



**HAL**  
open science

# Images du réel comme support d'imaginaires : une transgression cinématographique de l'image et de l'espace

Florent Delieutraz

## ► To cite this version:

Florent Delieutraz. Images du réel comme support d'imaginaires : une transgression cinématographique de l'image et de l'espace. Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04482546

**HAL Id: dumas-04482546**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04482546v1>**

Submitted on 28 Feb 2024

**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.



DELIEUTRAZ FLORENT

# IMAGES DU RÉEL COMME SUPPORT D'IMAGINAIRES

*Une transgression cinématographique  
de l'image et de l'espace*

Mémoire de Master

Recherches en Arts Plastiques et Création Contemporaine

Sous la direction de Sandrine Morsillo

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

UFR 04 Arts et science de l'art

Master Recherches en Arts Plastiques et Création Contemporaine

2022-2023



Je remercie chaleureusement Sandrine Morsillo de m'avoir accompagné dans ce travail.

Je remercie également Emma Selhi, Cyril Adam et Paola Vieira Fernandez pour leur aide précieuse ainsi que ma famille et mes amis pour leur éternel soutien.

# SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	6
I. QUOTIDIEN FILMÉ ET SUPPORT-ÉCRAN UNE TRANSGRESSION CINÉMATOGRAPHIQUE POUR DE NOUVELLES PERCEPTIONS. 8	
A. Représenter le réel ; images du quotidien filmé.....	9
B. Transgresser le support ; de l'écran au support-écran.....	20
C. Mise en espace et perception.....	29
II. LE SUPPORT-ÉCRAN UNE OUVERTURE À L'IMAGINAIRE.....	35
A. Naissance du support.....	36
B. Construction de l'imaginaire.....	44
III. L'INFLUENCE DE L'ŒUVRE SUR LE SPECTATEUR DU SIMPLE VOYEURISME À L'ENGAGEMENT.....	52
A. Aux portes du voyeurisme.....	53
B. Engager le spectateur dans une expérience.....	58
CONCLUSION.....	63

# RÉSUMÉ

Mes travaux sont des expériences visuelles et immersives projetant dans l'espace des images sur des supports remplaçant l'écran cinématographique de base. Ces expériences engagent la perception et d'autres sens chez le spectateur afin que celui-ci puisse voir au-delà de ce qui lui est donné de voir.

Les images et supports sont pensés afin de stimuler l'imaginaire et favoriser l'inconscient sur spectateur à ce qu'il voit vraiment. La construction de cet imaginaire se fait par le biais d'images anecdotiques pouvant être interprétées et la création de supports modifiant la perception de ces images.

Mots-clés : Réalité, fantasme, imaginaire, quotidien, support, transgression, construction, déconstruction, espace, temps, absence.

# INTRODUCTION

J'observais encore cette scène dans ma rue du XVe il y a quelques jours; un couple, qui apparemment déménageait, a commencé à faire du bruit, à hausser le ton dans la rue. Cela m'a donné envie de voir ce qui se passait depuis ma fenêtre. Observant la scène de vie de ces deux personnes j'espérais profondément assister à du bris de vaisselle, à quelques lancers de cartons dans la figure ou bien même d'un autre voisin, qui, agacé aurait versé un seau d'eau depuis son balcon. Aucun de mes espoirs ne s'est malheureusement vu réalisé. Je garde néanmoins, attaché au souvenir de cette rixe, les images fantasmées que j'ai pu en avoir. Comme si le « possible imaginé » prenait aussi part dans mon intégration de cette scène en mémoire.

À partir de cette expérience et de nombreuses autres, je suis donc parti du postulat que la réalité que j'observais était en partie construite autour de mes attentes, que ce que j'imaginai de la réalité était en fait un mélange de réel et de construit<sup>1</sup>. Je me suis alors demandé comment ces images fantasmées ont-elles pu s'inscrire dans ma mémoire aussi simplement et en quoi cette scène a-t-elle été si captivante ? C'est en allant au cinéma quelques jours plus tard que j'ai compris. La scène à laquelle j'ai assisté dans ma rue était dépourvue de contexte. Au cinéma, face au film, tout était clair. L'histoire suit son cours et les actions des protagonistes baignent dans une trame narrative. Il n'est pas possible de s'en détacher. J'en ai déduit que le fait de ne pas placer une action dans un cadre narratif permet au spectateur de s'approprier ce qu'il voit et ainsi fantasmer.

Utilisant principalement le médium vidéo, c'est par la rupture avec le cinéma et ses films narratifs que le concept s'est développé. C'est avec l'idée de transgresser les codes cinématographiques que je souhaite étendre la question de la place de l'imaginaire dans le réel et répondre à comment l'appréhension du réel est modifiée par notre inconscient ?

---

1 De réel et de construit soit de réel et d'imaginaire.



Il s'agit d'abord de comprendre ce que veut dire la transgression de s codes cinématographiques. En premier lieu il s'agit de rompre avec les contenus narratifs pour retranscrire simplement le réel. Filmer le quotidien pour retranscrire une réalité la plus pure possible. Le spectateur doit être face à des images sans contexte sur lesquelles il est possible de fantasmer. Ensuite, une rupture avec le support. L'écran de cinéma peut être associé aux images afin de servir le film. Il n'est qu'un simple objet de diffusion unique que l'on peut transformer et utiliser pour modifier les images ou créer des placements plus complexes dans l'espace. Enfin, il s'agira de comprendre comment en combinant le support et les images de nouvelles expériences sont possibles pour le spectateur et quelles sont les influences possibles de l'œuvre sur le spectateur.

I

QUOTIDIEN FILMÉ ET SUPPORT-ÉCRAN

UNE TRANSGRESSION CINÉMATOGRAPHIQUE POUR DE NOUVELLES  
PERCEPTIONS

## A

### Représenter le réel ; images du quotidien filmé

Filmer le réel.

« Le récit est cette grosse tête agaçante avec une voix suspendue au-dessus de la scène, qui fait partie de mon mal de tête ici en raison de la façon dont il entraîne la perception. »<sup>2</sup>

- David Claerbout

Pour représenter le mieux le réel, il faut capturer l'essentiel. Sortir du récit pour donner à voir des images de la vie vues ou vécus de tous. Les films tournés pour le Cinéma ont pour la majorité un scénario, une trame. Les images sont entrecoupées et les plans varient. Tout est fait pour orienter le spectateur au travers une histoire possédant un début et une fin. Le film se termine au bout d'une certaine durée de temps, préétablie et connue du spectateur. L'idée est donc de rompre avec les codes cinématographique. Une question donc se pose. Comment transgresser les codes cinématographiques ? En partie en transformant les images et vidéos qui sont créées et projetées. Dans mes œuvres, les images sont tournées de façon à retranscrire le réel le plus fidèlement possible . Les scènes sont tournées en plan séquences, c'est à dire sans aucune coupure. Elles représentent des moments du quotidien, filmés en extérieur sans besoin d'un studio.

La transgression s'opère dans la fait de filmer le quotidien et la façon de le faire. Mes vidéos (ainsi que mes œuvres) proposent une rupture et un changement avec ce qui ce fait au Cinéma aujourd'hui. On peut imaginer la trame suivante : des images de quelqu'un qui mange ou étendant son linge. La scène sera conservée brute, sans retouches, pour en faire un moment sans début ni fin. Il n'y a aucun contexte ni aucune narrativité. Le schéma narratif<sup>3</sup> est abandonné au profit du réel. La scène s'ouvre sur quelque chose et ne se referme jamais car elle est diffusée en boucle. Le début et la fin se mêlent pour former un seul et unique moment, sans durée de temps

---

2 « Narrative is this annoying big head with a voice hanging over the scene, which is part of my headache here because of the way it coaches perception. » David Claerbout, The silence of the lens, E-flux n°73, Mai 2016, p.02

3 Il s'agit du déroulement du récit. La plupart obéissent à une structure type tel qu'une situation initiale, des péripéties, un dénouement et une situation finale.

si ce n'est infinie. Les codes du cinéma ont par le passé déjà été remis en question, notamment dans les années 1950. La Nouvelle Vague à cette période a été synonyme de renouveau pour le cinéma Français. Sortir du studio et accorder plus de place au réalisme et à l'improvisation, que cette dernière soit technique ou théâtrale. Ce fût un véritable changement dans la manière de vivre le cinéma et de le percevoir. Existait déjà un besoin de rupture, de transgression ; « réagir contre une certaine routine qu'il y avait »<sup>4</sup> et qu'il y a toujours.

Le quotidien m'évoque le réel « pur ». Par pur j'entend un réel sans fiction, sans rajout. C'est la beauté du quotidien qui peut me faire rester plus de deux heures sur un banc à observer la réalité se trouvant face à moi. Des questions me viennent en tête : « où vont ces personnes avec leurs bouquets de fleurs à la main ? D'où viennent-ils ? S'agit-il d'un présent ou l'ont t-ils reçus lors d'un repas en famille ? S'agit t-il d'un drame ? Se rendent-ils à l'hôpital ? » Ce sont tant de questions que le quotidien évoque. Un quotidien pris sur le fait, sans avoir connaissance ni de l'avant, ni de l'après. Une scène emplie de banalité vécue en tant que spectateur, sur un banc avec un seul point de vue. Il est impossible de suivre la trame ou d'avoir connaissance de la suite de l'histoire. On ne peut que fantasmer et imaginer une suite et un passé.

La condition du point de vue unique est primordiale dans mes travaux et fait aussi partie de ce que j'appelle une « transgression du cinéma actuel ». La matérialisation du point de vue unique se traduit par l'utilisation de l'objectif de la caméra comme le regard d'une personne. Tout au long d'un film ou d'une vidéo, les images sont généralement montées de façon à ce que les plans s'enchainent les uns après les autres. Bien que ces images soit tirées de la réalité, le simple fait de les monter crée une fiction, construit une réalité alternative. Ce nouveau « produit » final n'est finalement qu'une autre vision de ce qui a été capturé sur chacun des différents plans qui la composent. Selon comment l'on choisit d'organiser et de composer avec ces fragments (plans), on choisit de donner à voir une des multiples versions possibles de réalité. Dans mes œuvres, la réalité ne peut pas être modifiée puisque la vidéo n'est constituée que d'un seul plan. La caméra s'allume et ne s'éteint que lorsque la prise est finie capturant un unique fragment de réalité. Notre vision humaine réalise toute notre vie un plan séquence d'un seul point de vue, le nôtre. C'est en réalisant mes vidéos avec ce même « procédé » que je me rapproche le plus possible du réel. Je

---

4 Jean Luc Godard, Archive RC (Radio Canada), Reportage du 7 Novembre 1960, Interview par Gilles Sainte-Marie

parle de transgression cinématographique mais certains ou plutôt certaines réalisatrices se sont servies de cette même idée pour représenter la réalité dans leurs films ou œuvres artistiques. Chantal Akerman et son personnage de Jeanne Dielman<sup>5</sup> dans le film *Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles*<sup>6</sup> en est un bon exemple. Nous sommes face dans ce long métrage à trois journées anecdotiques d'une mère au foyer, presque en temps réel. Dans une scène elle se trouve dans une cuisine et prépare pour le dîner une escalope milanaise. C.Akerman à choisi de filmer l'intégralité de la scène en plan séquence afin de retranscrire la réalité de la vie de cette femme. Le spectateur est face à ce personnage qui réalise de A à Z une escalope milanaise sans interruption. Les gestes du quotidien sont retranscrits dans leur durée réelle.

---

5 Personnage interprété par Delphine Seyrig

6 *Jeanne Dielman, 23, Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* est un film réalisé par Chantal Akerman, cinéaste Belge, en 1975



Fig.1 – 50 secondes de la scène de l'escalope de *Jeanne Dielman*

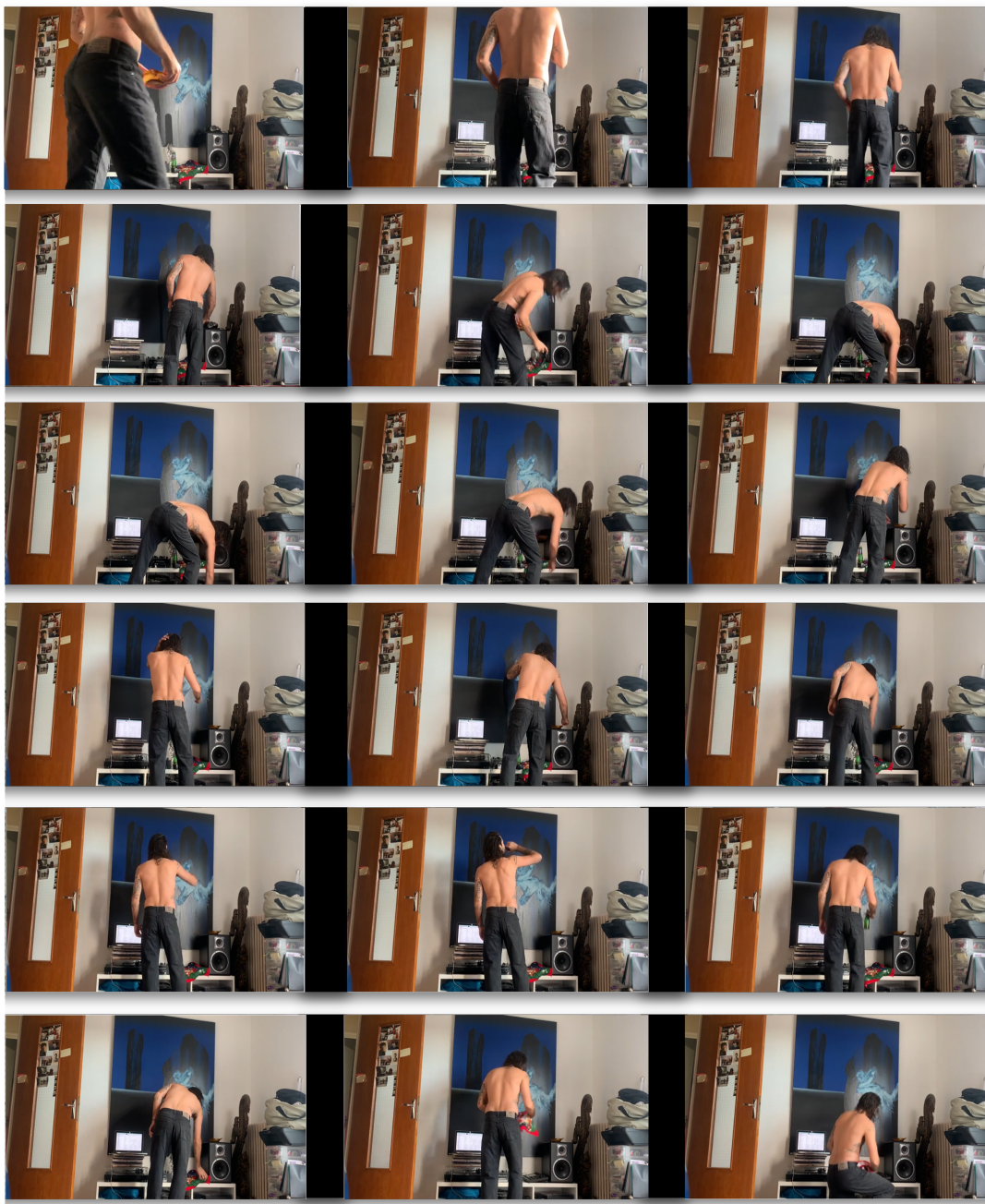


Fig. 2 – Florent Delieutraz, *A Man At Home Around 5pm*, installation vidéo, projection, bois, métal, toile, silence, 4min 03 en boucle, 2022. Images de 50 sec de l'oeuvre.

De la même manière que dans l'oeuvre *A Man At Home Around 5pm*<sup>7</sup>, l'idée est plonger le spectateur dans une intimité, un moment de vie. Au delà du message principal du film de Chantal Akerman, c'est une beauté du quotidien qui est montrée et qui, comme l'évoque le message de ce film, n'est pas ou plus perçue. Dans son film Chantal Akerman illustre la pénibilité et la monotonie du quotidien d'une femme, qui, selon elle est devenu si commun et banal qu'on ne le voit plus. À la sortie du film, certains hommes paraissaient choqués de voir la vie réelle d'une femme à cette époque. Les spectateurs sont venus à se questionner en voyant ces longues scènes réalisées en plan fixe. Ils étaient face à l'effrayante lenteur du quotidien. Mon envie de confronter le spectateur au réel et de le faire se questionner est nourri par ce genre d'expériences que Chantal Akerman propose. Que celle-ci soient cinématographiques ou réelles, j'ai envie d'amener le spectateur à se poser des questions sur le contenu de mes images. Dans *A Man At Home Around 5pm*, les images sont celles d'un homme chez lui, filmé dans son quotidien. Le personnage choisi de la musique, puis fait des allez retours afin de se changer et retourne sur sa chaîne hi-fi avant de finalement quitter la pièce. La scène n'est dotée d'aucune intrigue, tout est aussi anecdotique que le personnage de Jeanne Dielman préparant une escalope milanaise. Le titre de l'oeuvre (Un Homme à la maison aux alentours de 17h) ne renvoie à rien d'autre que de l'ordinaire. Tout est fait pour que le spectateur s'approprie une histoire, que celui-ci fasse vivre ce qu'il voit. Il ne va pas chercher ce qu'il faudrait voir, mais ce qu'il a envie de voir. L'image prend vie dans son regard. Forcer et concentrer le regard du spectateur sur quelque chose ou quelqu'un pendant de longues minutes est nécessaire. Percevoir chaque détail : le personnage et son environnement, voir où l'œil nous amène. Ensuite, mettre en lumière des moments que l'on ne prend plus la peine d'observer. Nous oublions de regarder ces choses du quotidien en ne leur accordant que trop peu d'intérêt mais elles portent finalement en elles une véritable beauté et un réel esthétisme. Alors, d'où vient cet esthétisme du quotidien ? Ce dernier fait appel à nos sens et l'on retrouve des gestes, des éléments qui créent en nous des sensations et des sentiments. « Il fait intervenir notre sensibilité et enracine la signification esthétique dans la matérialité de tous les jours » selon Pauliina Rautio<sup>8</sup>. Les couleurs, les gestes, les formes parlent de différentes façons à chacun et nous traversent faisant ressortir une sensibilité par rapport à ce que l'on perçoit. Lorsque ces moments sont

---

7 Delieutraz Florent, *A Man At Home Around 5PM*, vidéo projection, bois, métal, papier peint

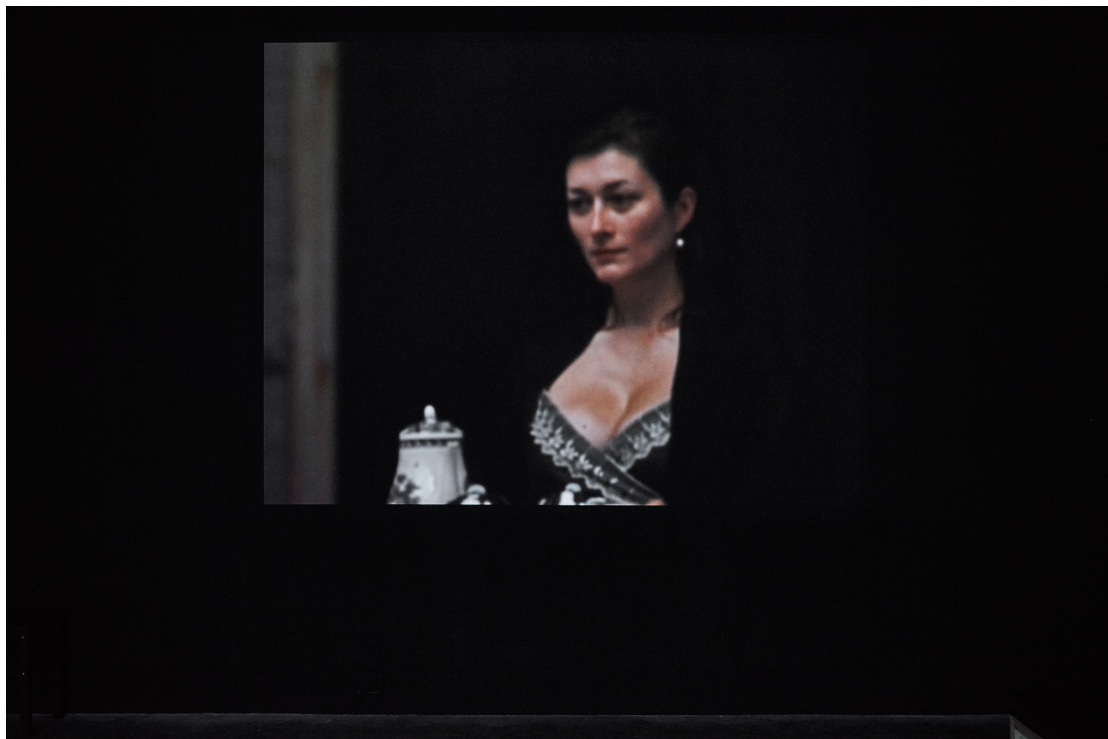
8 Pauliina Rautio, Directeur de recherche à l'Université de Oulu en Finlande



sous nos yeux, une beauté et un esthétisme nous frappent. Je pense notamment à *La Baigneuse de Valpinçon*<sup>9</sup> d'Ingres ou à *La Laitière*<sup>10</sup> de Vermeer qui, comme je fige des images en mouvement, sont figées elles aussi, dans le temps permettant une contemplation du sujet et des matières.

« Une des caractéristiques de l'art de Vermeer –comme peut-être de tout art, parvenu à un certain degré de noblesse –est de peindre des choses, et non des événements. Le monde que perçoit Vermeer n'est pas celui, muet à jamais, des événements insignifiants, mais celui de la matière, éternellement riche et vivante. »<sup>11</sup>

Mon travail capture et fige des chorégraphies du quotidien auxquelles chacun arrive à donner un sens. Le spectateur est invité à contempler et s'attarder sur l'immobile plutôt que de s'attacher à une histoire. On retrouve cette même mécanique chez David Clearbout et son œuvre *Long Goodbye*.



---

9 Ingres, *La Baigneuse Valpinçon*, huile sur toile, 146x97cm, 1808, Musée du Louvre, Paris

10 Johannes Vermeer, *La Laitière*, huile sur toile, 46x41cm, 1658, Rijksmuseum, Amsterdam

11 Clément Rosser, *Le Réel et son double*, Gallimard, 1984, p.110-111, Paris



Fig. 3 et 4 – David Claerbout, *Long Goodbye*, projection vidéo, silence, 12 min, 2007.

La durée de la vidéo est de 12 minutes mais celle-ci semble éternelle. On y voit une femme aux gestes infiniment ralentis, laissant apparaître toute la délicatesse de ses actes et les mouvements lents de sa robe dans le vent. Son temps à elle est ralenti mais la journée, elle, passe. La vidéo commence à l'aube pour se terminer au crépuscule. Cette femme n'aura eu le temps de rien si ce n'est de permettre au spectateur de contempler la beauté des gestes du quotidien. « Claerbout parvient à nous faire ressentir des sentiments composites et à faire penser l'image »<sup>12</sup>

Faire penser l'image. C'est là qu'advient la nécessité de la non narration et du travail sur la durée dans mes travaux afin d'arriver à faire penser l'image au spectateur. David Claerbout choisit de ralentir le temps pour le contempler, je choisis de ne pas le limiter pour que ces moments du quotidien existent pour toujours.

Cependant, pour pouvoir contempler, il faut être face aux images puisque là où la

---

12 Diane Watteau, *Un geste de la main pour David Claerbout*, *Savoirs et Clinique*, 2012/1, n°15, p.206

transgression s'effectue aussi, c'est dans la position de la caméra. Le plan est réalisé en plan séquence mais surtout il reste fixe. Lorsque la caméra est posée, celle-ci ne bouge plus et filme droit devant. Aucun mouvement à gauche ni à droite. J'interprète l'idée du plan fixe comme un handicap visuel.

On peut utiliser ce terme dans le sens d'un regard limité. Lors du tournage, je ne bouge pas la caméra pour que tout ce que l'objectif voit reste à l'écran et ce qui ne se voit pas ne puisse pas être identifiable. Si des situations se passent en dehors de la prise de vue, celles-ci ne pourront pas être vues et donc devront être imaginées par le spectateur. J'interprète mes images comme des fenêtres ouvrant sur quelque chose; la fenêtre étant l'objet permettant de voir entre deux murs tel un cadre fixe. Certes il est possible de se déplacer mais celle-ci représente un certain frein à notre vision et perception directe des choses.



Fig. 5 – Florent Delieutraz, *Spy*, installation vidéo, silence, 53 sec en boucle, 2021



Fig. 6 – Installation *Spy* dans l'espace

Dans ce travail, un homme est en train de regarder au loin à travers des jumelles. Les images de cet homme sont projetées sur un support imitant une fenêtre pour renforcer l'idée de réalité et d'intimité entre l'œuvre et le spectateur. L'entrave provoquée par les bords de la fenêtre ne permet pas de comprendre ni de voir ce que cet homme est en train de regarder car son regard est porté hors de l'écran. Cela force le spectateur à se concentrer davantage sur le hors-champs ce qui n'est pas visible. Ce manque à voir renforce la vision d'un imaginaire et d'un sentiment de réalité. Tout n'est pas spectacle dans le monde réel, tout ne se passe pas devant nous, toujours. « Faire du spectacle, c'est ajouter du visible au visible ; filmer, c'est en soustraire »<sup>13</sup>

---

13 Jean-Louis Comolli, *Corps et Cadre*, Verdier, édition Lagrasse, p.19, 2012

## B

### **Transgresser le support ; de l'écran au support-écran**

Au cinéma, le dispositif est simple. Un film est projeté sur un écran rectangulaire de grand format. Dans « transgresser le support », c'est l'idée de rompre avec ce dispositif et d'en changer son support de projection (l'écran) qui est soutenue.

Pour ajouter substance et contexte aux images, il faut alors les projeter sur un support nouveau, s'associant aux images, laissant libre court la subjectivité du spectateur.

Appelons ces nouveaux écrans des supports-écrans car ils utilisent d'autres matériaux et d'autres formes créant ainsi un nouveau dispositif. Il s'agit d'un support permettant de modifier les images projetées, de créer un jeu entre lui et les images. Le résultat de la connexion entre ces deux médiums devient unique et indissociable. Un film, qu'il soit vu au cinéma ou à la maison, sera interprété de la même façon chez le spectateur tandis que mes vidéos n'auront pas le même sens si celles-ci sont vues sur leur support ou sans.

C'est en cela que l'on peut parler d'un « acte de transgression d u support cinématographique ».

Transgression dans le sens de ne pas se conformer à une attitude courante ou interprétée comme naturelle. Enfreindre. J'enfreins les codes du cinéma en proposant autre chose qu'un écran rectangulaire blanc pour recevoir mes images et mes vidéos.

Je trouve la neutralité de l'écran de cinéma dommageable, bien qu'elle puisse être nécessaire pour laisser la place au film. C'est avant tout pour celui-ci que l'on se rend au cinéma mais l'écran fait aussi partie intégrante du processus. C'est l'ami qui est présent depuis le début et sur qui on a toujours pu compter mais qui à force est oublié et mis à l'écart. Le Cinéma a quelque peu changé en utilisant le principe de 3D et de 4D. Des lunettes nous sont proposées afin de nous immerger différemment et de nous proposer une nouvelle expérience. Pour la 4D, l'intérieur des salles a aussi été revu. Les sièges sont maintenant connectés au film. Ceux-ci effectuent des mouvements en temps réel par rapport au métrage. Enfin, certaines marques de télévision ont su modifier l'écran pour une meilleure immersion mais il est resté le même. Un objet rectangulaire à bord noir.

Comme je l'expliquais en début de partie, si l'écran est utile au cinéma, il est nécessaire dans mes travaux. Le support est pensé au même titre que le film. « Ce qui est utilisé favorise l'accomplissement d'un projet {...} Si l'on enlève la chose utilisée, le projet continue d'être réalisable. {...} Ce qui est nécessaire est indispensable à l'accomplissement d'un projet. Si l'élément nécessaire manque, le projet ne peut plus avancer. Il n'est plus réalisable, parce qu'un de ses éléments fondamentaux est absent. »<sup>14</sup> Bien qu'un film soit pensé pour le cinéma, celui-ci peut être réalisé et peut porter un message sans que le réalisateur ait pensé à sa méthode de projection. Pour peu que le film soit vu, le message sera passé. La nuance dans mes travaux est la nécessité de penser le support, la méthode de projection et son installation dans l'espace. Le support peut être fait de divers matériaux comme du bois, métal, plastique, toile et d'autre. Celui-ci peut imiter un objet du quotidien comme un mur, une fenêtre, une porte, ou alors seulement être un support simple et brut permettant d'orienter mon film dans l'espace ou de créer des structures<sup>15</sup> supportant les projections.



Fig. 7 – Exemple de support brut

---

14 *Utile*, Dictionnaire de philosophie, Noëlla Baraquin, Armand-Colin, 2007 & Dictionnaire de philosophie, Christian Godin, Fayard, 2004

15 Assemblage de plusieurs « support-écran »

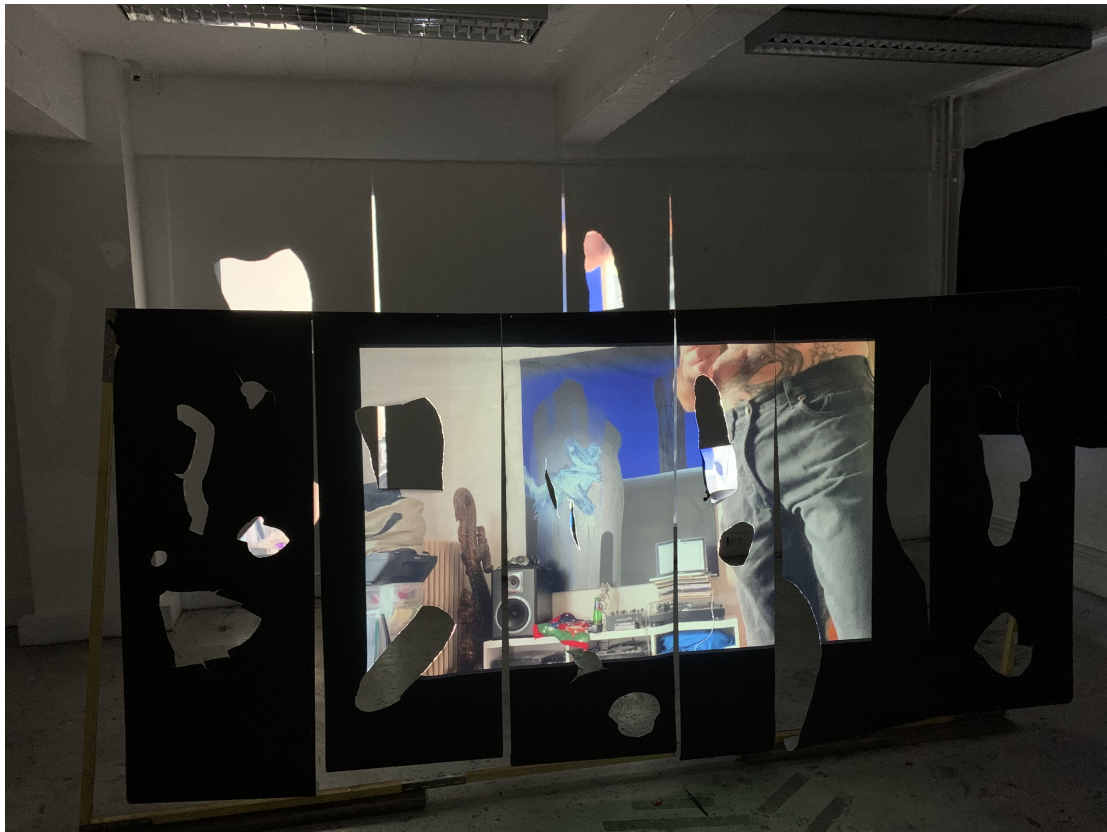


Fig. 8 – Exemple de structure supportant une projection

Ces supports permettent à chaque spectateur de créer sa propre narration, sa propre histoire. Ce sont des « fenêtres » sur autre chose que mes vidéos donnent à voir principalement.



Prenons un exemple extérieur :

Lorsque qu'une vidéo de quelqu'un marchant dans la rue est vue sur un écran au cinéma, les questions posées peuvent-être principalement «Où va t-il ? » « Qui est-il ? » car la trame est déjà claire du fait de ce que le spectateur a vu avant. Néanmoins, si la vidéo de cette personne est projetée sur une fenêtre, l'expérience n'est plus la même puisque la vidéo nous est donnée à voir avec un cadre, un dispositif support/image permettant de s'évader du simple contenu. Le spectateur peut voir au-delà de ce qui était évident de prime abord. Les images se construisent pour ce support et vice-versa. Les questions posées seraient alors « Où sommes nous par rapport à lui ? », « Pourquoi regarde t-on dehors ? ». Dans cette situation, le spectateur prend part à l'expérience du marcheur de la vidéo également avec son corps. Si celui-ci percevait déjà avec son regard, c'est avec son corps maintenant qu'il cherche à percevoir où il se situe dans l'espace par rapport au support-écran et à ce qu'il voit. Le spectateur vit une expérience et incarne un « rôle » dans l'oeuvre.

Évidemment, le fait d'associer aux supports-écrans des vidéos anecdotiques sans intrigue et sans durée<sup>16</sup> permet de créer l'expérience de perception chez le spectateur. Le dispositif permet l'immersion.

L'oeuvre *Parcels* en est un bon exemple.

---

16 Vidéo diffusé en boucle (loop)



Fig – 9. Delieutraz Florent, *PARCELS*, vidéo projection, silence, support en bois et métal, chaînes, 2min15 en boucle, 2022, Paris



Fig. 10 – Installation *PARCELS* dans l'espace

Cette œuvre est composée d'une projection vidéo d'une femme pliant son linge sur une table, face au spectateur. Au fur et à mesure, celle-ci sort du champ de la caméra pour aller ranger son linge et revenir. Le film est diffusé en boucle, créant un moment suspendu dans le temps où le personnage effectue pour toujours cette chorégraphie du quotidien. Il est filmé en plan fixe et projeté sur un support fenêtre suspendu au plafond.

Le support apporte une nouvelle dimension à la vidéo et une nouvelle perspective pour le spectateur. Celui-ci est immergé bien plus que dans une salle de cinéma. À la place d'être seulement face à un écran accessible en deux dimensions ; soit seulement de face ; celui-ci est face à des images diffusées via un support en « trois dimension » dans l'espace. Le spectateur peut en même temps être face aux images, choisir de vagabonder dans l'espace et faire le tour du support, ce qui était impossible de faire dans une salle de cinéma. Ce n'est plus seulement le film mais aussi le support et son installation que le spectateur doit prendre en compte dans sa réflexion. La compréhension des images se fait par rapport à cette fenêtre. Pourquoi cette femme est visible à travers une fenêtre ? L'œuvre soulève des questions sur la place du spectateur. Ajoutons que cette fenêtre est suspendue, on ne sait pourquoi, au milieu d'une pièce et fermée par une planche en son verso. Tous ces éléments apportent de faux contextes, de fausses narrations que j'ose nommer fausses puisqu'elles n'existent pas concrètement dans mon œuvre (celle-ci étant dépourvue de contexte). Cependant, ces narrations sont bel et bien réelles pour chacun des individus présents dans la pièce sous forme d'imaginaire. Le concept d'une structure<sup>17</sup> à la place d'un simple écran disposé dans un espace, renforce chez le spectateur le processus de fantasme et d'imaginaire. L'association de ces deux médiums, présents dans presque tous mes travaux, permet de recréer un univers pour le spectateur mais aussi pour le sujet (ou plutôt non sujet) de la vidéo. Apercevoir cette femme depuis une vitre de voiture ou une structure industrielle en métal donnerait encore un autre sens et une autre perception aux spectateurs. L'évocation de structure en métal me permet d'introduire une œuvre de Jesper Just nommée *Corporéalités*.

---

17 Support-écran



Fig. 11 et 12. Jesper Just, *Corporéautés*, panneaux LED, vidéos, son, métal, ciment, dimension variable, 2020

Dans ce travail, le désir de rompre avec les codes standards de l'écran rectangulaire classique est clair. Jesper associe l'image et la structure pour ne faire qu'un. Cela est d'autant plus clair dans la façon dont est installée la structure, c'est-à-dire, soutenue par des barres de métal. Celles-ci semblent nécessaires pour maintenir le support mural. À la manière dont je traite le support, l'œuvre *Corporéauté* permet de renforcer le propos de la vidéo. La vidéo diffusée est celle de danseurs comme maintenus en vie entre eux par des câbles et patches médicaux. Le support de ces vidéos ajoute un contexte de fragilité par le manque de « pixels » (ici les carrés dans l'écran) et le besoin de ces écrans d'être soutenus par des barres métalliques. Mais ce contexte est-t-il réel ou inventé par le spectateur et causé par l'utilisation d'une telle structure ? Là où je veux en venir est dans le fait d'associer un support à des images pour renforcer un message qui est voulu ou non. Créer un univers réel ou irréel, propre à l'artiste, et par la suite propre aux spectateurs, en associant la structure aux images. Bien que la vidéo présentée par Jesper Just soit narrative et contextuelle sans l'aide d'un support, ce dernier renforce tout de même son propos explicité dans sa vidéo. La fragilité et la mise en équilibre de l'oeuvre résonnent avec les personnages illustrés comme faibles et malades. Le support appuie le sujet de la vidéo qui est propre à l'artiste, ici, Jesper Just. Cependant, lorsque les images n'ont aucun contexte, le support appuie quand même ce non contexte et ajoute des éléments qui modifient la perception de celles-ci. Le support fenêtre dans *Parcels* sert de cette manière à créer ce vrai/faux contexte aux images en fabriquant un univers différent, propre à chaque personne se trouvant face à ce travail.

Dans l'idée de transgression il y a également celle de créer autre chose que des supports-écrans pleins. Le support peut aussi laisser traverser des parties de vidéos ou les faire disparaître de la même manière qu'un trou dans une porte ou dans un mur laisserait entrevoir d'autres choses extérieures au premier plan.

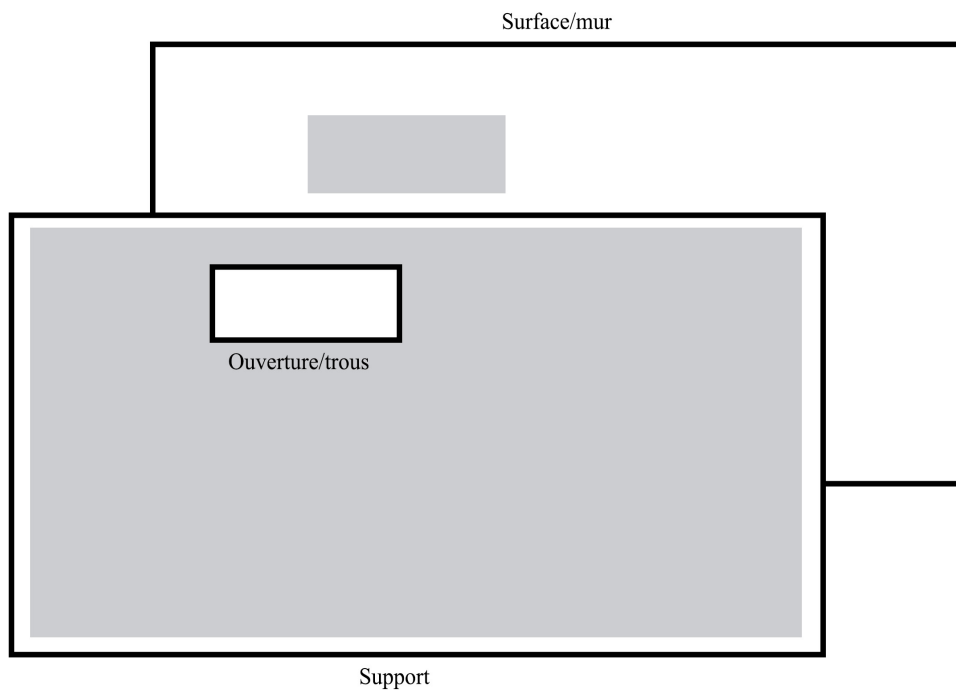


Fig. 13 – Schéma d'une projection sur support troué. La projection est représentée par la couleur grise.

Évoquons cela dans la partie qui suit sur la mise en espace de mes travaux.

## C

### Mise en espace et perception

Pour chaque œuvre, son placement dans l'espace est pensé et réfléchi. Que ce soit en utilisant des supports-écrans ou seulement en plaçant mes vidéos dans l'espace, ce dernier intervient dans l'appréhension des œuvres par le spectateur. On peut parler d'expériences immersives, à l'instar d'artistes comme David Claerbout ou encore Jesper Just, avec sa gigantesque œuvre immersive en 2015 au Palais de Tokyo nommée *Servitudes*.

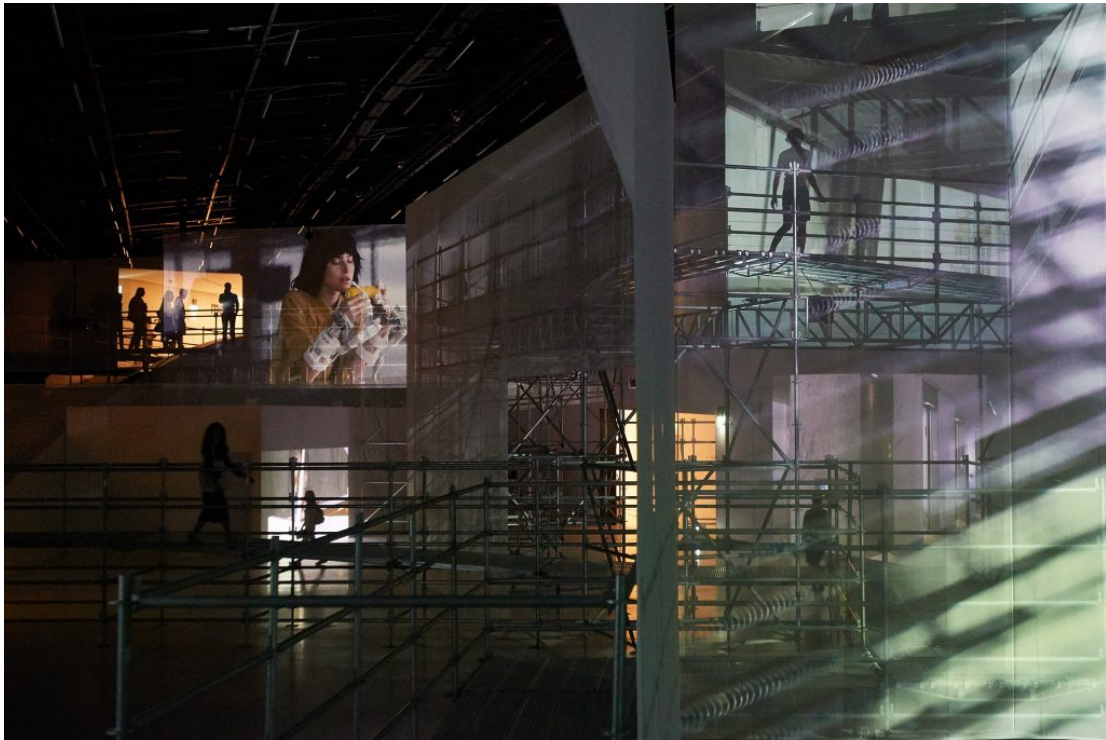


Fig. 14 – Jesper Just, *Servitudes*, installation vidéo et son, 2015, Palais de Tokyo, Paris

Il s'agit d'une vaste installation audio-visuelle dans tout l'espace de la galerie basse du Palais de Tokyo. Cette intervention spatiale permet au spectateur d'être immergé entre plusieurs projections vidéos interconnectées. Celui-ci se retrouve dans un parcours mêlant vidéos et ambiances sonores où il lui faut suivre une histoire en se déplaçant dans l'espace. Les vidéos interagissent entre elles ainsi que les personnages. Dans ce projet, ce qui est intéressant est la mise en espace et la fraction d'un film en plusieurs vidéos disposées de façon à créer un parcours. Le spectateur doit, s'il veut suivre la trame et les personnages, parcourir un circuit et presque suivre une voiture en temps réel si celle-ci quitte une vidéo pour aller en rejoindre une autre afin de continuer le récit. La possibilité de manquer des informations dans le parcours ou de ne pas suivre l'ordre dans lequel le film se déroule existe dans l'installation de Jesper Just. Même si cela n'a pas été pensé, il est tout à fait possible de tirer plusieurs interprétations du film au vu de son choix de diffusion.

En occupant l'espace de la sorte, le spectateur a le choix de voir ou non certains éléments du film. Il a le choix de rester face aux images, de déambuler au travers de l'installation, de partir et revenir, ou encore le choix de ce qu'il veut voir et notamment lorsque l'installation est un placement de plusieurs vidéos séparées dans l'espace comme dans l'oeuvre de Jesper Just. Dans mon travail *Help*, deux vidéos s'opposent dans l'espace. Le spectateur doit alors faire un choix : quoi regarder ? En étant face à l'une, l'autre est absente de son champ de vision et son interprétation des images sera alors influencée par son choix. Dans ce travail, deux vidéos d'une même durée sont projetées face à face. L'une est un plan fixe du regard concentré d'un homme. On peut l'apercevoir de temps à autre fermer les yeux. L'autre vidéo est un plan fixe sur un homme coupant du bois à l'aide d'une scie sauteuse. Le cadre est resserré afin que le regard se concentre uniquement sur l'action de scier. Les deux actions se déroulent au même moment. Le regard est celui de l'homme fixant ses mains et sa machine en train de couper du bois. En plaçant ces deux projections l'une en face de l'autre, l'intensité de la scène est décuplée.





Fig. 15 – Florent Delieutraz, *Help*, deux vidéo projections face à face, silence, 1min en boucle, 2021

Le spectateur à donc le choix d'observer soit le regard de l'homme sans avoir connaissance de ses mouvements, soit l'action de scier sans pouvoir accéder à son regard. Cette installation permet d'engager de manière différente la perception du spectateur en plaçant celui-ci littéralement au centre d'une situation. Le regard de l'homme peut laisser supposer au spectateur ce qui pourrait arriver dans la seconde projection. En fermant les yeux, un éventuel accident de scie pourrait arriver et pourrait mettre le spectateur dans un état de tension. Il ne le verrait donc pas arriver. Idem si celui-ci fait face à l'action. Il lui est impossible de savoir à quel moment le regard de l'homme va vaciller, et l'accident ne pourrait pas être anticipé. Un jeu se crée alors entre l'œuvre et le spectateur de par l'installation de plusieurs images liées entre elles. A la différence d'une salle de cinéma, le spectateur peut déambuler dans un parcours ou se retrouver dans une mise en scène résultant du placement dans l'espace de différentes vidéos formant une unité.

Le choix que le spectateur peut faire pour choisir ce qu'il veut voir d'un film a tout de même été expérimenté au cinéma par Alain Resnais avec le film *Smoking/No Smoking*<sup>18</sup> en 1993. Ce film est en fait composé de deux films. L'un se nomme *Smoking*, et l'autre *No Smoking*. Les deux films commencent de la même manière. Célia, une des deux protagonistes du film avec Toby, est en plein nettoyage de printemps dans la maison avec l'aide de sa domestique. Célia part chercher une échelle dans le jardin et tombe sur un paquet de cigarettes. C'est à cet instant que les deux films prennent une autre tournure. Dans *Smoking*, Célia fume une cigarette et reste dans le jardin. Dans *No Smoking*, elle ne fume pas et repars dans la maison. Ces deux films étaient projetés en même temps dans les salles de cinéma et il fallait choisir lequel des deux aller voir en premier. Les deux versions pouvaient être vues, satisfaisant ainsi la curiosité du spectateur. Ces deux films projetés dans la même salle, de la même manière que les deux vidéos dans *Help* créeraient un vrai dilemme dans le choix de ce que l'on veut voir ou ce que l'on ne veut pas voir. Si certains, au moment où Célia prend une cigarette, décident de voir ce qu'il se passe si elle ne l'a pas prise, ceux-là pourraient aller le découvrir en se déplaçant et donc rater des choses. L'expérience perceptive du spectateur serait alors plus importante en pouvant suivre les personnages en « temps réel » lorsqu'un choix s'opère et faire sa propre interprétation.

---

18 Alain Resnais, *Smoking/No Smoking*, film franco-italo-suisse, 140 + 145 min, 1993

Si *Help* divise un film en plusieurs projections vidéo, d'autres travaux, eux, fragmentent l'image en diffusant plusieurs parties de celle-ci derrière son support.



Fig. 16 – Installation *A Man At Home Around 5pm* dans l'espace



Fig. 17 – Formes et images projetées par les trous présents sur le support-écran

Dans ce travail, pour lequel j'ai déjà explicité son contenu vidéo, le support est troué de sorte à faire disparaître des morceaux de projections pour les faire se diffuser en dehors du support. La structure est composée d'un cadre en bois avec en son milieu une toile trouée. Les trous sont faits au hasard, indépendamment du contenu vidéo. Ce qui disparaît de l'image pour ce travail n'est pas réfléchi mais pourrait l'être pour d'autres projets.

Des images sont alors projetées derrière la structure, au second plan. Le spectateur doit donc circuler pour profiter pleinement de l'oeuvre et voir. Les images s'approprient l'espace. De la même manière que dans le travail de Jesper Just, la notion de parcours est importante dans mes travaux. Il faut circuler pour voir et ne pas voir. Le manque d'informations, son absence, est un parti pris. J'ai évoqué plus tôt l'importance du manque d'informations dans le choix de filmer un quotidien anecdotique, sans contexte. Celui-ci est aussi pensé dans la mise en espace. Il y a ce paradoxe dans mes travaux où l'envie de rester face aux images est forte mais le besoin de parcourir l'espace pour voir, et ne pas voir, est nécessaire aussi. Encore une fois l'indissociabilité support/images permet un jeu entre le spectateur et l'oeuvre. Un jeu de perception.

## II

### LE SUPPORT-ÉCRAN

#### UNE OUVERTURE À L'IMAGINAIRE

## A

### Naissance du support

L'écran de cinéma et l'écran de télévision, même différents, sont conçus de la même manière. Bien que plusieurs modèles et marques existent, ils possèdent une unité dans leurs designs. Mis à part une taille changeante pour certains, passant du 4:3 au 16:9 par exemple, l'idée d'un objet ou toile rectangulaire à bords noirs est ce qu'il y a de plus commun que l'on puisse trouver, que ce soit au cinéma ou chez soi. Cela ne risque donc pas d'influencer ou modifier notre perception du film puisque tous les supports sont identiques. C'est entre autres ce changement que revendiquent mes travaux; l'idée d'un support différent pour chaque projet et chaque film. Alors, comment sont créés ces supports ? Sont-ils créés en fonction des images filmées ou l'inverse ?

La plupart du temps, le film s'adapte au support. La visualisation du ou des supports et de son/leur installation dans l'espace est faite en amont. Lors de la réalisation du projet *Parcels*, l'idée était de réaliser une fenêtre divisée en 14 carreaux. Celle-ci devait accueillir une projection vidéo et donner l'illusion d'un film recomposé de 14 images. Ces 14 images étaient le résultat d'un même plan et d'une même scène filmés 14 fois, recomposés en une seule vidéo.



Fig. 18 – Scène de *PARCELS* filmé 14 fois

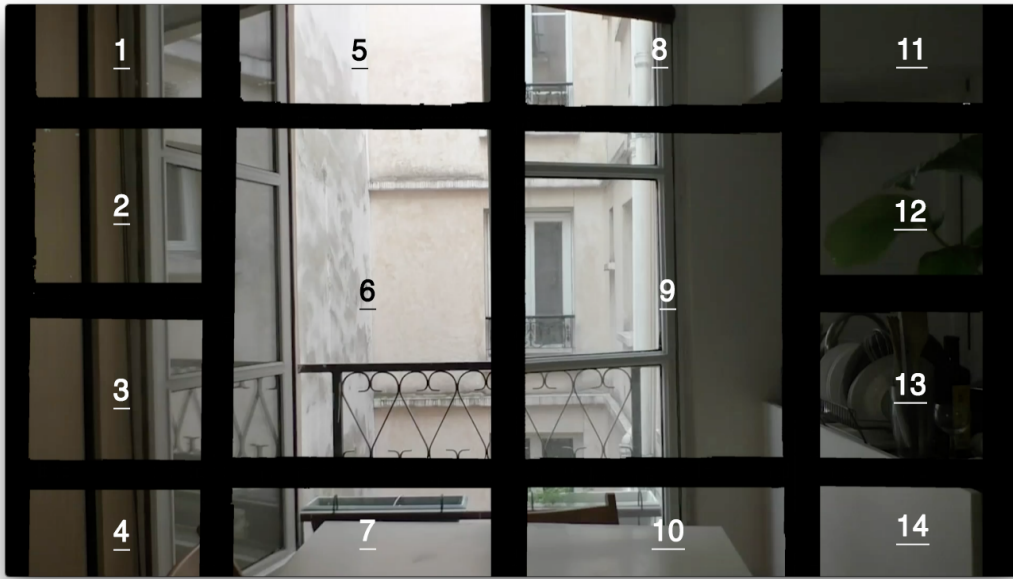


Fig. 19 – Vidéo recomposé des 14 morceaux de plan pour en refaire un seul



Fig. 20 – Résultat

Le concept a été pensé avant de savoir quel sera le contenu du film. Idem pour les autres projets. *A Man At Home Around 5pm* a été créé en fonction d'une notion, c'est-à-dire réaliser un support troué pour que les images puissent se diffuser en arrière plan afin de déconstruire l'image puis la reconstruire ailleurs. Ici c'est bien le concept qui est mis en avant. La construction et reconstruction d'images, le rôle du support et la perception dans l'espace. Le film, lui, crée de manière plus spontanée, s'adapte et permet via l'association au support de renforcer et concrétiser les notions. L'homme présent dans la vidéo du projet *A Man At Home Around 5pm* aurait pu être quelqu'un d'autre, avoir une autre apparence. Celui-ci aurait pu être en train de manger ou de fumer. Il aurait pu être sur son balcon. Le contenu de la vidéo ne m'est pas important tant qu'il respecte les critères sus cités en début de première partie. Il suffit de filmer le réel et de le projeter.

Dans un travail de David Claerbout, *Man Under Arches* de 2000, le spectateur peut apercevoir un homme quittant et revenant dans un lieu plutôt obscur. Cette obscurité vient de l'ombre de deux grandes arches. Si cet homme avait été une femme et les arches seulement d'immenses plaques de taules le propos de l'oeuvre aurait été le même pourvu que l'obscurité et les mouvements du protagoniste soient conservés. Les images peuvent être changées tant qu'elles respectent un certains cahier des charges. Le concept lui ne peut pas l'être. Pour cette oeuvre, David Claerbout a placé un détecteur de mouvements dans la salle où cette vidéo est projetée. Si le spectateur se trouve dans la pièce, l'homme dans la projection quitte le lieu. Lorsque celui-ci quitte la salle, l'homme revient. Ce que le spectateur expérimente dans cette oeuvre c'est le fait de ne pas pouvoir être face à cet homme s'il est aussi présent dans la pièce. C'est avant tout une expérience que propose l'artiste avant de proposer des images même si celles-ci sont pensées en termes de concept. Ce qui est nécessaire dans ces images c'est d'avoir une personne et de l'obscurité. Ensuite l'artiste décide en fonction de ses inspirations et de ses goûts esthétiques comment mettre cela en scène.





Fig. 21 et 22 – David Claerbout, *Man Under Arches*, vidéo projection interactive, noir et blanc, silence, 2000

Le titre de l'œuvre de David Claerbout renvoie à l'anecdotique. « Un homme sous des arches ». Tout comme le titre du film de Chantal Akerman, l'important n'est pas qui et où. Jeanne Dielman aurait pu s'appeler Nathalie Thomas et vivre à Toulouse et cela n'aurait rien changé à l'oeuvre. Les images sont remplaçables mais pas leur message et leur idées efficaces. Bien que celles-ci soient pensées, c'est avant tout le concept qui prime et qui permet au spectateur d'accéder à une expérience. Soit dans mon travail le concept autour du support, et le concept autour des images filmées.

Néanmoins, si le support dans mes travaux est bel et bien réfléchi en fonction des notions, ceux-ci sont réalisés dans l'urgence avec des matériaux bruts et presque aucune modification n'est apportée.

Les supports sont généralement réalisés en bois. Ce bois est souvent trouvé ou récolté via diverses entreprises ou particuliers, ou bien acheté en premier prix dans le commerce. Peuvent s'ajouter ensuite d'autres matériaux comme du métal, du tissu, etc. Ces supports ont pour fonction de répondre à un concept et donc d'être le plus brut possible. Ceux-ci sont créés uniquement pour servir à la vidéo, qui elle, à la différence, est plus travaillée. La recherche d'un cadre pour une scène est basé sur un certain esthétisme, certaines lumières (naturelles), le choix des acteurs et lieu. Paradoxalement, pour le support, il suffit d'aller à l'essentiel et que celui-ci réponde en sa qualité de support uniquement. Même si le concept prime, c'est le film qui est au centre de l'oeuvre. Les constructions de l'artiste Mika Rottenberg montrent son choix d'aller à l'essentiel.

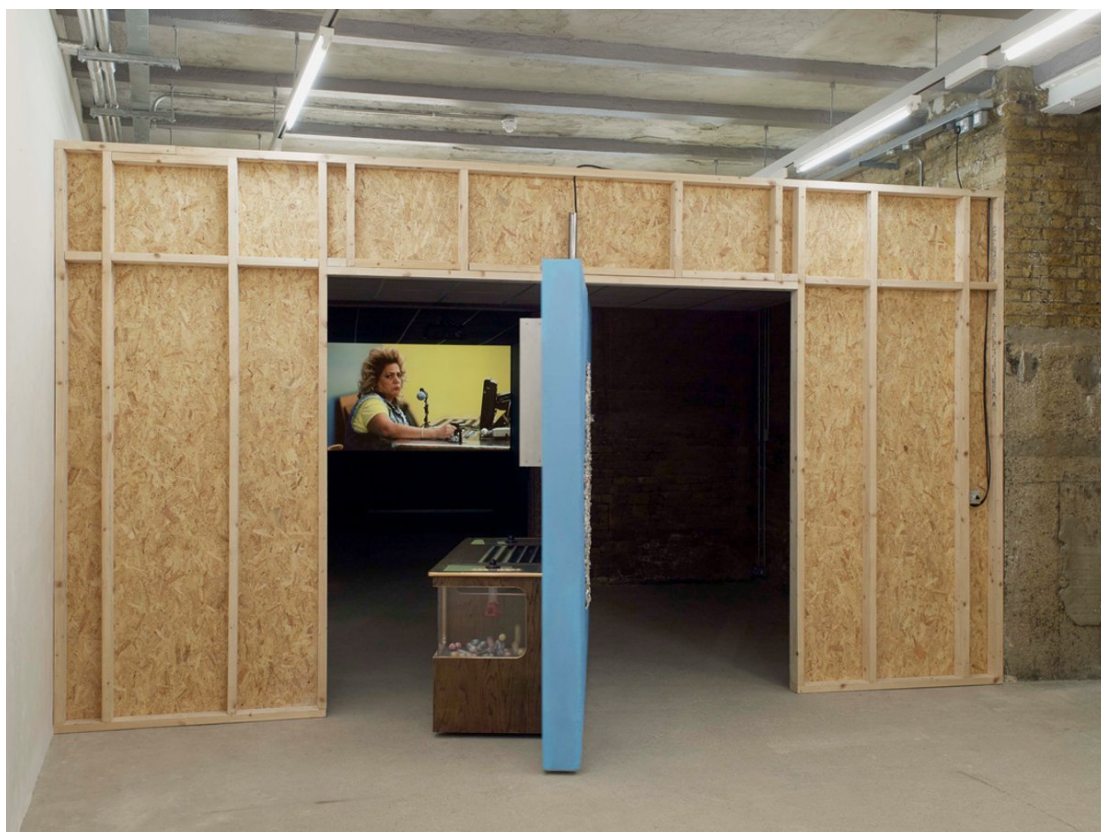


Fig. 23 – Mika Rottenberg, Bowsls Balls Souls Holes, vidéo installation, 2014-2018

Mika Rottenberg est une artiste vidéaste, qui, pour certaines de ses installations dans des lieux d'expositions, construit des structures pour ses œuvres. Ces structures sont pour la plupart réalisées de manière brute, comme ci l'objectif seul de ces dernières était de servir, seulement de servir. Aucune peinture visible, seulement un coffre en bois servant d'accueil à son travail, qui souvent, se trouve à l'intérieur. La structure sert à installer « l'oeuvre » dans l'espace sans prendre sa place. L'utilisation de matériaux pauvres n'est pas à prendre au sens péjoratif mais plutôt dans le sens de privilégier ce qui est fondamental. L'oeil du spectateur se pose sur les structures mais n'est pas attiré uniquement par lui. Il s'agit d'un tout.

Chaque support et structure est bien évidemment pensé en fonction du concept de chaque projet. Le choix de fabriquer une fenêtre, une porte ou un simple support neutre dépend des notions défendues par l'oeuvre. Lors de la conception du travail *ho(holes)les* l'idée était de créer une superposition de différentes images et que celles-ci se superposent. Qu'elles soient toutes visibles indépendamment des autres. Que celles-ci donnent l'effet de se déconstruire puis se reconstruire entre elles. Le support à donc été pensé en structure. Quatre planches de bois superposées avec entre elles quatre cubes de bois. Ces derniers permettent de laisser cinq centimètres entre chacune des planches afin laissant un espace aux projections et créant un support aéré et non compressé. Les trous, eux, sont faits aléatoirement pour répondre au concept. Les images ont besoin de pouvoir être vues sur chaque plan, peu importe quelles parties de celles-ci.

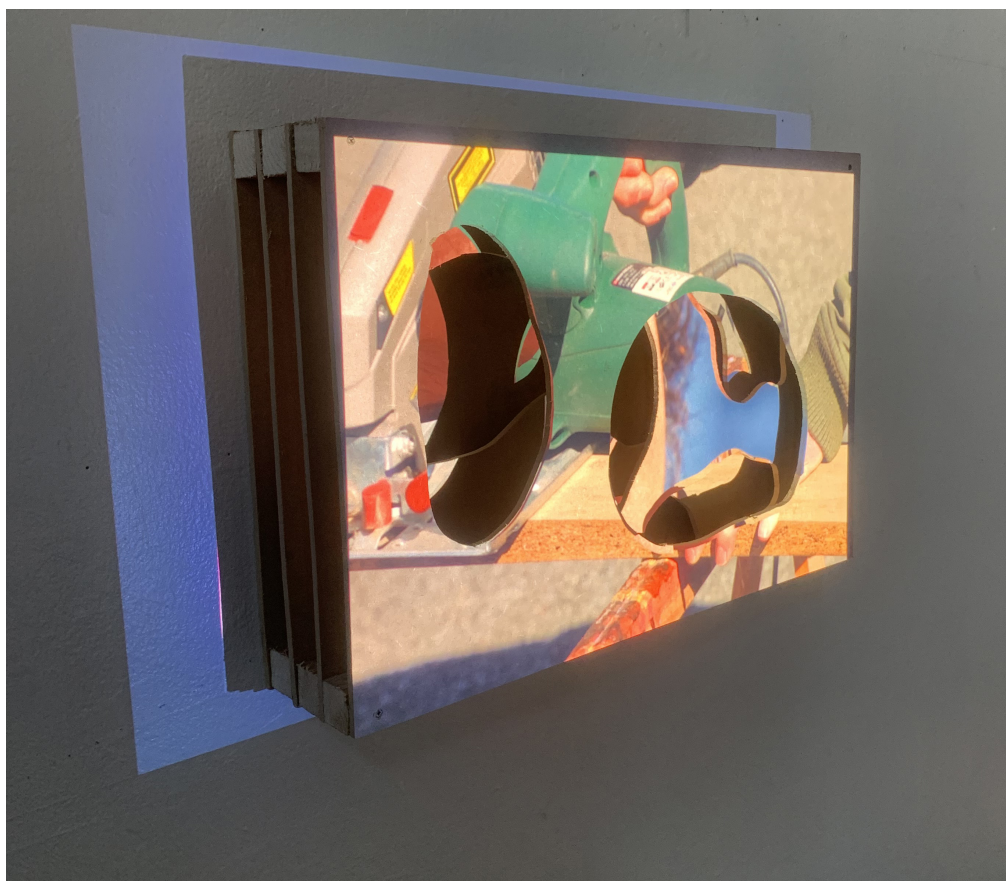


Fig. 24 – Florent Delieutraz, *Ho(holes)les*, projection vidéo sur support en bois, 1min en boucle, silence, 2022

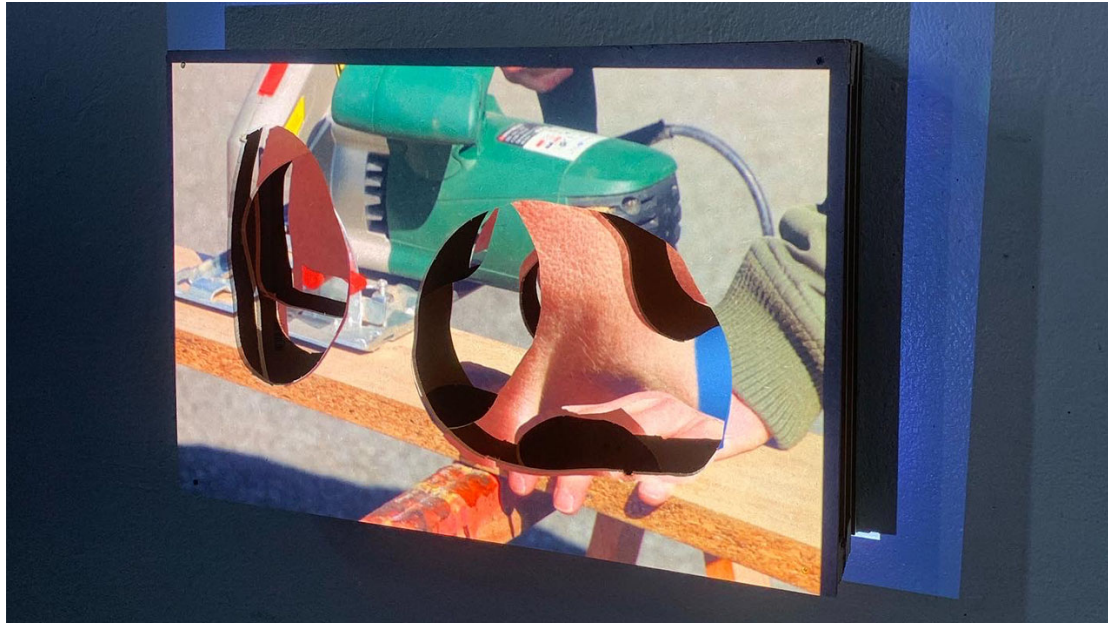


Fig. 25 – Ibid

Ce n'est pas une envie de créer tel ou tel support pour tel concept mais plutôt un besoin et une nécessité de créer ce support pour ce concept.

## B

### Construction de l'imaginaire

Dans le propos et le concept de mes œuvres, il y a une volonté de changer la perception du réel chez le spectateur. Les films et les supports sont conçus de façon à créer une expérience audiovisuelle l'amenant à imaginer et fantasmer à partir de ce qu'il perçoit. L'imaginaire peut se construire en associant images du réel filmé et support, le tout installé et pensé dans l'espace. L'absence de contexte et d'informations inhérente au signifiant permet la libre interprétation du signifié chez le spectateur. Ces phénomènes de perception et d'imagination peuvent être dus, d'après Merleau-Ponty, à la dualité entre présence et absence d'un même signifiant<sup>19</sup>.

« Si ma main gauche touche ma main droite, et que je veuille soudain, par ma main droite, saisir le travail de ma main gauche en train de toucher, cette réflexion du corps sur lui-même avorte toujours au dernier moment : au moment où je sens ma gauche avec ma droite, je cesse dans la même mesure de toucher ma main droite de ma main gauche. Mais cet échec du dernier moment n'ôte pas toute vérité à ce pressentiment que j'avais de me toucher touchant : mon corps ne perçoit pas, mais il est comme bâti autour de la perception qui se fait jour à travers lui {...} il se prépare pour ainsi dire à une perception de soi. »<sup>20</sup>

Si le corps permet de percevoir, il peut aussi nous en empêcher. Dans l'exemple de Merleau-Ponty, le corps est présent mais s'efface, s'absente, dès lors qu'il cherche à percevoir mentalement le corps se toucher touchant. Il en résulte alors un échec, mais pas totalement. Si Merleau-Ponty dit ne pas réussir à avoir perçu ce moment dans le réel, il l'a perçu autrement en créant une image mentale, en fantasmant. L'imaginaire a pris place dans la perception de part ce « milieu entre présence et absence »<sup>21</sup>. C'est ainsi que ma réflexion se construit.

Les images sont présentes en se manifestant physiquement dans l'oeuvre. Celles-ci existent et sont visibles par le spectateur. Idem pour le support. L'absence, elle, se trouve dans le manque de contexte et dans la façon dont le support module les images,

---

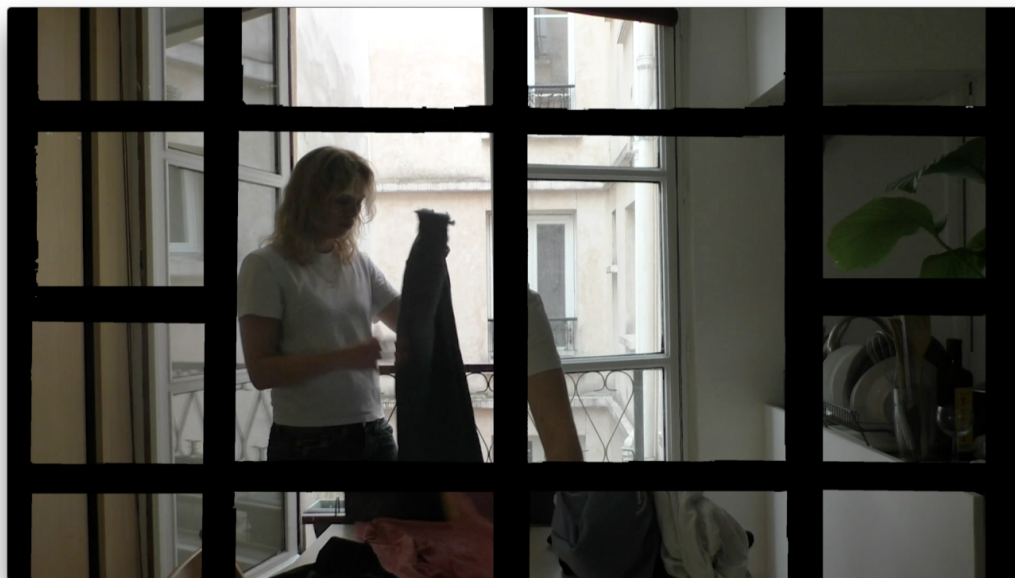
19 \*Le Corps pour Merleau-Ponty

20 M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris, 1964, p.24

21 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945, p.109

comme par exemple dans le travail *Parcels ou Ho(holes)les* ou celles-ci sont reconstruites puis déconstruites. Dans *Parcels*, l'absence vient du personnage qui est absent de certains « carreaux » du fait du montage de 14 plans différents en un seul. Celui-ci apparaît et disparaît laissant entrevoir des gestes et des mouvements toujours tronqués par les barreaux de fenêtre, laissant le spectateur dans la recherche d'une apparition, fonctionnant comme un réservoir d'imagination.

Fig. 26 et 27 page suivante.



Apparition et disparition du personnage dans *PARCELS*. Les 14 plans filmés, bien qu'avec un « scénario » identique sont tous d'une durée différente. Quelques secondes suffisent à décaler chaque fragments de vidéos les uns des autres et créer des absences ou apparitions du personnage dans l'image.



L'oeuvre permet de percevoir et en même temps nous en empêche par un jeu où dès lors qu'un élément est perceptible, celui-ci disparaît pour réapparaître et re-disparaître et ainsi de suite. C'est alors en ce « milieu », « entre présence et absence », que la perception du spectateur ; le processus de donner un sens à ce qu'il voit et de prendre connaissance du réel ; échoue, et laisse place alors à l'imaginaire. L'artiste montréalaise Olivia Boudreau s'intéresse également à notre capacité à lire et éprouver le réel. Sa pratique combine vidéo et performance et ses œuvres explorent perception, temporalité et visible. Son projet *L'Étuve*, est une installation vidéo d'une vingtaine de minutes d'un plan séquence et fixe. La vidéo est un cadre serré d'un sauna, où plusieurs femmes sont assises. Au fil du temps, la fumée du sauna va se développer et s'épaissir faisant disparaître l'image de ces femmes. Lorsque la fumée se dissipe, le spectateur peut apercevoir que certaines femmes ne sont plus là. Des apparitions et des disparitions vont se multiplier durant toute la durée du film. Ce jeu du visible et de l'invisible, de la présence et de l'absence résonne avec l'expérience de Merleau-Ponty. Lorsque la fumée bloque totalement la perception de l'image des femmes dans le sauna que le spectateur a pu percevoir, cela ne laisse d'autre choix, si ce n'est d'imaginer et de fantasmer des images répondant à un échec de perception à ce moment précis. Des images propres à chaque spectateur. Si certains vont imaginer les femmes toutes disparaître d'elles même à la fois, certains peuvent imaginer que quelqu'un les fait disparaître.

La durée d'une vingtaine de minutes du plan sans mouvements de caméra, figé dans le temps, et l'absence d'une intrigue aident aussi à développer l'imaginaire du spectateur.



Fig. 28 et 29 – Olivia Boudreau, *L'Étuve*, vidéo installation, 20 min. 46 sec, 2011

Dans chacun de mes projets, le choix du non encrage du film dans une temporalité ou une intrigue sert d'absence dans la perceptibilité.

Si l'image est présente ; les personnages, les objets, les matières ; elle est également dépourvue de sens. Dans ma représentation du réel, le choix de faire un film n'ayant aucune durée ; sans fin et sans début de part sa diffusion en boucle et la non intention d'un récit ; sert à faire du spectateur l'interprète de celles-ci. L'idée étant que celui-ci s'approprie le réel. De la même manière que dans *L'Étuve*, la dimension d'un réel capturé sans intention narrative place le spectateur dans une position « qui consiste à ne plus savoir ce que l'on cherche pour enfin trouver ce que l'on ne cherche pas »<sup>22</sup>. En d'autres termes, perdre le spectateur dans un non contexte le fait se questionner sur un potentiel imaginaire. Rien dans l'oeuvre d'Olivia Boudreau ne nous dit qui sont ces femmes. Pourquoi sont t-elles dans ce sauna ? Se connaissent-elles ? Idem dans mes travaux où l'on ne connaît ni qui sont les personnages ni pourquoi ont les voit plier du linges ou couper du bois<sup>23</sup>. Le spectateur est alors libre d'imaginer sa propre narration par rapport à ce qu'il perçoit.

L'imaginaire se développe aussi dans l'attente. L'attente elle-même résulte par essence d'une absence. Prenons un exemple parlant, l'absence d'un diagnostic clair ou de résultats médicaux nous plonge dans une attente difficilement supportable.

Dans *La Douleur* de Marguerite Duras, l'attente de son mari, prisonnier des camps de concentration ainsi que l'absence de nouvelles l'amène à interpréter le réel, à l'imaginer. « Marguerite vit deux vies, la vie réelle qui n'est faite que de mauvaises nouvelles, qui ignore les désirs de chacun et les siens en particulier, et la vie imaginaire des *Cahiers* »<sup>24</sup>. Dans ses cahiers, elle écrit ce qui remplace le manque d'informations sur l'état et les conditions de son mari. Marguerite Duras imaginera la mort de son mari, comme son retour, ses sentiments et sa perception du réel seront influencés par cet imaginaire. Le fantasme et l'imaginaire prennent place dans le réel. Plus l'attente sera longue et plus le temps laissera de place à l'absence et donc au fantasme.

---

22 Cyril Cante, *Esthétique du plan fixe*, Mémoire de master, Université E.N.S Louis Lumière, 2015, p.69

23 Le personnage pliant du linge est issu de l'oeuvre *Parcels* et le personnage coupant du bois issu de l'oeuvre *Ho(holes)les*. Deux projets de Florent Delieutraz

24 Jacqueline Patouet, Duras encore ? *La douleur propre du sujet*, L'en-je Lacanien, vol 12, n°1, 2009, p.156

L'attente dans mes œuvres se caractérise par la durée du film qui est infinie. Dans la réalisation, tout est fait pour que le début de la séquence et la fin se confondent. Le protagoniste est pour la plupart du temps seul dans un endroit où lui seul est en mouvement. Cela est très important pour que l'impression de durée infinie soit perçue. Si plusieurs protagonistes ou choses devaient être en mouvement, il faut que celles-ci soient contrôlées par le réalisateur. Au début de l'enregistrement de la scène, si le personnage est hors-champs, celui-ci devra à nouveau sortir du cadre à la fin de la séquence. S'il est dans le champ, il devra se replacer à l'identique en fin de séquence là où il était placé en début.

La reproduction d'un temps infini se crée en ayant un élément ou plusieurs identiques à la première seconde du film et à la dernière. Celles-ci peuvent alors s'enchaîner sans que le spectateur ne comprenne que le film a recommencé.



Fig. 30 – Premier plan à 00:00 min et dernier plan à 04:03 min dans *A Man At Home Around 5pm*.

Face à ce film sans début ni fin, le spectateur est absorbé dans un flot d'images en continu, suspendant l'action à laquelle il fait face dans le temps. Sans avoir accès à une finalité ou à un dénouement, le spectateur est dans l'attente de quelque chose. Quelque chose qui n'arrivera sans doute pas dans le réel mais qui peut être anticipé dans son inconscient ;son imaginaire ; changeant sa perception du réel.

III

L'INFLUENCE DE L'ŒUVRE SUR LE SPECTATEUR  
DU SIMPLE VOYEURISME À L'ENGAGEMENT

## A

### Aux portes du voyeurisme

« Ce qui importe au voyeur et que Lacan interroge dans l'Autre ce n'est pas ce qui peut se voir, même de façon dérobée, c'est ce qui ne peut se voir {...} Ce qu'il cherche à voir c'est l'objet mais l'objet en tant qu'absence »<sup>25</sup>

- Jean Luc Cacciali

En reprenant la logique de Lacan en ces mots, le voyeur ne serait intéressé à voir seulement ce qu'il ne peut pas voir, soit ce qu'il désire et fantasme. Ce que celui-ci cherche à voir, c'est l'insaisissable.

Mes œuvres sont basées sur ce principe. Il s'agit pour le spectateur de toujours regarder, même s'il pense avoir déjà tout vu. Tout voir mais voir quoi ? L'œuvre étant dépourvue de sens, ce que le spectateur pense percevoir sont seulement des images fantasmées qu'il projette dans le réel. Face à quelqu'un faisant la vaisselle de dos dans une cuisine, l'un cherchera à projeter son désir de voir une assiette se casser alors qu'un autre cherchera à deviner le visage de la personne. La recherche de ce qu'il ne peut pas voir est alors nourrie par les fantasmes qui en découlent et le force à rester regarder, tel un voyeur. Ce désir de voir « l'objet en tant qu'absence » peut être si fort qu'il pourra s'ancrer dans le réel du spectateur et en changer sa perception.

En plus de contraindre le spectateur à rester voir, cette notion de voyeurisme est soutenue également dans mes œuvres par le fait de filmer des scènes anecdotiques en plan fixe. Il y a une sensation de pénétrer dans l'intimité des gens sans y être invité. C'est le cas dans presque tous les projets et explicité dans *Close*.

---

25 Jean-Luc Cacciali, *Une perversion du regard : le voyeurisme*, Journal Français de psychiatrie, 2002/2, n°16, p.34

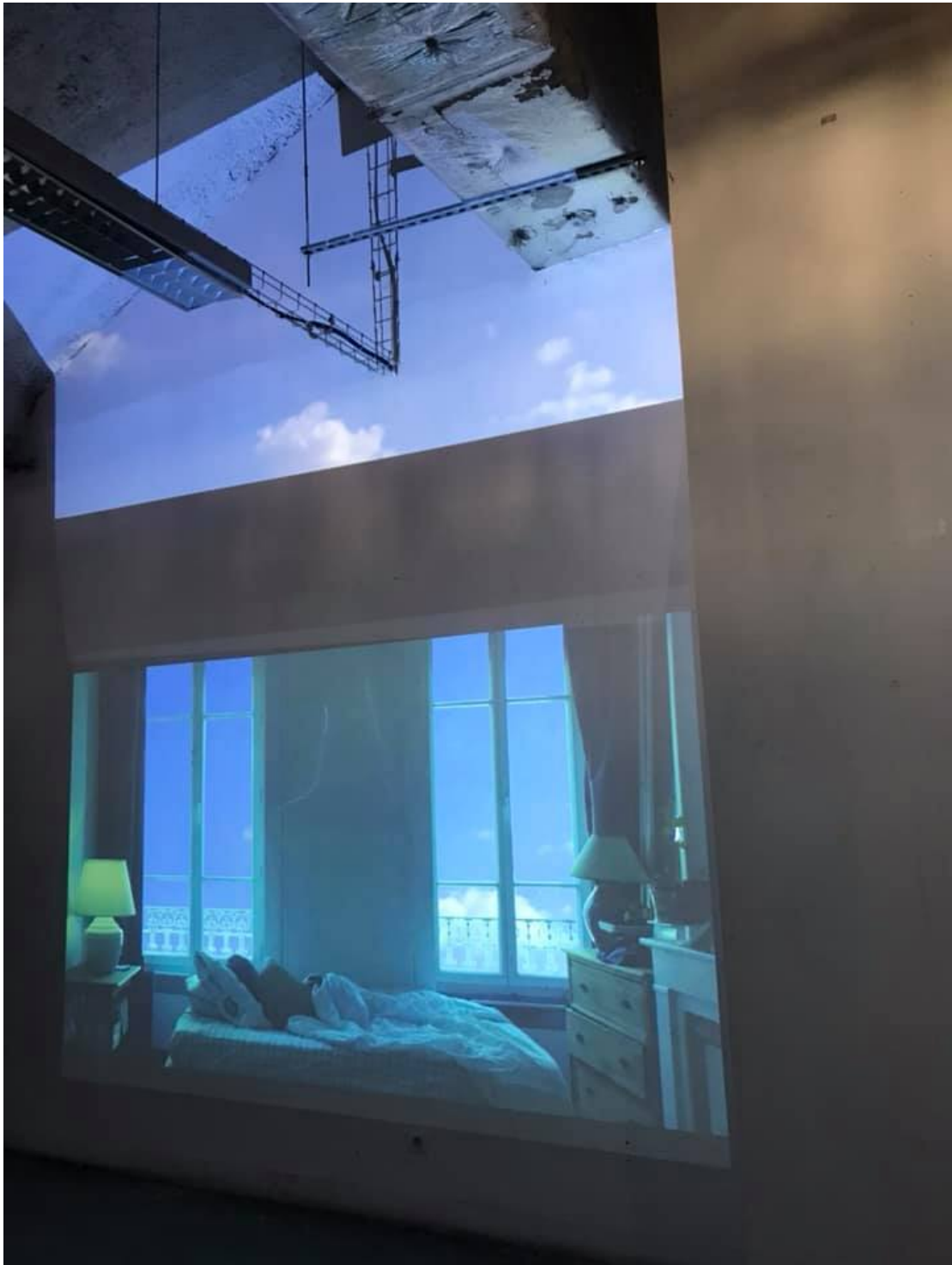


Fig. 31 – Florent Delieutraz, *Close*, deux projections vidéo, son, 2min 19 en boucle, 2019



L'oeuvre *Close* est composée de deux projections vidéo. Elles sont disposées l'une au-dessus de l'autre. Celles-ci laissent entrevoir entre elles un vide, servant à créer l'illusion de deux ouvertures dans le mur. Dans la première projection située à hauteur d'homme, on y voit une femme de dos, allongée sur un lit dans une pièce ressemblant à une chambre, partiellement dénudée. Face à nous ; et à elle ; se trouvent deux grandes fenêtres laissant entrevoir un ciel nuageux bleu. L'éclat de ce bleu se reflète aussi dans la chambre, créant une atmosphère apaisante et quelque peu onirique. Au-dessus, la deuxième projection simule le ciel que l'on pourrait apercevoir d'une troisième grande fenêtre.

Dans l'oeuvre, la position de cette femme par rapport au spectateur ne permet pas de savoir si ce dernier a été invité à voir ou si il est un intrus dans l'intimité de celle-ci. L'impossibilité d'accéder à son visage ne permet pas de savoir si elle est éveillée, donc consciente du bruit et des mouvements alentours, ou si elle est endormie. Bien que tout ça relève de la perception du spectateur par rapport à l'oeuvre, elle n'enlève rien à la saisie de sa place en tant que voyeur. D'autant plus que la projection vidéo de la chambre avec le personnage est en fait une photographie. Seul le ciel présent dans les fenêtres et au dessus sont des images en mouvement. Si dans mes autres projets, le spectateur peut s'attendre à quelque chose « rapidement » en étant face à des personnages en mouvement, ici, le caractère statique du personnage pose une attente et un questionnement plus fort sur ce qu'il peut se passer. Si l'on peut se questionner sur des choses en mouvements sans contexte, on le peut encore plus lorsque le sujet est statique, dans un contexte abstrait.

Les conséquences de ce voyeurisme exercent sur le spectateur l'envie de rester toujours plus longtemps afin d'essayer de percevoir ce qu'il ne peut pas voir. Tel un voyeur, il reviendra observer et re-observer, pour épancher sa soif de questionnement et toujours chercher à voir ce qu'il ne verra potentiellement jamais. Cette idée se retrouve dans le film d'Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour*<sup>26</sup>.

---

26 Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour*, film couleur, 1955, 112 min

Dans *Fenêtre sur cour*, le personnage de Jeffries, joué par James Stewart, se retrouve dans l'immobilité d'une chaise roulante après un accident. Il est donc forcé à rester dans son appartement à cause de ce handicap. Jeffries commence alors à épier le voisinage, tous les jours, encore et toujours. Jeffries voit des choses mais ce qui le pousse à continuer d'observer c'est voir ce qu'il ne peut voir.



Fig. 32 – Image du film *Fenêtre sur cour*

Au même titre qu'un voyeur, il est attiré par l'absence d'images qu'il désire combler. Ce qu'il ne peut pas voir, ce qu'il imagine, le force à continuer de regarder pour peut être, finalement, apercevoir l'absence se matérialiser dans le réel. Cette frustration par son handicap et du fait que « son monde soit réduit aux dimensions d'une fenêtre »<sup>27</sup> fait écho à la place du spectateur dans mes œuvres. Par le choix d'un cadre et d'un plan fixe, le regard du spectateur est réduit aux dimensions de ces derniers. A la manière d'une peinture, l'oeuvre est limitée à un support et le hors-champ n'est pas visible. Cependant, contrairement à une peinture, le mouvement des éléments au sein du cadre permet de ne pas avoir tous les éléments sous les yeux en une image.

---

<sup>27</sup> *Fenêtre sur cour*, bande annonce de 1954.

Il ne suffit donc pas qu'une image soit définie par un cadre pour que celle-ci donne une impression de voyeurisme chez le spectateur. Face à une peinture, l'immobilité des sujets dans le cadre rend la notion de voyeurisme moindre voire nulle. L'intention de savoir ce qu'il se passe en hors-champ n'est pas étoffée par des mouvements laissant croire à une nécessité de s'y attarder. L'oeuvre *Close* fonctionne bien qu'étant faite d'une image fixe puisque l'ajout d'images en mouvements simule au spectateur l'idée d'être confronté à une vidéo.

Ce sont des mouvements au sein d'un cadre réduit qui place alors le spectateur à l'état de voyeur. Peu importe ce qu'il s'y passe, c'est avant tout le fait de la possibilité de voir des choses qui fait rester le spectateur et le pousse à voir. Il doit pouvoir appréhender un mouvement ou une action. Si tout est déjà clair et si tout est déjà dit ; notamment sur les cartels ; le spectateur n'endosse pas le rôle de voyeur et l'expérience de voir pour répondre à une absence ne peut être résolue.

## B

### Engager le spectateur dans une expérience

Le concept de transgression des codes cinématographiques est, dans la conception de l'œuvre, le fait d'intervenir sur le support et changer la manière de filmer et de construire un film. La conception terminée, le concept de l'oeuvre est d'engager le spectateur dans une expérience de perception. À la manière de Jeffries dans *Fenêtre sur cour*, le spectateur est face à ses interrogations et tente d'y répondre. Il participe à sa propre « enquête » pour trouver ce qu'il cherche au sein de mes œuvres. C'est sa perception et son corps qu'il engage dans mes œuvres en décidant de voir et de se mouvoir au travers.

Rien ne laisse entrevoir au spectateur que sa « participation » est demandée pour que l'œuvre existe. C'est dans sa conception et son déroulé que celui-ci, sans vraiment s'en rendre compte, prend part à l'expérience. Tout est construit<sup>28</sup> pour lui de la même manière que tout a été construit pour le « trou » dans l'histoire de Michael Lonsdale dans le film *Une Sale Histoire*.<sup>29</sup> Dans le film, M. Lonsdale raconte sa passion qui consiste à regarder à travers un trou dans un toilette pour femme d'un bar dans le quinzième arrondissement de Paris. Il construit alors son univers fantasmé autour de ce seul trou et vient même à en penser que ce qui entoure le trou est ostentatoire et a été construit précisément pour le trou. « J'ai l'impression que d'abord il y avait le trou, qu'on a construit le trou d'abord. Puis la porte au-dessus. Puis on a construit le café. » affirme M.Lonsdale. « Que tout fonctionnait pour le trou ». Dans sa réflexion, le trou peut être interprété comme une symbolique du fantasme. Tout fonctionne pour eux. Tout est construit pour ses désirs. Le reste n'est que futilité servant à développer et nourrir un imaginaire. Ce trou sert à voir ce que l'on ne peut voir. Il est le prolongement de son inconscient face au réel. Le trou engage M.Lonsdale de la même manière que mes œuvres engagent le spectateur dans une expérience de perception du réel. Mes œuvres sont construites pour développer l'imaginaire chez le spectateur et doivent être « utilisées » pour que l'expérience se crée. Comme avec ce trou, le spectateur doit quitter le lieu en ayant créé des images mentales de ce qu'il aurait pu y voir, et laisser ces images influencer le réel qu'il a vécu.

---

28 Façon de dire que l'oeuvre est créée et fonctionne uniquement pour et par le spectateur.

29 Jean Eustache, *Une Sale Histoire*, diptyque cinématographique, couleur, 50 min, 1977

« Il faut que, si différente qu'elle soit d'une perception, l'hallucination puisse la supplanter et exister plus que ces propres perceptions. Cela n'est possible que si hallucination et perception sont des modalités d'une seule et même fonction primordiale par laquelle nous disposons autour de nous un milieu d'une structure définie, par laquelle nous nous situons tantôt en plein monde, tantôt en marge du monde. »<sup>30</sup>

Mes œuvres ont pour but de fonctionner telle « une structure définie par laquelle la personne qui regarde, se situe tantôt dans le réel et tantôt en marge ». Tantôt dans le réel en étant face à des éléments concrets que l'on peut identifier comme appartenant au réel. Tantôt en marge puisque tout n'est pas visible et tout n'est pas compréhensible. Les images se mélangent et le temps est suspendu. N'étant jamais certain de ce qu'il voit, le spectateur est alors lui aussi dans un état de suspension, entre réel et imaginaire. L'expérience pour le spectateur est d'essayer de réaliser si ce qu'il n'a pu percevoir, donc fantasmer, prend plus de place que ce qu'il a pu percevoir dans le réel. La place de l'imaginaire dans notre façon d'éprouver le réel est une problématique à laquelle je m'efforce de répondre via mes installations. La création du dispositif permet de se questionner sur comment placer le spectateur à la fois dans le réel et en marge de celui-ci et améliorer de plus en plus les dispositifs que ce soit le support-écran ou la conception des vidéos.

L'imaginaire que développe chaque spectateur lui est propre. Ce qu'il imagine et fantasme résonne avec son vécu et son histoire. Chaque expérience est personnelle par rapport à ce que chacun perçoit à travers le dispositif. Dans *Parcels*, la femme pliant du linge peut rappeler à quelqu'un un moment avec sa grand mère comme un été dans le sud pour un autre. Les éléments sans contexte amènent à créer des narrations personnelles.

« Il y a une photo de vous devant un château ou peut-être un monument. Et à côté,

---

30 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, Paris, p. 394

une photo de ton grand-père sur les toilettes. Et à côté se trouve une photo que vous avez prise de Michael Jackson. Si vous les regardiez seuls sans connaître le contexte, alors ils sembleraient singuliers ou aléatoires. Mais juste parce que l'un est à côté de l'autre, une sorte de récit se dégage. »<sup>31</sup>

Le réalisateur Harmony Korine évoque ici le fait de parfois être face à des choses que l'on ne comprend pas, qui n'ont pas de sens individuellement mais qui, mises bout à bout, créent une histoire. Des choses mises côte à côte pour créer une narration. Une expérience unique à chacun afin de créer son propre chemin dans l'œuvre. Tout comme le proposait l'installation *Servitudes* de Jesper Just, l'ordre n'est finalement pas important car dans tous les cas de figure le spectateur aura pu créer sa propre histoire et ses propres questionnements par rapport à l'œuvre. L'expérience doit pousser le spectateur à manquer pour engager son inconscient le plus possible. Il doit, après être sorti, penser à ce qu'il aurait pu voir d'après les informations qu'il a réussi à capturer. Son imagination doit prendre le dessus sur le réel, qu'il a pu exploiter au sein de son expérience dans l'œuvre.

Cette expérience du réel, de la vie, que le spectateur éprouve en étant confronté face à une œuvre d'art rappelle l'idée qu'avait l'artiste Piero Gilardi de mêler Art et Vie. Piero Gilardi est un artiste italien né en 1942 à Turin. Il a été dans les années 60 l'un des fondateurs de l'Arte Povera. Il est connu pour ses Tapis-nature et ses installations qui consiste à mettre en relation le spectateur avec l'œuvre de façon à créer une relation entre eux. D'après lui, l'art se doit être plus conceptuel et interagir « intellectuellement » avec le spectateur sur un sujet. Un autre artiste du mouvement dira : « Moi, le monde, les choses, la vie, nous sommes des énergies en situation ; le point essentiel n'est pas de cristalliser ces situations mais de les maintenir ouvertes et mobiles en fonction de ce que nous avons à vivre. »<sup>32</sup>

---

31 « There's a picture of you in front of a castle or maybe a monument. And next to that is a picture you took of Michael Jackson. If you look at them on their own without knowing the context, when they would seem singular or random. But just because one is next to the other, a kind of narrative comes through. » Harmony Korine, réalisateur Américain, Interview pour Supreme New York, 2022

32 Giovanni Anselmo, artiste de l'Arte Povera

Pour maintenir ouvertes ces situations que nous avons à vivre et ne rien cristalliser, il faut proposer des œuvres d'art qui peuvent être interprétées et réfléchies en permanence et non figées dans le temps. La relation que le spectateur entretient avec les travaux d'artistes se doit de le faire rester dans la « vie réelle ». L'art se doit de représenter et de le confronter à la vie dans laquelle le spectateur évolue. Dans son œuvre *Aigues Tortes*, Piero Gilardi utilise l'art pour mettre le spectateur face à une réalité écologique. Il place une réplique d'un tronc arbre au sol sur lequel le spectateur peut s'asseoir. Lorsque celui-ci tend l'oreille, il peut entendre un son sortir de l'arbre. Ce dernier raconte son histoire à qui voudra bien l'entendre.



Fig. 33 – Piero Gilardi, *Aigues Tortes*, mousse en polyuréthane, son, 2007

Le spectateur dans cette installation, tout comme dans mes travaux a son propre rôle à jouer dans la compréhension de l'oeuvre. P.Gilardi ramène un morceau de réel dans une pièce de la même manière que je capture et rapporte des images du réel au spectateur.

Cette notion d'Art/Vie qu'il incarne dans ces projets sert à placer le spectateur dans une expérience qui ne le sépare pas de ce qu'il peut éprouver et percevoir déjà dans le réel. L'expérience lui permet seulement de mieux comprendre et mieux appréhender ces choses du réel qu'on ne peut pas toujours saisir. L'oeuvre d'art doit être vécue pleinement et exploiter les choses de la vie sans s'en éloigner.



# CONCLUSION

La transgression cinématographique offre, de par la rupture de ses codes, une vision plus réelle du réel. Sans narration et sans se préoccuper de la durée des images, ce que l'on perçoit dans ces nouvelles images est identique à ce que l'on pourrait voir derrière une fenêtre d'un appartement ou dehors sur un banc. Le regard peut être long. Nous pouvons fixer quelque chose sans que celui-ci soit absorbé par une trame narrative et rapidement disparaître. Prendre le temps de regarder comme l'exprime si bien Chantal Akerman.

L'utilisation du plan fixe sert à envisager l'absence et pouvoir imaginer ce qu'il y aurait pu avoir d'autre. Le support, lui, crée aussi une ouverture vers le fantasme en laissant traverser les images ou en invitant le spectateur à les recomposer.

Le spectateur est actif. Les œuvres agissent sur lui comme une machine à faire imaginer. Tout est fait pour que l'inconscient puisse fabriquer des images mentales. Les images agissent sur lui comme un langage qu'il ne reconnaît pas et se doit d'interpréter ce qu'il croit comprendre. Il se trouve au milieu d'une installation vidéo mais surtout « au milieu » ; entre présence et absence ; comme le décrit Merleau-Ponty.

La façon de travailler les films, elle, est maîtrisée. Un quotidien et des personnages évoluant lentement, dans un cadre donné, dont la présence amène l'absence tant les actions et les mouvements s'oublent dans une latence d'exécution des images. L'absence d'intrigue et de narration laissent le spectateur dans un état de suspension et dans l'attente d'un « possible imaginé ».

C'est sur ces deux notions, présence et absence, que mon travail continuera de s'orienter. En suivant l'idée du film *Smoking/No Smoking* d'Alain Resnais, les images et supports peuvent être multipliés afin de faire déambuler le spectateur au travers plusieurs scènes. Construire des structures et créer des installations permettant au spectateur de ne pas tout voir. Prendre en compte la durée des images, influencer la durée de son temps de regard et ses déplacements. Rendre absent le spectateur par son choix de se diriger vers telles ou telles images installées dans l'espace. L'idée étant de

multiplier le support pour créer de grandes expériences audiovisuelles cherchant toujours à confronter la perception du spectateur face à des images du réel. Penser encore plus le support par rapport aux images.

# TABLES DES MATIÈRES

RESUME .....	5
INTRODUCTION.....	6
I. QUOTIDIEN FILMÉ ET SUPPORT-ÉCRAN	
UNE TRANSGRESSION CINÉMATOGRAPHIQUE POUR DE NOUVELLES PERCEPTIONS.	8
A. Représenter le réel ; images du quotidien filmé.....	9
B. Transgresser le support ; de l'écran au support-écran.....	20
C. Mise en espace et perception.....	29
II. LE SUPPORT-ÉCRAN	
UNE OUVERTURE À L'IMAGINAIRE.....	35
A. Naissance du support.....	36
B. Construction de l'imaginaire.....	44
III. L'INFLUENCE DE L'ŒUVRE SUR LE SPECTATEUR	
DU SIMPLE VOYEURISME À L'ENGAGEMENT.....	52
A. Aux portes du voyeurisme.....	53
B. Engager le spectateur dans une expérience.....	58
CONCLUSION.....	63
BIBLIOGRAPHIE.....	66
FILMOGRAPHIE.....	68
INDEX DES NOTIONS.....	69
INDEX DES NOMS.....	71
TABLES DES ILLUSTRATIONS.....	72

# BIBLIOGRAPHIE

- AGAMBEN, Giorgio et RUEFF, Martin. *Théorie des dispositifs*, Po&sie, vol. 115, no. 1, 2006, pp. 25-33
- AKERMAN, Chantal. *Autoportrait en cinéaste*, Paris, Editions du Centre George Pompidou/Editions Cahiers du Cinéma, 2004, 234 p
- DURAS, Marguerite. *La Douleur*, P.O.L, 1985, 207 p
- FLAUBERT, Gustave. *Les Trois Contes*, Georges Charpentier, 1877. Classique, 1972, 191 p
- GRIMALDI, Nicolas. *Le désir et le temps*, Vrin Reprise, 1992, 508 p
- HOUSSE, Didier. *L'urgence*, Les Tribunes de la santé, vol. n° 13, no. 4, 2006, pp. 33-38
- LACAN, Jacques. *La Relation d'Objet*, Séminaire Livre IV (1956-1957). Essais, 2021, 624 p
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Le visible et l'invisible*, Gallimard, 1964, Paris, 359 p
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, Paris, 278 p
- MINKOWSKI, Eugène. *Le Temps Vécu : Études Phénoménologiques et Psychopathologiques*, Quadrige, 1981. Paris, Puf, 2013, 416 p
- PATOUET, Jacqueline. « Duras encore ? La douleur propre du sujet », *L'en-je lacanien*, vol. 12, no. 1, 2009, pp. 149-161
- WATTEAU, Diane. *Un geste de la main pour David Clearbout*, Savoirs et Clinique, 2012
- WINNICOTT, Donald. *Jeu et Réalité*, 1975, Gallimard, 240 p

Sites internet :

BOURGUIGNON, Manon, KATZ-GILBERT, Muriel. « Les espaces de la réalité psychique. Une revue critique de la littérature », *Research in Psychoanalysis*, 2018/2 (N° 26), p. 130a-141a. DOI : 10.3917/rep1.026.0130. URL : <https://www.cairn.info/revue-research-in-psychoanalysis-2018-2-page-130a.htm>

CACCIALI, Jean-Luc. *Une perversion du regard : le voyeurisme*, Journal français de psychiatrie, 2002/2 (n°16), p. 33-34. DOI : 10.3917/jfp.016.0033. URL : <https://www.cairn.info/revue-journal-francais-de-psychiatrie-2002-2-page-33.htm>

CICCARELLI, Alessandra. « Les sociologies du quotidien et la mélancolie », *Sociétés*, 2004/4 (n° 86), p. 69-78. DOI : 10.3917/soc.086.0069. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2004-4-page-69.htm>

CANTE, Cyril. *Esthétique du plan fixe*, 2015, Mémoire de Master, Université E.N.S Louis Lumière, URL : [https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSSL\\_2015\\_Cine\\_Cante\\_BD.pdf](https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSSL_2015_Cine_Cante_BD.pdf)

CLEARBOUT, David. *The Silence of the Lens*, E-flux n°73, Mai 2016. URL : [http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_9007180.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_9007180.pdf) D R E U I L D a n i e l . « Prendre soin de l'attente. La patience revisitée », *Revue française d'éthique appliquée*, 2020/1 (N° 9), p. 74-87. DOI : 10.3917/rfeap.009.0074. URL : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-ethique-appliquee-2020-1-page-74.htm>

LAPIERRE, Christopher. « Le fondement imaginaire du perçu chez Merleau-Ponty et Grimaldi », *Revue de métaphysique et de morale*, 2015/3 (N° 87), p. 353-376. DOI : 10.3917/rmm.153.0353. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-metaphysique-et-de-morale-2015-3-page-353.htm> MANDOKI Katya, « L'esthétique du quotidien », *Diogène*, 2011/1-2 (n° 233-234), p. 196-210. DOI : 10.3917/dio.233.0196. URL : <https://www.cairn.info/revue-diogene-2011-1-page-196.htm>

# FILMOGRAPHIE

AKERMAN, Chantal. *Jeanne Dielman, 23 Commerce Quay, 1080 Brussels*, couleur, 200min, 1975

EUSTACHE, Jean. *Une Sale Histoire*, dyptique cinématographique, couleur, 50min, 1977

GODARD, Jean-Luc. *Le Mépris*, couleur, 103min, 1963

HITCHCOCK, Alfred. *Fenêtre sur Cour*, couleur, 112min, 1955

RESNAIS, Alain. *Smoking/No Smoking*, couleur, 140min et 145min, 1993

# INDEX DES NOTIONS

absence.....	5, 34, 44 sv, 49, 53, 56 sv
apparaître.....	16, 47
codes cinématographique.....	6, 9, 58
construction.....	5, 38, 40
Construction.....	4, 44
contemplation.....	15
disparaître.....	27, 34, 47
dispositif.....	20, 23, 59, 66
durée.....	9, 11, 16, 23, 30, 46 sv, 49 sv
espace.....	4 sv, 7, 18, 21, 23 sv, 28 sv, 32 sv, 36, 38, 41 sv, 44, 67
expérience.....	4 sv, 7, 14, 20, 23, 29, 32, 38, 40, 44, 47, 57 sv, 62
fantasme.....	5 sv, 10, 25, 44, 47, 49, 53, 58 sv
fantasmer.....	6 sv, 10, 44, 47, 59
filmer.....	9, 11, 19, 34, 38, 53, 58
Filmer.....	7, 9
handicap visuel.....	17
idée.....	6, 9, 11, 14, 17, 19 sv, 27, 36, 40, 42, 49, 55, 57, 60
images.....	4 sv, 9 sv, 14 sv, 17, 19 sv, 23, 25, 27, 30, 32 sv, 36, 38, 40, 42, 44, 47, 51, 53, 55 sv, 62
Images.....	13
IMAGES.....	1
imaginaire.....	4 sv, 19, 25, 44, 47, 49, 51, 58 sv, 67
IMAGINAIRE.....	1, 4, 35
imaginer.....	9 sv, 44, 47, 49
installation.....	13, 18, 21, 25, 29 sv, 32, 36, 41, 47 sv, 59 sv, 62
Installation.....	18, 24, 33
intimité.....	14, 19, 53, 55
objet.....	7, 17, 20 sv, 36, 49, 53
Objet.....	66
observer.....	10, 14, 32, 55 sv
perception.....	4 sv, 9, 17, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 49, 51, 53, 55, 58 sv, 66
PERCEPTION.....	4, 8
plan fixe.....	14, 17, 25, 30, 53, 56, 67
point de vue.....	10
POINT DE VUE.....	17
processus.....	20, 25, 47
quotidien.....	4 sv, 7, 9 sv, 14 sv, 21, 25, 34, 67
QUOTIDIEN.....	4, 8
réalité.....	7, 10 sv, 19, 25 sv, 61, 67
Réalité.....	5, 66
réel.....	4, 6 sv, 9 sv, 14, 19 sv, 25, 27, 30, 32, 38, 44, 47, 49, 51, 53, 56, 58 sv
RÉEL.....	1
regarder.....	14, 19, 30, 53, 56, 58
support.....	4 sv, 7, 19 sv, 27 sv, 33 sv, 36, 38, 40, 42 sv, 49, 56, 58 sv
SUPPORT.....	1, 4, 8, 21, 35
temps.....	5, 9, 11, 15 sv, 20, 25, 30, 32, 36, 47, 49 sv, 55, 59, 61, 66

Temps.....	66
transgression .....	6, 9 sv, 17, 20, 27, 58
Transgression .....	20
TRANSGRESSION .....	4, 8
visible.....	19, 25, 41 sv, 44, 47, 56, 59, 66
voir. .3, 5 sv, 9 sv, 14, 17, 19 sv, 22 sv, 25, 27, 30, 32, 34, 38, 42, 44 sv, 47, 49, 51, 53, 55 sv, 62, 66	
voyeur.....	4, 53, 55 sv, 67
VOYEUR.....	4, 52
expérience.....	4 sv, 7, 20, 23, 38, 40, 44, 58 sv, 62
transgression .....	6, 9, 11, 17, 20, 27, 58
TRANSGRESSION .....	4, 8
œuvre.....	7, 9 sv, 14 sv, 19, 25, 27, 29, 32, 38, 40 sv, 44, 47, 50, 53, 56, 58 sv
ŒUVRE.....	4, 52
œuvres.....	9 sv, 29, 41, 44, 47, 50, 53, 56, 58 sv, 61

## INDEX DES NOMS

David Claerbout.....	9, 15, 16, 29, 38, 39, 40
Jean Luc Godard.....	10
Chantal Akerman.....	11, 14, 40, 63
Pauliina Rautio.....	14
Ingre .....	15
Vermeer .....	15
Jesper Just.....	25, 26, 27, 29, 30, 34, 60
Alain Resnais .....	32
Mika Rottenberg.....	40, 41
Merleau-Ponty.....	44, 47
Olivia Boudreau.....	47, 48, 49
Marguerite Duras.....	49
Lacan.....	53
Jean Luc Cacciali.....	53
Lacan.....	53
Alfred Hitchcock.....	55
Michael Lonsdale.....	58
Harmony Korine.....	60
Piero Gilardi.....	60, 61



# TABLES DES ILLUSTRATIONS

Fig.1 – 50 secondes de la scène de l'escalope de Jeanne Dielman.....	12
Fig. 2 – Florent Delieutraz, A Man At Home Around 5pm, installation vidéo, projection, bois, métal, toile, silence, 4min 03 en boucle, 2022. Images de 50 sec de l'oeuvre.....	13
Fig. 3 et 4 – David Claerbout, Long Goodbye, projection vidéo, silence, 12 min, 2007.....	16
Fig. 5 – Florent Delieutraz, Spy, installation vidéo, silence, 53 sec en boucle, 2021.....	18
Fig. 6 – Installation Spy dans l'espace.....	18
Fig. 7 – Exemple de support .....	21
Fig. 8 – Exemple de structure supportant une projection .....	22
Fig – 9. Delieutraz Florent, PARCELS, vidéo projection, silence, support en bois et métal, chaines, 2min15 en boucle, 2022, Paris.....	24
Fig. 10 – Installation PARCELS dans l'espace.....	24
Fig. 11 et 12. Jesper Just, Corporéalités, panneaux LED, vidéos, son, métal, ciment, dimension variable, 2020.....	26
Fig. 13 – Schéma d'une projection sur support troué. La projection est représentée par la couleur grise.....	28
Fig. 14 – Jesper Just, Servitudes, installation vidéo et son, 2015, Palais de Tokyo, Paris.....	29
Fig. 15 – Florent Delieutraz, Help, deux vidéo projections face à face, silence, 1min en boucle, 2021.....	31
Fig. 16 – Installation A Man At Home Around 5pm dans l'espace.....	33
Fig. 17 – Formes et images projetées par les trous présents sur le support-écran.....	33
Fig. 18 – Scène de PARCELS filmé 14 fois.....	36
Fig. 19 – Vidéo recomposé des 14 morceaux de plan pour en refaire un seul.....	37
Fig. 20 – Résultat .....	37
Fig. 21 et 22 – David Claerbout, Man Under Arches, vidéo projection interactive, noir et blanc, silence, 2000 .....	39
Fig. 23 – Mika Rottenberg, Bowls Balls Souls Holes, vidéo installation, 2014-2018.....	41
Fig. 24 – Florent Delieutraz, Ho(holes)les, projection vidéo sur support en bois, 1min en boucle, silence, 2022.....	42
Fig. 25 – Ibid.....	43
Fig. 26 et 27 page suivante.....	45
Fig. 28 et 29 – Olivia Boudreau, L'Étuve, vidéo installation, 20 min. 46 sec, 2011.....	48
Fig. 30 – Premier plan à 00:00 min et dernier plan à 04:03 min dans A Man At Home Around 5pm. ....	50
Fig. 31 – Florent Delieutraz, Close, deux projections vidéo, son, 2min 19 en boucle, 2019.....	54
Fig. 32 – Image du film Fenêtre sur cour.....	56
Fig. 33 – Piero Gilardi, Aigues Tortes, mousse en polyuréthane, son, 2007.....	61