales contemporaines. Cela nous aura permis d'explorer des motifs très différents, montrant ce à quoi pouvait ressembler un temps rythmé par les répétitions. Finalement, celui-ci n'est pas si monotone, et même la boucle peut s'ornementer de variations (*Variations on a Cellophane Wrapper*; *Shepherd's Bush*). En fait, le fait de répéter une suite d'images, en insérant plus ou moins de variation, peut nous en faire découvrir des qualités insoupçonnées, entre visible et invisible.

---

157 LANGFORD Martha, « Autorisation » in Michael Snow : Sa vie et son œuvre, date inconnue, URL : <https://www.aci-iac.ca/fr/livres-dart/michael-snow/oeuvres-phares/autorisation/> (visité pour la dernière fois le 01/04/2022).



## *Conclusion*

Serait-il possible, à partir des motifs que nous avons étudiés, d'en inventer d'autres, de mélanger les temps et les techniques que ceux-là ont expérimentés ? Pourrions-nous réinvestir d'anciennes techniques avec les technologies actuelles ? Peut-on faire un croisement entre le *flicker*, saccadé, et le *glitch*, à l'aspect confus ? Nous avons voulu aborder une grande variété de formes pour pouvoir imaginer d'autres façons de travailler, de créer avec les outils de l'image en mouvement. Mais aussi pour secouer nos notions du temps, faire avancer le temps en tournant sur lui-même, et progresser en s'arrêtant.

Nous avons commencé par aborder la plus célèbre dialectique temporelle : celle de l'instant et de la durée. Il nous semble que d'une certaine façon ces deux amies-ennemies trouvent un terrain d'entente chez les répétitions : celles-ci progressent, s'interrompent, reprennent la continuité... Elles sont agrémentées de continuité et de discontinuité, de durées et de pauses. De plus, il n'y a que la répétition qui puisse transformer les instants en durée : si les instants ne se répètent pas, ils ne deviennent jamais un mouvement retraçable. La répétition construit un geste : par la reprise elle instaure une avancée, et finalement lie les instants dans la durée. C'est elle qui s'élance vers le futur, en refusant l'arrêt : elle reprend, elle revient, elle recule oui, mais pour mieux poursuivre, même si cette poursuite consiste à rester au même endroit, à faire du surplace ou à tourner en rond : il y a toujours « quelque chose » : une image à voir, un son à entendre. Les trois temps que nous avons abordés sont nécessaires à l'image en mouvement : l'instant dans le photogramme, la durée dans le plan, et la répétition dans la sérialisation de ces instants (et de ces durées). L'image en mouvement combine ces différentes formes de temps d'une infinité de façons, qui nous donnent la possibilité de penser le temps dans lequel nous vivons.

Nous aurions pu tenter de lier les films dans un classement, ou de localiser les motifs dans des contextes historiques. Nous avons essayé d'aborder les films en se limitant à l'impression qu'ils nous font lorsqu'on les regarde et qu'on les écoute. Dans ce qu'ils pouvaient dire « en-

dehors de tout », en dehors de l'Histoire et du temps réel, juste par eux-mêmes. Nous sommes sans doute passé.es à côté de bien d'autres de leurs richesses, et notre désir est un peu naïf : nous sommes nous-mêmes situé.es dans un contexte. Notre désir, bien qu'idéal, a été de saisir les images « comme elles sont ». Nous sommes forcé.es de reconnaître que nos analyses ne se départissent pourtant pas d'une certaine intention (très localisée) : l'intention de chercher quelles autres formes encore l'image en mouvement peut inventer. Peut-être juste pour le plaisir, pour rêver, peut-être pour le faire, pourquoi pas, ou peut-être encore pour donner à d'autres cette idée...

## ***Bibliographie***

### **Cinéma et paroles de cinéastes**

#### ***Ouvrages***

AUMONT Jacques, *A Quoi pensent les films*, Paris, Editions Séguier, 1996

CONTANT Carole et THOUVENEL Eric, *Fabriques du cinéma expérimental*, Paris, Paris Expérimental, 2014, p. 230

DELEUZE Gilles, *L'Image-Mouvement*, Paris, Minuit, 2019

EPSTEIN Jean, *Ecrits sur le cinéma, tome 1 : 1924-1953*, Paris, Seghers, coll. « Cinémaclub », 1974 EPSTEIN Jean, *Ecrits sur le cinéma, tome 2 : 1946-1953*, Paris, Seghers, coll. « Cinémaclub », 1975

NOGUEZ DOMINIQUE, *ELOGE DU CINÉMA EXPÉRIMENTAL*, PARIS, PARIS EXPÉRIMENTAL, 2010

OVTCHINNIKOVA Macha, *La Révélation du temps par les figures sonores dans les films d'Andreï Tarkovski et d'Andreï Zviaguintsev*, La Madeleine, Lettmotif, 2014

RAGEL Philippe, *Le Film en suspens : la cinéstase, un essai de définition*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2012

SCHEFER Jean-Louis, *Du monde et du mouvement des images*, Paris, Cahiers du cinéma, 1997

SITNEY P. Adams (ed.), *Film Culture Reader*, New-York, Praeger, 2000 [1970]

TARKOVSKI Andreï, *Le Temps scellé*, Lonrai, Philippe Rey, coll. « Fugues », 2018 [1984]

#### ***Articles, entretiens et documents de conférences***

HABIB André et THOUVENEL Eric, « Alexandre Larose : Matière et Mémoire »,

*Débordements*, 11 mai 2016, URL : <https://www.debordements.fr/Alexandre-Larose>, (visité pour la dernière fois le 22/03/2022)

LUX, « Masterclass: Rose Lowder », 2018, URL : <https://lux.org.uk/about-us/our-history> (visité le 20/04/2020)

THOUVENEL Eric, « Initials MM : Marilyn chez les autres », *TransversALL*, n°2, 2019

WYBORNÝ Klaus, *Spacetime I: Theoretical Physics and Film, Transcript of a Lecture by Klaus Wyborný at the Think: Film Congress*, ThinkFilm, 2012, URL : <https://www.thinkfilm.de/panel/spacetime-i-theoretical-physics-and-film-klaus-wyborny> (visité pour la dernière fois le 01/06/2022)

## **Montage et paroles de monteur.ses**

### ***Ouvrages***

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 4<sup>e</sup> édition revue et augmentée, 2017

BINH N. T. et SOJCHER Frédéric, *L'Art du montage : comment les cinéastes et les monteurs réécrivent le film* Bruxelles, Les Impressions nouvelles, coll. « Caméras subjectives », 2017

FAUCON Térésa, *Penser et expérimenter le montage*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2009

FAUCON Térésa, *Théorie du montage : Energie, forces et fluides*, Paris, Armand Collin, 2013

MURCH Walter, *En un Clin d'œil : passé, présent et futur du montage*, Nantes, Capricci, 2011

### ***Articles***

EISENSTEIN Sergeï, « Le montage vertical » (1940), in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, Genève, HEAD (Haute Ecole d'Art et de Design) et MAMCO (Musée d'Art Moderne et Contemporain), 2018

PELECHIAN Artavazd, « Le montage distancié », in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia,

MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, Genève, HEAD (Haute Ecole d'Art et de Design) et MAMCO (Musée d'Art Moderne et Contemporain), 2018

VERTOV Dziga, « Kinoks. Révolution » (1923), in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, Genève, HEAD (Haute Ecole d'Art et de Design) et MAMCO (Musée d'Art Moderne et Contemporain), 2018

VERTOV Dziga, « Le Ciné-Oeil » (1926), in BACQUÉ Bertrand, LIPPI Lucrezia, MARGEL Serge, ZUCHUAT Olivier (dir.), *Montage : Une anthologie (1913-2018)*, Genève, HEAD (Haute Ecole d'Art et de Design) et MAMCO (Musée d'Art Moderne et Contemporain), 2018

VERTOV Dziga, « Ce qu'est le Ciné-Oeil » (1929), in ALBERA François, SOMAINI Antonio, TCHERNEVA Irina (dir.), *Dziga Vertov : Le Ciné-Oeil de la révolution : écrits sur le cinéma*, Dijon, Les presses du réel, 2018

### **Photo, précinématographie, vidéo et art contemporain**

#### **Ouvrages**

BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images : Photo. Cinéma. Vidéo.*, Paris, Editions de la Différence, coll. « Les Essais », 2002 [1990]

CAUCHY Séverine, *Loophole : Figures de la boucle dans les pratiques contemporaines*, Rennes, PUR, 2020

DUBOIS Philippe, *L'Effet-film*, catalogue d'exposition, Galerie le Réverbère, Lyon, 1999, non paginé

DUBOIS Philippe, *La Question vidéo : Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now, 2012

FARGIER Jean-Paul, *The Reflecting Pool de Bill Viola*, Crisnée, Yellow Now, 2005

*Paroles d'Artiste : Bruce Nauman*, Lyon, Fage éditions, 2017

*Paroles d'Artiste : Bill Viola*, Lyon, Fage éditions, 2019

#### **Articles et entretiens**

L'ATELIER A, Randa Maroufi, Arte, 2015, URL : <https://www.arte.tv/fr/videos/057123-045->

A/randa-maroufi/ (visité pour la dernière fois le 18/05/2022)

AUMONT Jacques, « Le Temps bouclé », *Trafic*, n°103, Paris, P.O.L, 2017

BELISLE Brooke, « Depth Readings: Ken Jacobs's Digital, Stereographic Films. », *Cinema Journal*, vol. 53, no. 2, 2014, URL : <http://www.jstor.org/stable/43653566> (visité pour la dernière fois le 27/05/2022)

CLG, « Randa Maroufi : Réelle fiction et faux raccord », [dust-distiller.com](http://dust-distiller.com), 2015, URL : <https://www.dust-distiller.com/art/randa-maroufi-reelle-fiction-et-faux-raccord/> (visité pour la dernière fois le 25/02/2021)

DULAC Nicolas et GAUDREAU André, « La circularité et la répétitivité au coeur de l'attraction : les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle », *1895*, n°50, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC), 2006

GAUDREAU André, « Du simple au multiple : le cinéma comme série de séries », *CiNéMAS/Revue d'études cinématographiques*, vol. 13, n°1-2, Montréal, 2002

LANGFORD Martha, « Autorisation » in Michael Snow : Sa vie et son œuvre, date inconnue, URL : <https://www.aci-iac.ca/fr/livres-dart/michael-snow/oeuvres-phares/autorisation/> (visité pour la dernière fois le 01/04/2022)

POLI Vincent, « Entretien sur *Le Park* : Randa Maroufi », FID Marseille, 2016, PDF : <https://www.randamaroufi.com/wp-content/uploads/2020/04/ITV-Randa-Maroufi-Vincent-Poli-%E2%80%93-FID-Marseille.pdf>

RAKESTRAW Kevin, « 10 out of 10: Le Park », *Film Pulse*, 2016, URL : <https://filmpulse.net/10-out-of-10-the-park/> (visité pour la dernière fois le 25/02/2021)

## **Internet et nouveaux médias**

### ***Ouvrages***

CAUQUELIN Anne, *Le Site et le paysage*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013 [2002]

BOURGUIGNON Jonathan, *Internet, année zéro : De la Silicon Valley à la Chine, naissance et mutation du réseau*, Paris, Editions Divergences, 2021

MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010

[2001]

### **Sites et blogs d'artistes et de lieux d'exposition**

DAVELUY Thomas : URL : <https://blog.thomas-daveluy.fr/> (visité pour la dernière fois le 16/05/2022)

JEU DE PAUME PARIS : URL : <https://jeudepaume.org>

JUST Jesper : URL : <https://www.jesperjust.com/programme.html> (visité pour la dernière fois le 01/06/2022)

JACOBS Ken : URL : <https://www.kenjacobsgallery.com> (visité pour la dernière fois le 01/06/2022)

THE KITCHEN : URL : <https://thekitchen.org/>

MENKMAN Rosa : URL : <https://beyondresolution.info> (visité pour la dernière fois le 01/06/2022)

PERRY Sondra : URL : <https://sondraperry.com> (visité pour la dernière fois le 16/04/2022)

RONDEPIERRE Eric : URL : <https://www.ericrondepierre.com/>

### **Philosophie**

BERGSON Henri, *L'Evolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2001 [1907]

BERGSON Henri, *Durée et Simultanéité : A propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007 [1922]

BACHELARD Gaston, *La Dialectique de la durée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2013 [1936].

BACHELARD Gaston, *L'Intuition de l'instant*, Paris, Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche », 1994 [1932]

## *Filmographie*

**Corpus primaire** (dans l'ordre chronologique du déroulement de notre étude) :

### *Films*

*Le Park*, Randa Maroufi, 2015, Tourcoing, Le Fresnoy

Réalisation : Randa Maroufi

Pays d'origine : France

Format : Vidéo HD numérique

Couleur et son

Durée : 15 minutes

Année de sortie : 2015

Distribution : Le Fresnoy

Production : Le Fresnoy

*Arnulf Rainer*, Peter Kubelka, 1960, Autriche et Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Autriche et Etats-Unis

Format : pellicule 16mm

Noir et blanc silencieux

Durée : 6 minutes et 30 secondes



Année de sortie : 1960

*Three Transitions*, Peter Campus, 1973, Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Vidéo électronique

Couleur et son

Durée : 4 minutes et 53 secondes

Année de sortie : 1973

*Intrication*, Thomas Daveluy, 2012, France, indépendant

Réalisation : Thomas Daveluy

Pays d'origine : France

Format : Vidéo numérique 1080p

Couleur et son

Durée : 5 minutes

Année de sortie : 2012

Diffusion : Youtube

URL : <https://portfolio.thomas-daveluy.fr/post/video/intrication>

*Fforest Bay II*, Chris Welbsy, 1973, Londres, indépendant

Réalisation : Chris Welbsy

Pays d'origine : Grande-Bretagne

Format : Pellicule 16 mm

Couleur et son

Durée : 5 minutes

Année de sortie : 1973

Distribution : London Filmmaker's Coop

Visionnage : DVD *Shoot, shoot, shoot – British avant-garde film of the 1960s and 1970s*

Editeur : Re:Voir

*Enjeux*, Yann Beauvais, 1984, Québec, indépendant

Réalisation : Yann Beauvais

Pays d'origine : Québec

Format : Pellicule 16mm

Couleur et silencieux

Durée : 5 minutes 30 secondes

Année de sortie : 1984

Distribution : Light Cone

*Sapo Diablo*, Lechuga Zafiro, 2019, Uruguay, indépendant

Réalisation : Lechuga Zafiro

Pays d'origine : Uruguay

Format : Vidéo numérique 720p

Couleur et son

Durée : 3 minutes 15 secondes

Année de sortie : 2019

Diffusion : Youtube

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HTR7dhmsjiw>

*Temps mort autour de Caro & Jeunet*, Emmanuel Carlier, 1995, France, Canal Plus

Pays d'origine : France

Format : Vidéo électronique

Couleur et son

Durée : 1 minute

Année de sortie : 1995

Production déléguée : Program 33

Coproduction : Canal Plus Productions

Distribution : Pogram 33

*Brouillard n#15*, Alexandre Larose, Canada, indépendant

Pays d'origine : Canada

Format : Pellicule 35mm

Couleur et silencieux

Durée : 10 minutes

Année de sortie : 2013

*Pas de deux*, Norman McLaren, Canada, Office national du film (ONF)

Pays d'origine : Canada

Format : Pellicule 35mm

Noir et blanc et sonore

Durée : 13 minutes et 22 secondes

Année de sortie : 1967

Distribution : ONF

Production : ONF

*Passage à l'acte*, Martin Arnold, 1993, Autriche et Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Autriche et Etats-Unis

Format : pellicule 16mm

Noir et blanc et son

Durée : 12 minutes

Année de sortie : 1993

Distribution : Light Cone

*Marilyn Times Five*, Bruce Conner, 1973, Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Pellicule 16mm

Noir et blanc et sonore

Durée : 14 minutes

Année de sortie : 1973

*Bouquet 1*, Rose Lowder, premier d'une série de trente films, 1994, France et Grande-Bretagne, indépendante

Pays d'origine : France et Grande-Bretagne

Format : Pellicule 16mm

Couleur et silencieux

Durée : 11 minutes 33 secondes

Année de sortie : 1994

Distribution : Light Cone

*Voiliers et Coquelicots*, Rose Lowder, 2001, France et Grande-Bretagne, indépendante

Pays d'origine : France et Grande-Bretagne

Format : Pellicule 16mm

Couleur et silencieux

Durée : 2 minutes

Année de sortie : 2001

Distribution : Light Cone

*Capitalism: Slavery*, Ken Jacobs, 2006, Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Vidéo numérique

Noir et blanc et silencieux

Durée : 3 minutes

Années de sortie : 2006

Distribution : The Film-Makers' Cooperative

*Capitalism: Child Labor*, Ken Jacobs, 2006, Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Vidéo numérique

Noir et blanc et sonore

Durée : 14 minutes

Année de sortie : 2006

Distribution : The Film-Makers' Cooperative

*Variations on a Cellophane Wrapper*, David Rimmer, 1972, Canada, indépendant

Pays d'origine : Canada

Format : Pellicule 16mm

Noir et blanc et son

Durée : 8 minutes

Année de sortie : 1970

Distribution : Light Cone

*Shepherd's Bush*, Mike Legget, 1971, Grande-Bretagne, indépendant

Pays d'origine : Grande-Bretagne

Format : Pellicule 16mm

Noir et blanc et son

Durée : 14 minutes et 44 secondes

Année de sortie : 1971

Distribution : London Filmmaker's Cooperative

### ***Installations***

*Lineage for a Multiple-Monitor Workstation : Number One*, Sondra Perry, 2015, indépendante

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Installation, vidéo numérique 1080p

Couleur et son

Durée : 26 minutes

Année de sortie : 2015

*This Nameless Spectacle*, Jesper Just, 2011, Etats-Unis, indépendant

Pays d'origine : Etats-Unis

Format : Installation, vidéo numérique 1080p

Couleur et son

Durée : 13 minutes et 13 secondes

Année de sortie : 2011

*Authorization*, Michael Snow, 1969, Canada, indépendant

Pays d'origine : Canada

Format : Installation, photographies et miroir

Année de sortie : 1969

***Images fixes***

Illustration tirée de *A Vernacular of File Formats*, Rosa Menkman, 2010, Hollande, indépendante

Pays d'origine : Hollande

Format : image fixe, papier ou virtuelle

Année de sortie : 2010

*Réunion*, Photographie de la série *Dyptika*, Eric Rondepierre, 1998-2000, France, indépendant

Pays d'origine : France

Format : Photographie, tirage lifochrome sur aluminium, 110x120cm

Année de sortie : 2000

*Perspective sur les toits à Gras*, Nicéphore Niépce, 1826, France, indépendant

Pays d'origine : France

Format : Photographie, héliographie sur plaque d'étain, 16x20cm

Année de sortie : 1826

*Ohio theater*, photographie de la série *Theaters*, Hiroshi Sugimoto, 1980, Japon, indépendant



Pays d'origine : Japon

Format : Photographie

Année de sortie : 1980

**Corpus secondaire (dans l'ordre chronologique de production) :**

***Oeuvres en mouvement***

*L'Homme à la caméra, Dziga Vertov, 1929*

*The Apple Knockers and the Coke, auteur inconnu, 1948*

*Arnulf Rainer, Peter Kubelka, 1960*

*To Kill a Mockingbird, Robert Mulligan, 1962*

*The Flicker, Tony Conrad, 1966*

*Report, Bruce Conner, 1967*

*Bohemian Rhapsody, clip de Queen réalisé par Bruce Gowers, 1975*

*The Reflecting Pool, Bill Viola, 1979*

*The Passing, Bill Viola, 1991*

*The Matrix, Lana et Lily Wachowski, 1999*

***Installations***

*Autoxylopyrocycloboros, de Simon Starling, 2006*

*Bordeaux Piece, de David Claerbout, 2006*

*TV Camera/Monitor Performance, Dan Graham, 1970*

***Images fixes***

*Narcisse, Caravage, (environ 1595)*

## *Annexe*

1. Brevet déposé par Ken Jacobs pour sa méthode de l'*eternalism*



US007030902B2

(12) **United States Patent**  
**Jacobs**

(10) **Patent No.:** **US 7,030,902 B2**  
(45) **Date of Patent:** **Apr. 18, 2006**

(54) **ETERNALISM, A METHOD FOR CREATING AN APPEARANCE OF SUSTAINED THREE-DIMENSIONAL MOTION-DIRECTION OF UNLIMITED DURATION, USING A FINITE NUMBER OF PICTURES**

(76) Inventor: **Kenneth Jacobs**, 94 Chambers St., New York, NY (US) 10007

(\* ) Notice: Subject to any disclaimer, the term of this patent is extended or adjusted under 35 U.S.C. 154(b) by 595 days.

(21) Appl. No.: **10/054,607**

(22) Filed: **Jan. 22, 2002**

(65) **Prior Publication Data**

US 2002/0135699 A1 Sep. 26, 2002

**Related U.S. Application Data**

(60) Provisional application No. 60/263,498, filed on Jan. 23, 2001.

(51) **Int. Cl.**  
**H04N 13/00** (2006.01)

(52) **U.S. Cl.** ..... **348/42**; 348/51; 348/58; 348/78; 348/97; 348/578; 349/15; 351/45; 359/464

(58) **Field of Classification Search** ..... 348/597, 348/598, 51, 53, 54, 40, 42, 44, 58, 78, 97, 348/402.1, 416.1, 413.1, 430.1, 431.1, 578; 359/446, 23, 26, 465, 464, 466, 462; 351/237, 351/233, 209, 49, 46, 45, 158; 345/32, 33, 345/8, 419; 382/154, 107; 375/240.16; 349/15, 13

See application file for complete search history.

(56) **References Cited**

U.S. PATENT DOCUMENTS

4,907,860	A *	3/1990	Noble	349/15
5,144,344	A *	9/1992	Takahashi et al.	351/44
5,264,877	A *	11/1993	Hussey	351/45
5,510,831	A *	4/1996	Mayhew	348/47
5,654,786	A *	8/1997	Bylander	351/49
5,717,415	A *	2/1998	Iue et al.	345/8
5,920,374	A *	7/1999	Vaphiades et al.	351/237
6,198,524	B1 *	3/2001	Osgood	352/43
6,392,689	B1 *	5/2002	Dolgoft	348/44
6,510,002	B1 *	1/2003	Tsang	359/465
6,598,968	B1 *	7/2003	Davino	351/49

\* cited by examiner

*Primary Examiner*—Michael Lee

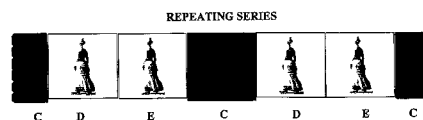
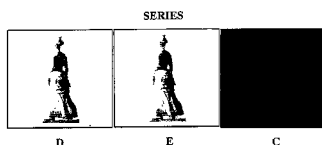
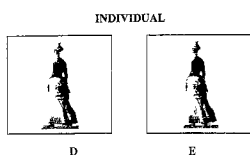
*Assistant Examiner*—Jean W. Desir

(74) *Attorney, Agent, or Firm*—Lucas & Mercanti, LLP

(57) **ABSTRACT**

The method uses three pictures, A, B and C, two of which are substantially similar pictures having images, A, B, and one that is dissimilar, usually a solid color, C. Continuous movement is created by repetitively viewing the series A, B, C. Additionally, each picture can be blended or superimposed to create a blended A/B, C/A and B/C and then the blend put together with the others, in a series, C/A, A, A/B, B, B/C, C. This series is then repeated a plurality of times to create an illusion of sustained, ongoing motion with a degree of three-dimensionality, with synchronous Pulfrich light-filtering available to enhance the effect.

**11 Claims, 12 Drawing Sheets**



INDIVIDUAL

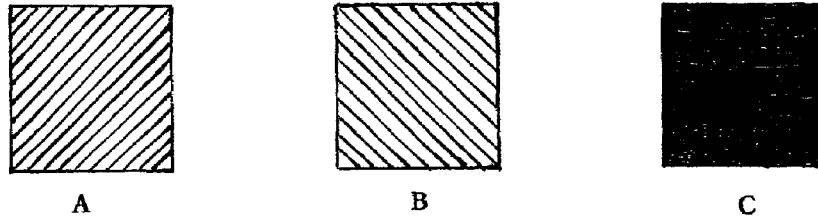


Fig. 1a

SERIES

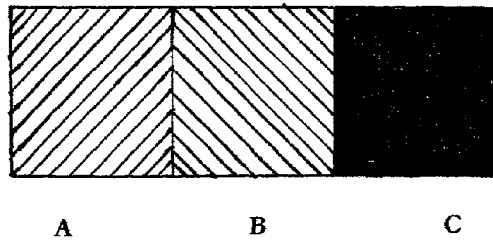


Fig. 1b

REPEATING SERIES

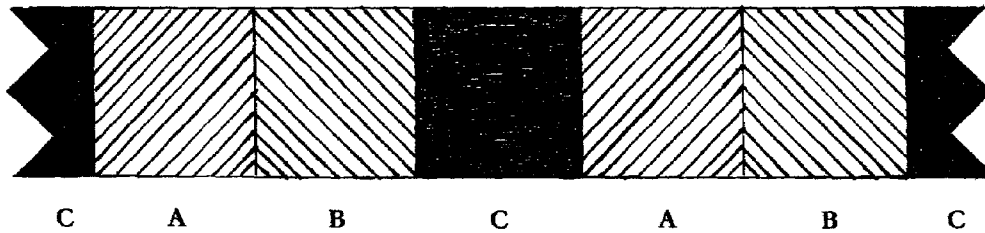
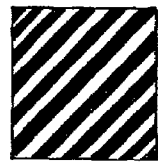
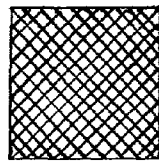


Fig. 1c

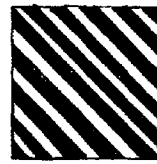
INDIVIDUAL



BLEND A/C



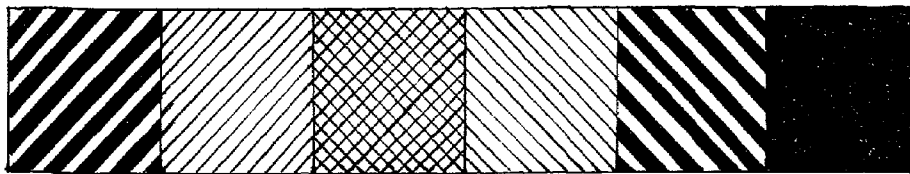
BLEND A/B



BLEND B/C

Fig. 2a

SERIES



BLEND A/C

A

BLEND A/B

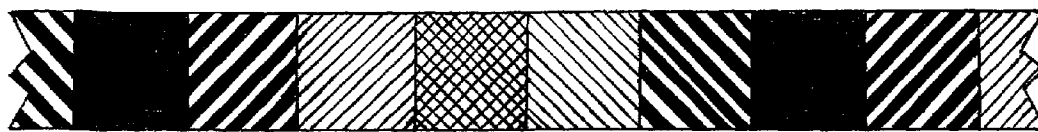
B

BLEND B/C

C

Fig. 2b

REPEATING SERIES



B/C

C

A/C

A

A/B

B

B/C

C

A/C

A

Fig. 2c

INDIVIDUAL

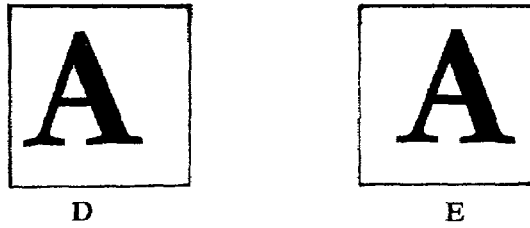


Fig. 3a

SERIES

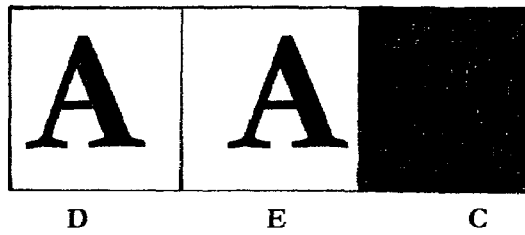


Fig. 3b

REPEATING SERIES

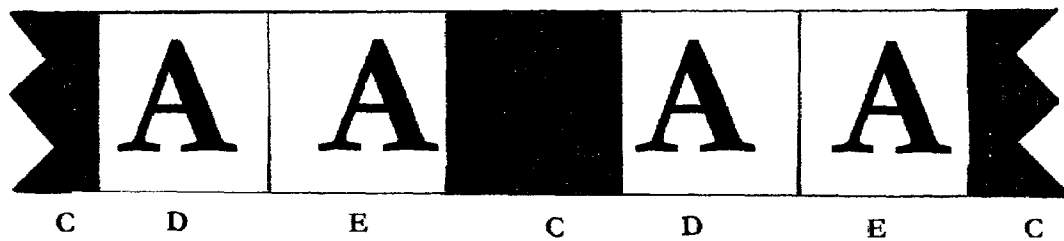


Fig. 3c

SERIES

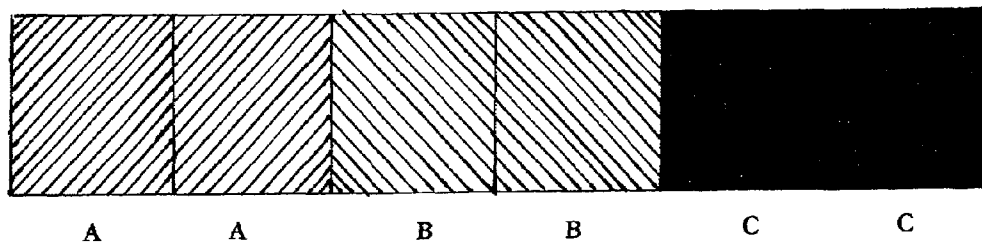


Fig. 4a

REPEATING SERIES

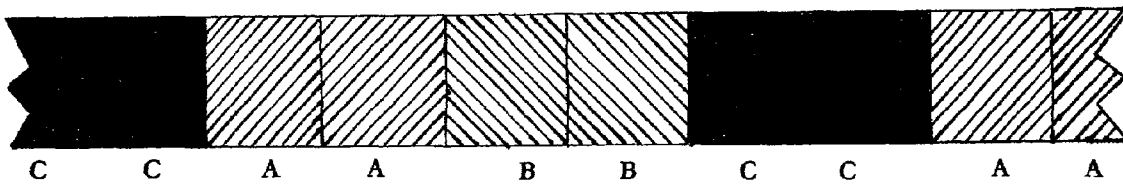


Fig. 4b

INDIVIDUAL

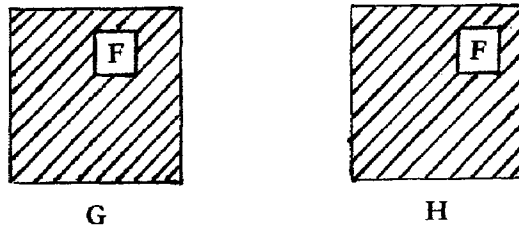


Fig. 5a

SERIES

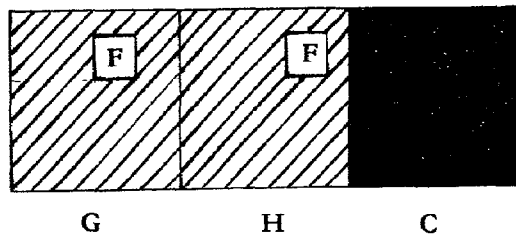


Fig. 5b

REPEATING SERIES

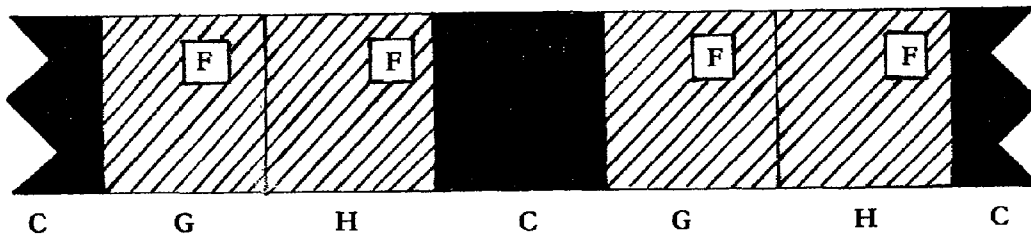


Fig. 5c



INDIVIDUAL



A



B  
Fig. 6a



C

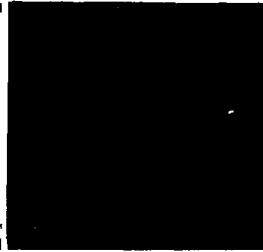
SERIES



A

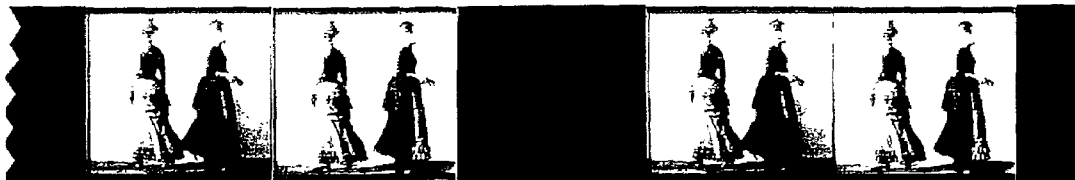


B  
Fig. 6b



C

REPEATING SERIES



C

A

B

C

A

B

C

Fig. 6c

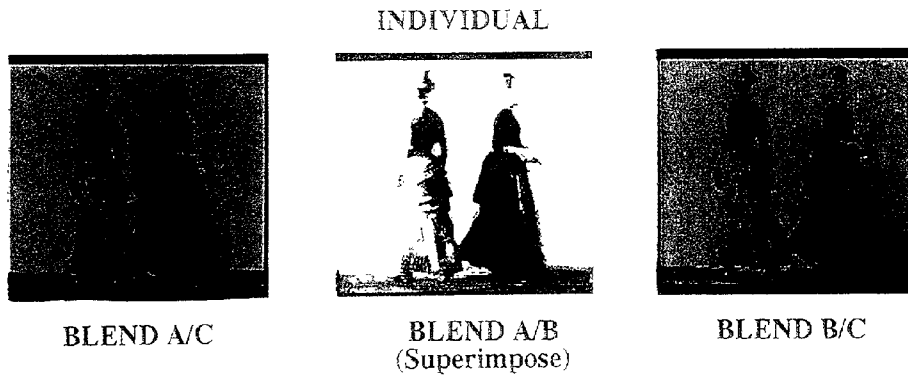


Fig. 7a

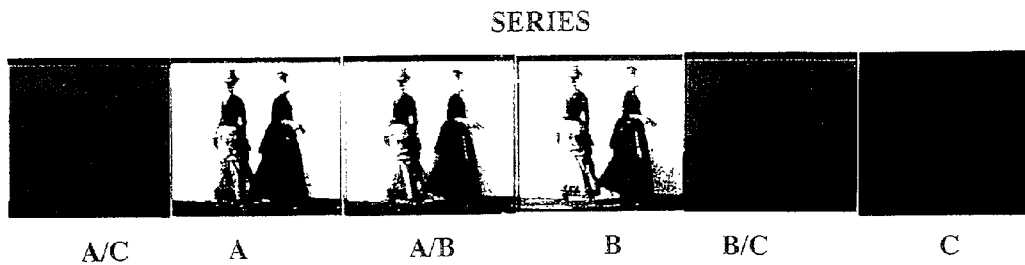


Fig. 7b

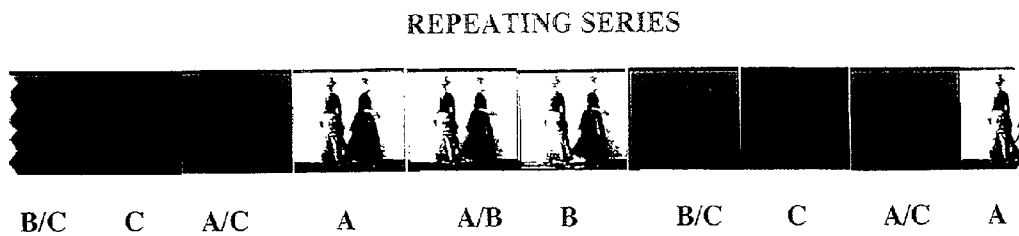
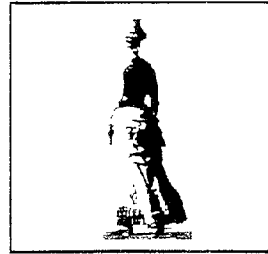


Fig. 7c

INDIVIDUAL



D



E

Fig. 8a

SERIES



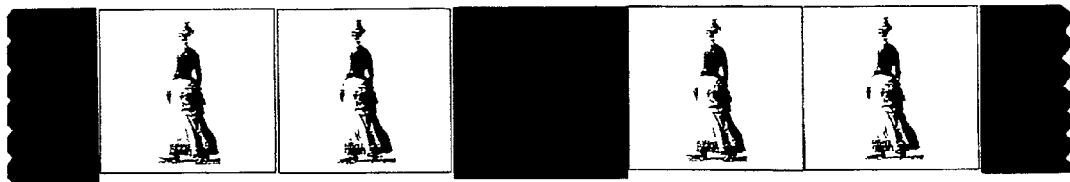
D

E

C

Fig. 8b

REPEATING SERIES



C

D

E

C

D

E

C

Fig. 8c

SERIES

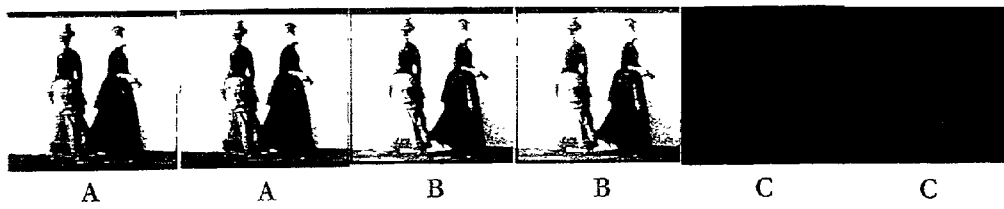


Fig. 9a

REPEATING SERIES

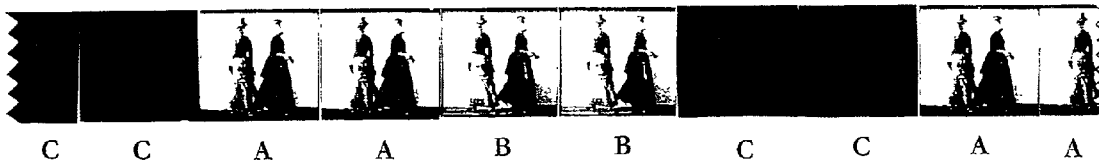


Fig. 9b

INDIVIDUAL



G

H

Fig. 10a

SERIES



G

H

C

Fig. 10b

REPEATING SERIES



C

G

H

C

G

H

C

Fig. 10c

8 FRAME SERIES

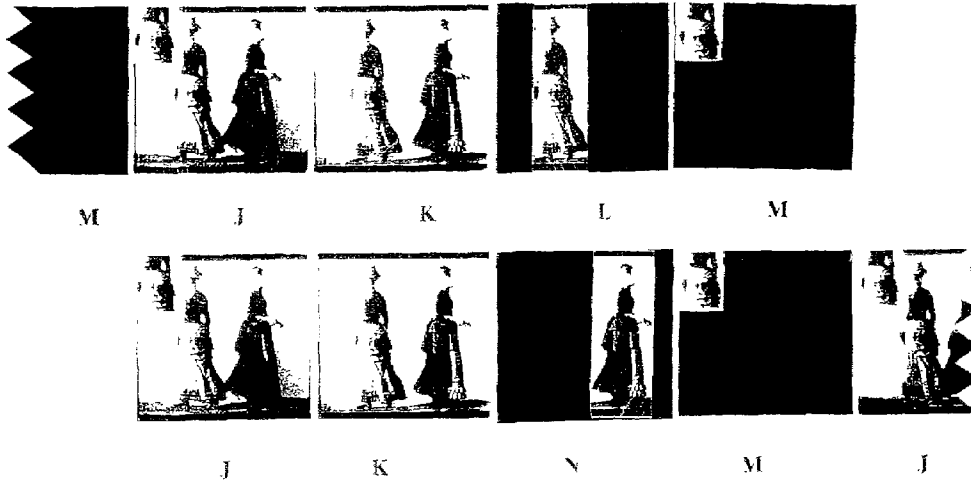


Fig. 11

EXAMPLE OF COMPOUND ACTIVITY

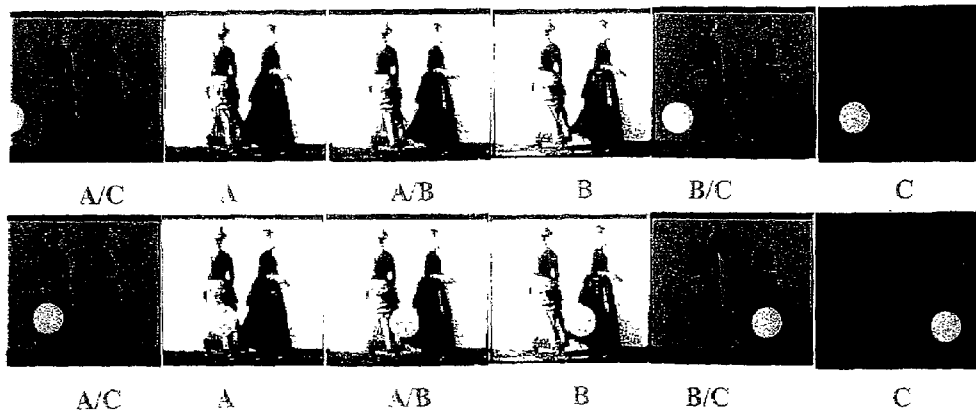


Fig. 12

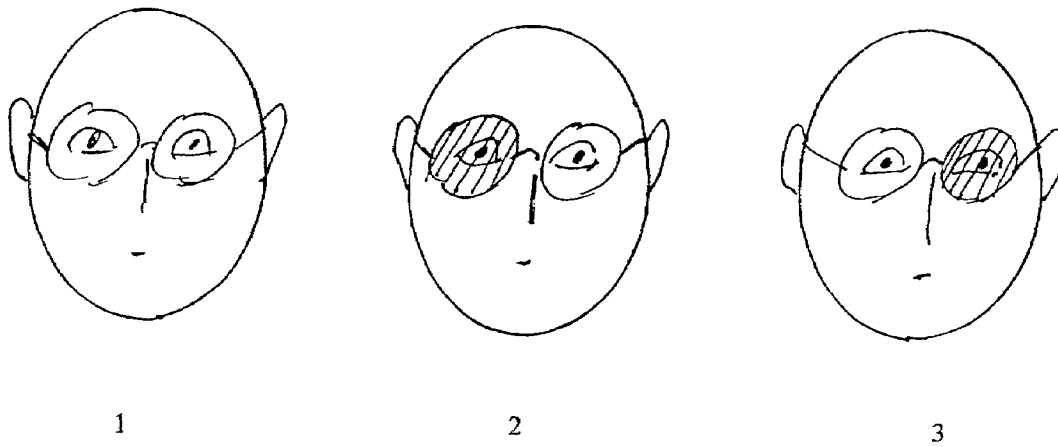


Fig. 13

**ETERNALISM, A METHOD FOR CREATING  
AN APPEARANCE OF SUSTAINED  
THREE-DIMENSIONAL  
MOTION-DIRECTION OF UNLIMITED  
DURATION, USING A FINITE NUMBER OF  
PICTURES**

CROSS REFERENCE TO RELATED  
APPLICATIONS

This application claims the priority of provisional application Ser. No. 60/263,498 filed Jan. 23, 2001.

BACKGROUND OF THE INVENTION

1. Field of the Invention

This invention relates to visual art and, more particularly, to a method for producing an appearance of continuous movement using a finite number of pictures, i.e., as few as two pictures.

2. Art Related to the Invention

Movies are generally made from a series of single, non-repetitive pictures which are viewed at a speed that provides the viewer with the appearance of continuous movement. These series of single pictures are positioned in adjacent picture frames, in sequential order, wherein adjacent pictures are substantially similar to each other and vary only slightly from each other. Usually, movies are created using movie cameras, which capture the actual movement of the object; with animated movies, a series of individual pictures or cells are created, usually by hand or computer, and assembled in sequential order where adjacent pictures of a scene are substantially similar to each other and vary only slightly. Standard film projection is 24 frames per second, American video standard NTSC is 30 f.p.s.

The appearance of continuous movement, using only two substantially similar pictures, has been accomplished in live performance by simultaneous projection of both images onto a screen, wherein one picture may be slightly off-set from the other picture as they appear on the screen, and by rotating a two-bladed propeller, wherein the propeller blades are set off from one another by 180 degrees, in front of and between the two projectors such that the two images are made to both alternate and overlap in their appearances, with both images in turn alternating with an interval of complete darkness onscreen when both projections are blocked by the spinning propeller. A viewer, using no special spectacles or visual aids, perceives a scene of limited action (with a degree of illusionary depth) that can be sustained indefinitely in any chosen direction: an evolving yet limited action appears to be happening continually without visible return-and-start-over repetition. Thus the viewer sees a visual illusion of an event impossible in actual life. Similarly, the manner in which things appear in depth are likely to be at odds, often extremely so, with the spatial character of the original photographed scene. Further, the character of movement and of depth has been made malleable in the hands of the projectionist during performance (so much so that such film-performance has been likened to a form of puppetry); the physical shifting of one of the two projections changes the visual relationship between them and thereby the character of the screen event produced. Similarly, small changes during performance in speed, placement and direction of propeller spin will cause radical changes in the visual event produced onscreen.

Other visual arts which relate to the present invention are the Pulfrich filter. For one program, titled "Bitemporal

Vision: The Sea", viewers were invited to place a Pulfrich light-reducing filter before one eye to both enhance and transform the already apparent depth character of the presentation.

Limited to presentation in live performance, such unique visual phenomena as described has been transient theater. Attempts to capture the phenomena by way of video-camera recording of the screen-image have been disappointingly compromised, so that—in over 25 years of such presentation (of so-called "Nervous System Film Performances") no attempt has been made to commercialize such recordings.

SUMMARY OF THE INVENTION

A method has now been discovered for originating visual illusions of figures and spaces in continuous movement in any chosen direction using a finite number of pictures (as few as two pictures) that can be permanently stored and copied and displayed on motion picture film or electronic media. The method of the present invention entails repetitive presentation to the viewer of at least two substantially similar image pictures alternating with a third visual interval or bridging picture that is substantially dissimilar to the other substantially similar pictures in order to create the appearance of continuous, seamless and sustained directional movement.

Specifically, two or more image pictures are repetitively presented together with a bridging interval (a bridging picture) which is preferably a solid black or other solid-colored picture, but may also be a strongly contrasting image-picture readily distinguished from the two or more pictures that are substantially similar. In electronic media, the bridge-picture may simply be a timed unlit-screen pause between serial re-appearances of the two or more similar image pictures. The rolling movements of pictorial forms thus created (figures that uncannily stay in place while maintaining directional movement, and do not move into a further phase of movement until replaced by a new set of rotating units) is referred to as Eternalisms, and the process of composing such visual events is referred to as Eternalizing.

The three film or video picture-units are arranged to strike the eyes sequentially. For example, where A and B are the image pictures and C is the bridging picture, the picture units are arranged (A, B, C). This arrangement is then repeated any number of times, as a continuing "loop". The view of this continuing loop allows for the perception of a perceptual combining and sustained movement of image pictures (A, B). Naturally, if this loop is placed on a film strip, then it is arranged and repeated in a linear manner (A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, etc.). The repetition of the sequence provides an illusion of continuous movement of the image pictures (A, B); with bridging picture (C), preferably in the form of a neutral or black frame, not consciously noticed by the viewer at all, except perhaps as a subtle flicker.

A more fluid or natural illusion of continuous movement from a finite number of image pictures is provided by using two of each of the three pictures and repeating the cycle of the pairs sequentially, or by blending adjacent pictures together on an additional picture-frame and placing the blended picture between the pictures in sequential order. The two image pictures (A, B) are now blended with each other to produce (A/B); the two image pictures are also blended with the bridging picture to produce (C/A and B/C), and then all pictures repeat in a series starting with the bridging picture (C, C/A, A, A/B, B, B/C) each blended picture being represented by the two letters with a slash therebetween).



This series is repeated a plurality of times to sustain the illusion as long as desired. Repeating the sequence with additional blended frames provides more fluid illusion of continuous movement of the (optically combined) two image pictures (A, B).

Additionally, various arrangements of the pictures and the blends can be employed in the present invention and need not be the same each time. By varying the order of pictures in the sequence, the beat or rhythm of the pictures is changed. For example, A, B, C can be followed by A, A/B, B, B/C, C which in turn is followed by A, A, A/B, B, B, B, B/C, C, C, C, C, i.e. A, B, C, A, A/B, B, B/C, C, A, A, A/B, B, B, B, B/C, B/C, C, C, C, C, A, B, C, A, etc.

With A and B frames being similar images (such as a pair of normal two-eye perspective views of a three-dimensional scene from life), and frame C a contrasting frame (preferably a solid-color picture instead of an image-picture) relative to A, B, frame C acts as essentially a "bridge-interval" placed between recurrences of A, B. Any color can be used for the contrasting frame C: for example, blue, white, green; however, black is usually preferred. The contrasting frame can also be chosen from one of the colors in one of the two image pictures. For example, if one of the image pictures has a large patch of dark blue, then the color of the contrasting frame, bridging picture, may be dark blue.

Blending of the pictures is accomplished in any manner which allows for both pictures to be merged in the same picture frame. Thus, the term "blending" as used in the specification and claims can also be called superimposing, since one picture is merged with the other picture. Blending is done in a conventional manner using conventional equipment, suitably, photographic means, a computer, an optical printer, or a rear screen projection device. For animated art, the blending can be done by hand as in hand drawing or hand painting. Preferably, a computer is used. Suitable software programs include Adobe Photoshop, Media 100 and Adobe After Effects. Good results have been obtained with Media 100 from Multimedia Group Data Translations, Inc. of Marlborough, Mass., USA.

When using Media 100, suitable techniques include additive dissolving, cross-dissolving, and dissolving-fast fix and dither dissolving.

In blending the pictures, it is preferred to use 50% of one and 50% of the other. However, the blending can be done on a sliding scale, for example with three blended pictures, a sliding scale of quarters, i.e. 75% A/25% B, 50% A/50% B, 25% A/75% B. Good results have been obtained with a 50%/50% mix, i.e. a blend of 50% A/50%B.

The two image pictures, A and B, which are visually similar to each other, are preferably taken from side-by-side frame exposures from a motion picture film of an object or image or that is moving such that when one is overlaid with the other, only a slight difference is noted between the two images.

Alternatively, the two image pictures are identical except that one is off-center from the other. The direction of the off-center, e.g. up, down, right, or left, will determine which direction the series provides the appearance of movement, e.g. if image picture B is off-center from image picture A to the right of A, the series of C, C/A, A, A/B, B, B/C will have the appearance of moving from left to right. Likewise, if you reverse the order of appearance then the appearance of movement will be to the left.

More than two image pictures can be used in the invention. Likewise, more than one bridging picture can be used in the present invention. For example, four image pictures can be used along with one bridging picture. In this case, the

series for the four image pictures, designated A, B, D and E, would be: C, A, B, D, E; or a 50/50 blend C, C/A, A, A/B, B, B/D, D, D/E, E, E/C; or side-by-side pairs, C, C, A, A, B, B, D, D, E, E.

The image picture need not fill the picture frame. Furthermore, more than one image picture can be employed per frame. Thus, the picture frame can contain a cluster of images and the image or images need not necessarily filling up the entire frame. Also, only portions of image pictures can be used to form the image used in the present invention.

Also, image pictures and portions of the image picture can be combined such that the combination is used as the second image picture. The portion of the image picture is offset from the first image picture when they are combined such that there is an appearance of movement. For example, a window from image picture A can be moved slightly while the background remains the same, the picture with the moved window is designated image picture B and the two combined to create the appearance of the window moving and/or enlarging or shrinking in size. In this case, both picture A and picture B are identical except for the placement of the window in the image picture. The same can also be done by using an identical background in both image pictures and superimposing on both pictures an image which is positioned slightly different in each picture. The image could be a window, as before, of a man walking, for example.

The number of series which are put together can be finite if it is made on a length of film or infinite if it is set on a continuous cycle or loop wherein it repeats itself.

Broadly, the invention is a method for creating an appearance of continuous movement with a plurality of picture frames using three or more pictures, said method comprising:

- a) selecting at least two image pictures, a first image picture and a second image picture, which are visually similar;
  - b) selecting a bridging picture which is dissimilar to said image pictures;
  - c) arranging said pictures in a sequential order to create a first series of pictures, said sequential order being one or more first image pictures, one or more second image pictures, one or more bridging pictures;
  - d) placing said first series of pictures on a plurality of picture frames wherein each picture of said first series is placed on a single frame; and
  - e) repeating the first series of pictures a plurality of times to create a continuous plurality of picture frames having said first series thereon, such that when said plurality of picture frames are viewed, an appearance of continuous movement is perceived by a viewer.
- Preferably, step (c) is replaced with the steps comprising:
- (c1) blending said first image picture with said bridging picture to obtain one or more blended first-bridging picture;
  - (c2) blending said first image picture with said second image picture to obtain one or more blended first-second picture;
  - (c3) blending said second image picture with said bridging picture to obtain one or more blended second-bridging picture;
  - (c4) arranging said pictures in a sequential order of one or more bridging pictures, one or more of said blended first-bridging picture, one or more of said first image picture, one or more of said blended first-second pictures, one or more of said second image picture, one or more of said blended second-bridging picture to create a first series of pictures.

An artificial 3-D image can be achieved by the present Invention, as will be described in more detail below. Another way to obtain an artificial 3-D image is by a method of electronic switching of Pulfrich light-filtering before right or left eye, synchronized with screen action.

The start or end of the sequences doesn't matter since the sequence is placed in a continuous loop, however, the order of the pictures in the loop is critical in the practice of the present invention.

These and other aspects of the invention may be more fully understood by reference to one or more of the following drawings which have been chosen for illustration purposes.

#### BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

FIGS. 1a-1c illustrates the present invention with three pictures;

FIGS. 2a-2c illustrates the present invention using three pictures along with blended pictures;

FIGS. 3a-3c illustrates the present invention using the same picture wherein one is offset from the other;

FIGS. 4a-4b illustrates the present invention with side-by-side pairs of pictures;

FIGS. 5a-5c illustrates the present invention wherein pictures G and H are identical but image F has been imposed in a slightly different location;

FIGS. 6a-6c illustrates pictures of two women in Eternalism with two pictures;

FIGS. 7a-7c illustrates the women of FIG. 6 with a 50-50 blend between the women and the women and the bridging frame;

FIGS. 8a-8c illustrates the same women in two different perspectives (not apparent to normal viewing as pictured here), joined to create an Eternalism;

FIGS. 9a-9b illustrates the doubling of the frames from FIG. 6;

FIGS. 10a-10b illustrates the two women with a smaller frame depicting a portion of one woman repeated and overlaid in the upper left-hand corner of the frame to create a separate depth-configuration within the larger frame;

FIG. 11 illustrates a combination of the two women with a portion of the one woman both in the bridging frame as well as in one of the frames that contain both women;

FIG. 12 illustrates Eternalism with two women and a circle moving through the frames; and

FIG. 13 illustrates the Pulfrich filter.

#### DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION

FIG. 1a illustrates the three pictures that are employed in the method of this invention. Picture A, illustrated with lines slanting upward left to right, and Picture B, illustrated with lines slanting downward from left to right. Both pictures A and B are single frame photographs such as two side-by-side frames taken from a movie film showing movement of an object, for example, a woman walking down a street or a man walking his dog. Such side-by-side frames would be similar to each other but not identical. Picture C is a solid black picture.

In FIG. 1b pictures A, B and C are arranged in sequential order, and placed on picture frames to form a series. In FIG. 1c this series is then repeated to produce the appearance of movement by pictures A and B.

Turning to FIG. 2a and the use of blended pictures, the three pictures are combined to produce a blend of CIA,

blend of A/B and a blend of B/C by using Adobe Photoshop or another program to make a 50/50 blend of the three pictures.

In FIG. 2b, all six pictures are placed side-by-side to create a series and the series is copied to create a continuous or semi-continuous film video or computer sequence where the series is repeated a plurality of times as shown in FIG. 2c.

FIGS. 3a-3c illustrates an alternative three pictures that are employed in the method of this invention. Picture D and Picture E both illustrate a capital A, however, in Picture D, the capital A is aligned with the center of the frame while in Picture E the A is off-set to the right of the center of the frame (exaggerated here to be visible; in actual practice the displacement of figures might be so subtle as to not be discernable as illustrated here). Picture C is identical to Picture C in FIG. 1a.

The capital A is chosen for FIGS. 3a-3c for illustration purposes and could be a single photograph of anything.

The three pictures are placed side-by-side to form a series. Finally, the series is copied a plurality of times to form a repeating series. The repeating series in FIG. 3c creates the optical illusion that the letter A is moving from left to right and, if one letter A were to be slightly different in size from the other, the letter would appear to be moving in depth, i.e. given a third dimension.

In FIGS. 3a-3c the background of Picture E is identical to the background of Picture D except that the image A is off-set slightly to the right.

FIGS. 4a-4b illustrates the present invention where the series is two of each picture placed in side-by-side frames. It has been found that two pictures side-by-side are visually equivalent to a blend. In other words, a series of A, A, B, B, C, C is visually equivalent to a series of C/A, A, A/B, B, B/C, C.

Additionally, a series made in accordance with the present invention need not be uniform in that the pictures can be arranged to provide a different rhythm or beat to the film. For example, the series could be: C/A, C/A, A, A/B, A/B, B, B, B, B/C, C, C, C. Different arrangements provide different visual perceptions.

Furthermore, a plurality of different series can be combined together, i.e. C/A, A, B, B, C with C/A, C/A, A, B, B, C, C to form C/A, A, B, B, C, C/A, C/A, A, B, B, C, C.

FIGS. 5a-5c illustrates the invention where both pictures are identical except for the position of a superimposed image F on the pictures. Image F could be taken from the original picture G or could be taken from another picture, which is separate and distinct from pictures G and H. For example, pictures G and H could have the common background of a country side road while image F is a man walking his dog. In picture G, the man and his dog is placed at one location while on picture H the man and his dog is placed at a different location on the country road. By viewing the repeating of a series of G, H, C, a viewer is given with the impression that the man is walking his dog down the road, from top of the frame towards the bottom of the frame, appearing to be continually moving in the same direction without changing his actual position.

Furthermore, image pictures can be identical except that when they are arranged in the frame, one is oriented slightly tilted relative to the other. The repeating series provides the visual perception that the picture is spinning.

Also, the size of or the orientation of image F in FIGS. 5a-5c can be varied while maintaining the location of image F. Varying the size gives the viewer the impression that the man is walking forward or backward, depending on the

order in which pictures are arranged. Changing the orientation or tilting of image F leaves the viewer with the impression that the man is spinning.

The repeating series can be viewed in any media, it could be digitalized or placed on conventional film for viewing.

The movement created by the invention is seamless movement, sustained fluid entirely on-going movement.

Continuous movement means the illusion of a progressive action that can sustain as such into infinite time. For instance, a door beginning to open, it keeps beginning to open without ever progressing to the stage of actually opening. A door, in reality, in order to repeat this very limited movement, would have to move back and forth, recovering territory in order to go forward again, but in this visual illusion the door only moves forward. A normal film or video might approach this effect by multiple printing of the picture frames depicting only the forward motion, so that a return motion would be hidden from audience eyes, but the effect would be of a visual stutter; the action would be repeating, and not continuous. The "stutter" could be made less obvious and percussive by dissolving head frames of the shot into tail frames, but only with some subject matter (i.e., a waterfall) might the repeat character of the motion not be apparent.

The appearance of transfixed continuous motion (a going without going anywhere) is created in this invention from a specific employment of flicker, the contrast created by viewing the slight shifting of a pictured form or forms between the image pictures in opposition to the bridging picture. Movies have always been dependent for their illusion of continuity on flicker-rates; silent movies filmed at 16 frames per second required 3-bladed shutters not only to block projection light during the successive replacing of frames but also to twice interrupt the display of each frame so as to achieve a flicker rate that the viewer would mistakenly see as uninterrupted light. Slow cranking of the film through the projector gave rise to "the flickers" as a pejorative. Video and computer image-continuity depends likewise on rapid on-off display. The present invention purposely makes flicker apparent, utilizing the effects of emphatic flicker on the human optical/nervous system to create uncanny time and space illusions.

Simple alternation of a single image picture with intervals of blackness (or any other interrupting color/s) is enough to create subtle illusions of continual sliding movement across the screen. Alternations of two image pictures with an interrupting interval of a solid colored picture provides any number of continuous motions, including motion into illusionistic depth. While such screening-illusions of movement and depth resemble movements and depths as seen in actuality; this is a creative artistic method and not intended as a reliable way of reporting the actuality that may have existed in front of a camera.

As noted above, no special viewing devices are required to view the present invention, although certain effects can be enhanced or put through interesting changes when viewed with a filter intercepting and reducing light to one eye; the "Pulfrich Effect".

Remarkably, with the present invention, depth illusions can be experienced even by the single-eyed person. Normally our perception of depth, stereopsis, depends on properly functioning binocular vision, two eyes working in tandem with each other; one of the benefits of this invention is to offer visual depth experience to those deprived of such experiences by physical defect. Because contrasting perspectival information is available to both or either eye, a

single eye becomes sufficient to deliver the information to the brain when employing the present invention.

The present invention is best created on the computer, to be viewed on the computer or transferred to film or any video format. It can also be created directly onto film or video but the precision control possible with the computer is lacking.

The present invention can employ very small shifts in the placement of objects as seen in one picture in relationship to another similar picture. Such small object-placement shifts are also to be found in the simultaneously exposed pairs of frames made with a stereo still-camera, its two lenses placed horizontally apart approximately the distance between human eyes. The stereo still-camera offers object-placement differences derived, as with our two eyes, from a fixed interval of space: the twin perspectives recorded by lenses 2½ inches apart. The degree of inter-ocular distance, as it is called, enormously affects the character of depth to be seen when the stereo-pair is properly viewed one picture to each eye; depth would seem very distorted, either too shallow or too extended (with other depth aberrations) if the distance between our eyes was not being matched by the two-lens stereo-camera.

In contrast to stereo-camera photography, with the single-lens motion picture camera (film or video), exploitable difference between like images arises from the interval of time between picture-exposures, during which the objects filmed shift in spatial relationship to each other; or/and the camera itself moves, capturing the 3-dimensional scene from another perspective, and thus shifting two-dimensional placement of pictured objects (which may not have moved in actuality) as recorded exposure to exposure. Because distance or direction traversed by the camera between exposures is not constant, nor movement by subjects recorded under photographer control, the visual equation of two-dimensional similarities and differences from which 3-dimensional movements will be constructed can not produce scenes as reliably life-like as can simultaneous stereo-exposures with a fixed horizontal distance of 2½ inches between a pair of lenses. Eternalism 3-D movements made from sequential exposures are not intended to offer scientific data pertaining to reality but instead to provide odd and expressive impossible-in-reality impressions.

The stereo still-camera provides a pair of mentally combinable left and right eye flat image pictures; viewed one picture to each eye, similarities and differences are automatically assessed and a semblance of familiar depth is seen. We gaze from plane to plane into a seeming depth, the angling of our two eyes "crossing" for close objects and spreading to parallel alignment for very distant ones (Yet we remain focused on the same plane in depth, the actual plane of the picture surface; in life, we constantly refocus as well as angle for different distances.) We are not conscious, either in actual life or when looking into such artificial depths, of the doubling of forms (as they fall back into 2-dimensionality) at distances that we are not at the moment angling for. This automatic angling operation of the eyes cannot happen when looking with both eyes at the same territory of flat picture surface. The coinciding of opposing 2-dimensional perspectival viewings of an object (by which volume can be conceived by the mind) must be done for the viewer, a task greatly enabled by the computer.

The present invention revolves each set of picture-units in place, but if a figure from one perspective is not placed in a correspondingly similar position in its frame (and in matching horizontal alignment) with its representation as recorded from another perspective, there is only a 2-dimensional

jigging with no volume illusion or continuous direction of movement created. With the computer, one can slide and place one picture, or an area of that picture, into exact relationship with a matching picture or area so as to achieve the precise effect desired. (A recorded object becomes an area within a flat picture-image.) The slightest advance in a particular direction of the contour of one area in relation to its match-up area determines movement in that direction. Slight shrinking or enlargement of one area compared to the other creates a "zooming" in or out effect. A problem in overlaying one entire picture over another in order to match up one area usually means other areas will not coincide, not synchronize; but the computer allows for each area to be matched separately and inlaid into the scene according to one's depth-movement intentions for each area. The crazy-quilt artificiality of a scene can be hidden or obvious, its parts drawn from a single-pair source of related images or from as many sources as desired. Photo-images can be mixed with or replaced by drawn and painted imagery. The scene can imitate real life one moment and veer off into impossibility the next.

Again, although only two image pictures are usually cycled, more than two can be worked into a cycle to create a particular effect. Following and inventing variants on the directions above, and the formula as described below for sequencing frames, will create the impression of solid entities moving in a charmed dimension where normally transient physical gestures can endure forever. In fact, computer interactivity can mean the viewer deciding how long the effects of each series continues. Further interactivity will give the viewer the option to place picture of his/her own choice into this unique cycling system.

FIGS. 6a-6c shows two phases of an action, A & B, plus black bridge-frame C. We see the pictures separately in FIG. 6a; made sequentially adjacent to each other in FIG. 6b and presented as a repeating series of pictures, as a "loop" or "cycle", in FIG. 6c.

FIG. 7a demonstrates the creation of intermediary or blended frames between A, B and C, which are 50-50% blends producing A/C, A/B & B/C. FIG. 7b shows them in sequence and FIG. 7c shows them repeating as an ongoing loop.

FIG. 8a shows one figure in isolation, removed from the previous scene. Pictures D & E may appear identical but are actually two different perspectives which together make possible a 3-dimensional figure. While the recording camera remained in a fixed position the figure moved before it, frame after frame, making two perspectives possible. Because the figure moved to different positions in the two film frames, it was necessary to move one figure in one frame so that both figures would occupy the same location in both frames. It is now possible to see them as a single 3-dimensional figure when the frames cycle in quick succession together with the bridge frame as shown in FIG. 8c.

FIGS. 9a and 9b represents the doubling of each frame in an A,B,C series.

FIGS. 10a-10c shows a section of picture G & H is repeated in the upper left corner. When observed in quick succession this series will show the two center figures in one configuration of depth and the inset series as an opposing configuration of depth. Left eye/right eye views as placed in G & H are reversed in the inset figure, so that parts of the figure that (3-dimensionally) approach the viewer in the larger picture are seen to retreat away from the viewer in the smaller picture, and visa versa.

FIG. 11 illustrates two sets of four; with both similarities (J, K, M) and differences (L, N) between the sets, including

in the upper left corner an action that straddles bridging frame (M) and picture frame (J). Note the bridging frame is not completely blank or colored.

FIG. 12 illustrates an example of an Eternalism effect coexisting with more normal screen action, and of an Eternalism repetition taking place but with no two frames exactly alike: a visual element (the circle) proceeds frame to frame throughout as it would in a normal movie, unaffected by Eternalism looping. Again, note that the bridging frame is not completely blank.

FIG. 13 is an illustration of Pulfrich filter spectacles: (1) clear; (2) activated to partly block light reaching figure's right eye; (3) activated to partly block light reaching figure's left eye. Liquid crystal reaction is one method of achieving the blocking effect.

The invention can also be described as follows:

In the Pulfrich filter effect, interference by the light-reducing filter has the effect of retarding the light that does pass through it to the eye. As long as forms and objects are changing position relative to each other as pictured frame to frame, a delayed picture seen in combination with a present-moment picture offers two slightly different pictures simultaneously to the mind. Thus an artificial three-dimensional image can be produced by the mind utilizing the same mechanisms that allow it, in viewing actuality, to produce a three-dimensional mental image from the pair of two-dimensional perspective-images received from horizontally adjacent eyes. The artificial 3-D image can be said to depend on a variable report of actuality. A Pulfrich filter used to view actual three-dimensional space will distort that space (assuming the scene is in motion). Similarly, depth in a screen-image can be distorted, and in manifold ways, including reversal of near and far and direction of motion flow. Such distortions can have expressive artistic value.

The Pulfrich Effect, triggered (as described above) to accord with pictured directional motion on-screen, would have applications beyond use with Eternalized movies. Video games and other video movies featuring extended screen movements to left or right could, in many instances, be enhanced for viewers by Pulfrich projection into three-dimensional depth. For many such screen events for instance, a scene filmed or videotaped from a moving vehicle, especially perpendicularly, with the camera aimed at or close to a 90 degree angle from the side of the vehicle, convincingly realistic deep space would result. A stipulation of realistic deep space, as made available by the Pulfrich Effect, is that the partial light-absorbing filter be before the eye on the side to which the pictured foreground objects are seen to move. If filming or videotaping was to be done with the camera aimed perpendicular to a vehicle's path of movement, and the camera was on the driver's side, motion onscreen would flow screen-left, and the Pulfrich filtering would therefore have to take place before the left eye; thus the need to switch dark-filter placement from eye to eye in accordance with direction of screen movement. The filter works best when there is essentially horizontal movement; when viewing an unmoving or inappropriate image, both left and right eye filters should clear. Presented as electronic media, such images would benefit from timed application of appropriate Pulfrich filtering. This aspect of the invention would allow 3-dimensional movies to be created and presented (less spectacles) with the same cinema technology used for making and presenting ordinary 2-dimensional movies.

## Description of the Eternalism Optical Phenomena

The idea of an interval of action running in place without apparent beginning, middle and end, forever swelling or turning or rising or opening, forever seeming to evolve without ever actually doing so (until given a determined release into a further phase of development), can be literally unimagined, so alien is it to our experience. Neither in life or on film or in electronic imagery has it been possible to create the optical illusion of a door forever cracking open or a muscle rippling or head turning or any other limited gesture continuing as such into potentially unlimited time—until advent of this invention. We have termed this phenomenon Eternalism, and we speak of pictured forms or objects, scenes or gesture being Eternalized into Eternalisms. A further benefit of this invention is enhanced 3-Dimensionality of Eternalized images, a 3-D that can be reasonably life-like or radically at odds with depth as we know it.

Consider, for example, the action of a door opening. And select from that entire action only the fraction of time that it would take for the door to just begin to open, as it cracks open a narrow space alongside the doorframe, with the outer edge of the door swinging over little more than an inch of flooring. Designating this very limited time-space interval as a movie “shot”. The most minimal movie shot possible, it consists of only two running frames of film or video.

In reality, there would be no way to sustain into unlimited time the very limited action of the door cracking open; to keep opening and only opening yet never moving past that very limited phase of just cracking open. This motion is not repeated but sustained. The reality, of course, is that to remain in motion, and in forward motion only, one would have to move the door to a further phase of motion: the door would have to open wider. And the designated space-time interval would be left behind.

This is similar to someone walking against the direction of a conveyer belt walkway (as at an airport) and at exactly the same speed of the conveyer belt, continually walking forward yet getting nowhere. The Eternalism technique is a sort of cinematic conveyer belt moving in an opposing direction to any moving image placed on it.

It is a conveyer belt with a beat, a flicker, a visual beat capable of supple changes. In the history of cinema, flicker—referring to visible intervals of darkness between flashes of successive film-frames, intrusive reminders of the mechanical basis of the cinematic illusion—has been a pejorative term. To commercially entertain, the technology needed to quickly outgrow flicker. Yet in doing so some other illusionistic potentials of the art, very curious departures from life-like representation, were never discovered, their expressive potential left untapped, until now.

## Method

Visible flicker is essential to Eternalism technique, which investigates and utilizes different intensities of emphasis, frame choices and frame-counts of flicker in order to create entirely new illusions to augment cinema’s repertoire of visual effects. Today’s audiences are entirely receptive to non-realistic representation, the textures of visual technologies are no longer unwelcome onscreen. Visible flicker does sometimes appear in movies in purposeful ways, usually representing lightning or machine-gun bursts, and even as rhythmic hits of light-energy, but not with the methodology and results of Eternalisms.

No less than three basic units, two pictures and a bridge-interval (A, B, C), are necessary to create an Eternalism, even when picture B might be only a slight modification, a shifting or size reduction or expansion or tilting, etc. of

picture A. On the simplest level, the series of units would proceed: A, B, C, A, B, C, A and so on. Each unit interval may be of any effective time duration, an effective smooth-working duration for computer assembling is two frames per unit, shown here as A,A, B,B, C,C, A,A, B,B, C,C, A,A and so on. It is sometimes desired to insert transitional frames, usually 50/50% (percentage mixture may vary) superimposed frames of adjacent units, shown here as: A, A/B, B, B/C, C, C/A, A and so on.

Additionally, all re-appearances of the basic cycling units comprising an Eternalism needn’t be exactly the same. Strict mechanical repetition can give way to flexible variation within the limits imposed by what is necessary to sustain the motion/depth illusion (unless one chooses to abandon the illusion entirely for a period of time; it is expected that for commercial movie use of the method, that the effect would be used intermittently, for selected scenes). Any number of factors comprising a unit-sequence may be altered from appearance to appearance as it cycles, including colors, shapes, placement of shapes, objects pictures, unit duration, etc., so that the same Eternalism would seem to remain in play while going through subtle or even vibrant internal changes, before being replaced by a successive phase of motion or a distinctly other selection of picture/interval units. Change in the order of units, such as A, B, C, A, B, C, A being replaced by B, A, C, B, A, C, B would initiate an immediate reversal in direction of pictured movement. Varying durations of units within an Eternalism or traveling from Eternalism to Eternalism may not only make for desired beat and rhythm changes but also affect the apparent character of motion and/or depth in interesting ways. A composer of a series may even choose to play against its smooth continuity by momentary unit-replacement or interjection by other picture units, as for instance: A,A, B,B, C,C, A,D, B,B, C,E,C, A,A. The entire screen may Eternalize with the same sequential rhythm (usually the case) or different parts may sequence with different rhythms to different pictorial effect.

Many techniques commonly in use in computer and hand-crafted movie animation can be adapted to Eternalism use. For instance, similar to screen combinations of photographed reality with animation cartooning, only a section or sections of the screen image may be Eternalized while normal movie motion proceeds in other sections. Or a figure in normal motion may move through an Eternalized scene. Or, among other combination possibilities, a smaller Eternalism (which can be an object or shape or a separately framed scene) may be imbedded within a larger Eternalism, or may float before it, or move—substantial yet ghostlike—through it.

## Stereo Vision and Special Requirements of Eternalism Composition

Eternalism images may be so composed as to create an impression of 3-dimensional volume, designed to appear more or less realistic, but never with the degree of realism as to fool anyone that they are other than images. No one will ever attempt to sink a hand into one to grab at passing fish as children do at Sony I-MAX. Eternalism depth is readily apparent and yet more problematic, as is its character of movement. Depth isn’t simple there to be taken for granted, but seems constantly caught in the act of being generated out of flat elements. Eternalism is an illusion of depth. Our minds are given the task of entertaining together two conflicting impressions: of things simultaneously appearing both flat and deep. However, the degree of 3-dimensionality that is there can be seen without need of special viewing devices of any sort, and in fact can be seen by many

persons normally deprived of any 3-dimensional vision (those missing sight in one eye, for instance).

Depth as well as ongoing movement must be artificially composed in the making of Eternalisms. Calculated placement of areas to be brought into working correspondence within a picture A and picture B is of paramount importance.

It does happen that images are recorded on film or in electronic media that work effectively enough when sequentially overlaid with each other as-is, so as to need little or no cut-and-paste rearrangement. But more often there are areas not adequately corresponding in sequential location and therefore, when alternated quickly, will merely bounce back and forth from place (in A-frame) to place (in B-frame). In normal stereo-vision ones two eyes angle in and out from parallel alignment as they match corresponding areas on their two retinal images. Each retinal image is in fact 2-dimensional; 3-dimension vision is a result of this muscular matching, this pulling-into-alignment activity performed by muscles surrounding the eyes (as dictated to by viewers focus of interest) activity by the eyes and the mental comparing and processing of like and unlike information sent by each eye to the brain. Only within a very limited interval of actual depth, up to about twenty five feet distance for most humans, can we effectively shift and overlay forms so as to discriminate depth accurately (eyes work in parallel beyond that distance, with greatly reduced depth distinction). The closer to the eyes the target of focus, the more the eyes have to cross, and the different degrees or angles of crossing demanded as things approach or recede means that while one layer of depth will be properly shifted to overlay figures, others will not be. Selective focusing and shift in real-life visual experience, selectively attending to the 3-D figures creates in the mind, while ignoring—helped by a “dominant eye”—the remaining non-overlaid and doubled flat figures remaining in the twin fields of vision, peripheral to the focus of attention.

Ignoring such peripheral mismatchings in Eternalisms does not come so naturally. Because the image pictures alternate in appearance, they don't quietly superimpose (with one image largely discarded from mind due to our having a “dominant eye”): non-overlaid areas will tend to jiggle and bounce, usually a distraction. Unless that is the effect wanted in a particular instance, the procedures of artificially overlaying A and B picture-areas for the viewer will be carried out throughout an Eternalism composition, into all peripheral areas of the picture. Again, this can be done employing computer graphics cut-and-paste techniques, with the filling of areas left emptied (by removal or shifting of a form) usually accomplished by the extending of adjacent colors.

Picture-frames A and B may be near-identical or have only some elements with close visual correspondence. Similarity of shape and location within the frame are important factors determining the effect. This is true to the point that entirely different pictured objects but of similar shape and on-screen location will give better results than two images of the same object recorded from perspectives too far apart or placed too far apart within consecutive frames, in which case the images will be seen to vibrate or bounce back and forth without visually combining into a single moving form. While matching image elements in pictures A and B must occupy almost the exact screen-space in order to combine properly, it will be the differences between them (within close tolerances) that will produce and determine the character of movement and dimensionality. Computer graphics cut-and-paste techniques can be used to select and place, shrink and expand and otherwise manipulate matching ele-

ments (from any source) into effective screen-locations relative to each other. One or both pictures may be collaged or stitched together from multiple sources, parts may be removed or inserted, lifted and reshaped or/and relocated. Even when the image is photographed from life and appears life-like, the process of composition can be as exacting and labor-intensive and involved with techniques of artifice as cartoon animation.

## EMBODIMENTS

In practice, the implementation of this technique opens up a new world of visual effects. Its uncanniness may be emphasized to create unsettling time-space aberrations for comic or dramatic effect in movies. Or, aiming for more realistic appearance, the method could be used to provide more lively “snapshots” of familiar things and events. For instance, people could carry, programmed into a Palm Pilot-type “electronic wallet”, a great many (low memory demanding) moving replicas of loved ones in characteristic living gestures, with heightened 3-dimensional presence. Even very limited movement, limited 3-dimensionality, can enormously augment and reinforce visual information: i.e., a child's face breaks into a smile. Again, the very low demand of electronic memory by an Eternalism (cycling as few as two picture-frames with an interval of darkness), makes possible extensively illustrated electronic catalogues or even encyclopedias, supporting hundreds and eventually thousands of Eternalized illustrations. A reader-viewer might observe a home appliance in operation. Or study a visual sampling of an ocean wave breaking in its sweep to shore, study it as has never been possible before, forever breaking from peak ascendancy. One may study a springing cat, sheath of muscles sliding over ribs continually, available for sustained observation; or follow a clear demonstration of the direction a screwdriver must turn to further imbed a screw. Any number of instances where stereo-dimensional action (often audio-accompanied, as audio also demands little computer-memory) would communicate so much more than a still and flat image, or even a moving but flat image.

It will be understood that the claims are intended to cover all changes and modification of the preferred embodiments of the invention herein chosen for the purpose of illustration which do not constitute a departure from the spirit and scope of the invention.

What is claimed is:

1. A method for creating an appearance of continuous movement with a plurality of picture frames using two or more pictures, said method comprising:

- a) selecting at least two image pictures which are visually similar, a first image picture and a second image picture;
- b) selecting a bridging picture which is dissimilar to said image picture;
- c) arranging said pictures in a sequential order to create a first series of pictures, said sequential order being one or more first image pictures, one or more second image pictures, and one or more bridging pictures;
- d) placing said first series of pictures on a plurality of picture frames wherein each picture of said first series is placed on a single frame; and
- e) repeating the first series of pictures a plurality of times to create a continuous plurality of picture frames having said first series thereon, such that when said plurality of picture frames are viewed an appearance of continuous movement is perceived by a viewer.

15

- 2. The method of claim 1 wherein said bridging picture is a solid black picture.
- 3. The method of claim 1 wherein step (c) comprises:
  - c1) blending said first image picture with said bridging picture to obtain one or more blended first-bridging picture;
  - c2) blending said first image picture with said second image picture to obtain one or more blended first-second picture;
  - c3) blending said second image picture with said bridging picture to obtain one or more blended second-bridging picture; and
  - c4) arranging said pictures in a sequential order of one or more of said blended first-bridging picture, one or more first image picture, one or more of said blended first-second picture, one or more of said second image picture, one or more of said blended second-bridging picture, one or more of said bridging picture to create a first series of pictures.
- 4. The method of claim 3 wherein said blending is accomplished with a computer.
- 5. The method of claim 4 wherein said blending is selected from the computer effects group consisting of additive dissolving, cross-dissolving, dissolving-fast fix, and dither dissolving.
- 6. The method of claim 3 wherein said blending is accomplished with an optical printer.

16

- 7. The method of claim 3 wherein said blending is accomplished with a rear screen projection device.
- 8. The method of claim 3 wherein said blending of said first and second picture comprises off-setting said first picture from said second picture by a small amount.
- 9. The method of claim 1 wherein said sequential order of said series is two first image pictures, two second image pictures and two bridging pictures.
- 10. A method for creating three-dimensional images from two-dimensional moving picture frames comprising:
  - a) wearing a pair of eyeglasses that cover both a right eye and a left eye of a viewer of said two-dimensional moving picture frames, wherein each of said pair of eyeglasses can be clear or activated to reduce light intensity reaching the eye of the viewer; and
  - b) activating one of said pair of eyeglasses to reduce light intensity reaching one of the eyes of the viewer and provide a delayed image to said one of said eyes, wherein said activation is synchronized with movement of objects of said two-dimensional moving picture frames and with no movement of objects both of said pair of eyeglasses are clear.
- 11. The method of claim 10 wherein each of said eyeglasses is liquid crystal display lenses.

\* \* \* \* \*