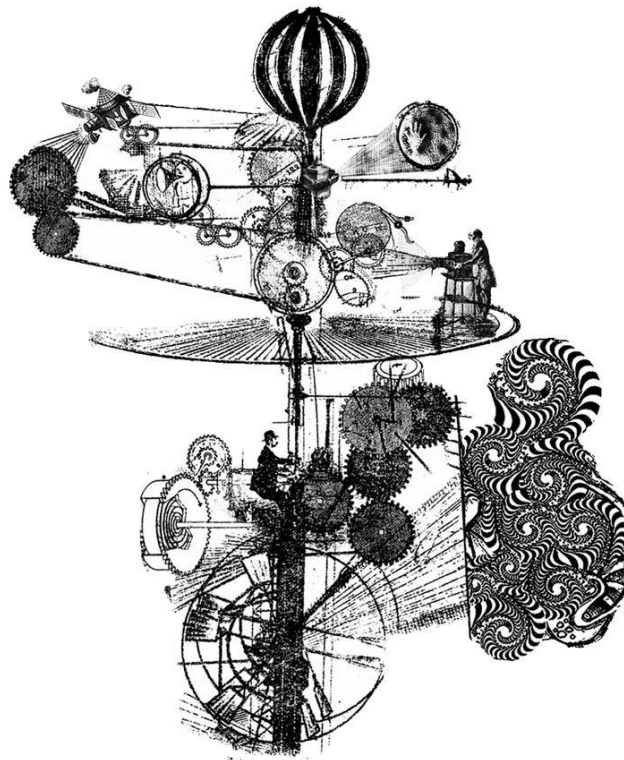


Trace fugace

par Joris Guibert

Extrait de « *Ethérété, jouer l'image* »
publié par *Revue & corrigée* en décembre 2012 (numéro 94)



« Or il y a des gens plus propices à regarder, à observer, voire à contempler. Ils attribuent aux formes une puissance de vérité. Ils pensent que le mouvement est plus réel que l'immobilité, la transformation des choses plus riche d'enseignements, peut-être, que les choses elles-mêmes.
(...)

Ils vont quelquefois dans l'atelier ou le laboratoire, ils suivent la fabrique de l'image, ils observent la chrysalide, ils attendent, yeux grands ouverts, les latences de la forme longtemps prisonnière. Ils surprennent, quelquefois, un moment de la gestation, ils voient quelque chose se former : émotion de découvrir cela. Puis l'image devient mature – comme le papillon devient imago –, et elle prend son envol. Autre émotion. »

Georges Didi-Huberman, *L'image brûle*

Moment-mouvement

Pour aborder la notion de temps « réel » (issue de la computation instantanée du calcul informatique) il faut partir d'un fait technique et historique : le numérique n'a ni la primeur ni le privilège de l'image temps réel. Le cinéma (structurel, élargi...) a établi l'intervention sur l'image, sa composition et sa transformation dans l'instant. La vidéo (l'image électronique)¹ a inventé la captation/transmission, mais aussi la modulation, la générativité en direct. L'enjeu du temps réel n'est pas tant la célérité que le comportement que celle-ci induit face à l'image – création et réception. On utilisera ce terme par commodité ; aussi je voudrais tenter d'élargir son acception en établissant, pour le penser, une série de processus qui opèrent à l'intérieur de cette notion :

Immédiateté = réponse du dispositif
Spontanéité = mouvement (d'action et d'idée) de l'imageur
Synchronicité = correspondance d'événements
Simultanéité = faire et voir se confondent
Instantanéité = caractère de l'expérience phénoménale

Le temps réel comme synergie de ces processus permet de penser quelle nouvelle image est inventée, et de quoi elle est investie : l'image devient *moment-mouvement*. Car il n'y a ni œuvre-instant, ni durée dure qui dure, mais une succession de temps qui en fait un moment – permanence précaire. Le temps réel actualise la présence de l'image : elle n'est pas qu'actuelle – là – mais l'ici-maintenant devient moment-mouvement de métamorphose² (apparition/disparition, évolution/involution, formation/transformation...). Cette instabilité de l'image en perpétuel devenir – en mouvement d'états – confère une vitalité à l'œuvre, un rapport de l'ordre de l'organique. « *Chaque trait de Picasso est une création qui en entraîne une autre, non comme une cause implique un effet, mais comme la vie engendre la vie* »³.

L'effort de la performance – au contraire du spectacle – est de préparer l'irréitérable : l'immédiateté force l'improvisation, la réaction à l'événement qui surgit ; l'imageur *féconde* quelque chose en même temps qu'il crée. L'immaîtrise devient potentiel, jeu comme enjeu, tension. Tension entre les éléments construits et les « intersticiants » exogènes, tension de l'angoisse de la faute ou de l'absence basculant dans le plaisir avec l'émergence d'une efficacité. Cette immaîtrise de l'instant renvoie d'abord au désir d'être agit par son acte : la jouissance du rebond. McLuhan analyse la segmentation du temps mécanisé de l'horloge qui induit une « séquentialisation » de la conscience ; il en conclut que « *l'instantanéité abolit le temps et l'espace et redonne à l'homme une conscience intégrale et primitive* »⁴. D'autre part, Couchot a montré que la caméra est la continuité de l'horloge comme instrument de découpage du temps ; l'immédiateté de l'acte imageant retrouve ici son origine archaïque, le plaisir immédiat

1 Pour voir la différence électronique/numérique et les enjeux qui en découlent voir le précédent texte « *Vidéo pure / machine, médium, mutation* », R&C#92.

2 Couchot rappelle d'ailleurs que *momentum* est contraction de *movimentum*.

3 A.Bazin sur la séquence du *Mystère Picasso* le montrant en train de peindre, « Un film bergsonien : "le mystère Picasso" », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Les Editions du Cerf, Paris, 1997, p.194.

4 *Pour comprendre les médias*, Editions Mame/Seuil, 2004, p.178.

du geste du peintre. Elle rejoint le verbe libre du poète, le jeu de l'instrument de musique, et là toute l'imagination vive de l'improvisation : inflation de l'inspiration spontanée, mouvement entraînant le mouvement – un processus d'idéation.



Joris Guibert, manipulation projecteur / Crédit photo : Eric Pellet

Corporéité

Il faut alors considérer le corps impliqué dans ce processus, sa fonction et son action. Si McLuhan a montré que l'outil-prolongement de la fonction corporelle provoque sa narcose, que la technologie plie le corps, il s'agit de voir comment ces pratiques permettent de réinvestir le corps dans le machinique. Comment ainsi l'image-lumière se voit conférer des propriétés particulières ; et, partant, invente une écriture spécifique.

Faire une image est affaire de tact, un « *acte corporel* » (Didi-huberman). Le temps réel impose au geste une action ; il lie intention/destination réalisées en mouvement. Acte et trace sont accouplés ; donnée inhérente au dessin qui développe chez l'imageur un rapport instinctif à l'image : « *je collabore avec la main ; la main part, je suis derrière, à l'affût* », dit Moebius. Ce mouvement induit une écriture qui est procès ; toutefois, « *gardons-nous de songer à une graphie automatique* », dit René Char de Miró : « *La main, déliée, suit l'outil. Mais elle guette cette présence concrète (...). La ligne est désormais expression de l'outil autant que conséquence du geste. Outil, geste, disparus l'un dans l'autre, enrichis l'un par l'autre* ». L'appareillage est ainsi décisif par ses capacités techniques

autant que par la relation qu'il développe chez l'imageur. D'abord, la technologie (pellicule, vidéo...) et les instruments (caches, prismes...). Ensuite, le dispositif, la disposition de l'instrumentarium qui doit prendre en compte la posture, la manipulation. La technique détermine le faire et conditionne le voir, ce que Couchot nomme « *expérience technesthétique* ». Ce faisant, « *la hiérarchie du sensorium se reconstruit. Une nouvelle matrice perceptuelle se dessine* »⁵. Ce qu'avait montré McLuhan : la technologie ré-organise le corps. Il ne s'agit pas ici de prôner le transhumain, mais au contraire de permettre au corps de se réapproprié cette coercition, par une opération de sublimation.

C'est dans cette prise/déprise que l'image gagne une particularité ; là se fondent deux écritures différentes : numérique et analogique. Le numérique peut développer l'interface avec une vaste potentialité de commandes ; son écriture réside donc dans la programmation : l'exécution vient ensuite la réaliser, mais elle est secondaire et tributaire de cet amont. L'analogique implique un rapport avec la machine qui est contrôle ou *influence* ; le cinéma offre d'agir sur l'image, à même le projecteur jusqu'au photogramme (dessin, dissolution...); la vidéo agit *dans* l'image (larsen, théâtre d'objet...). L'appareillage devient un corps avec ses organes en interrelation ; son comportement est sujet de sa construction, mais peut l'excéder, être génératif et susceptible de réactions limites. Cette corporéité ne s'arrête pas à la machine : hors d'elle, la lumière et son réceptacle accomplissent l'image. Le corps est confronté à la matière et à l'environnement : cela peut être la silhouette par l'ombre chinoise ; la main par l'instrument qui joue du faisceau ; le doigt par l'occultation qui retient le rai ; et même le souffle, dans l'autodafé cinématographique, qui caresse et contient l'ignition de l'image.

Si l'image numérique est réponse⁶, l'analogique est dialogue : la machine répond et tout à la fois *propose* des pistes à suivre, ou *impose* des biais. Elle énonce des solutions inédites et impensables, pose des problèmes à creuser, ce qui ouvre la création à d'autres effets que ses causes. Dans cette synergie humain/machine, acte/trace, il ne s'agit pas de la question de l'efficacité. Si l'outil impose une posture et engage une attitude permettant de développer une écriture, la problématique est donc celle de la transduction, de la relation création/réception, de l'organisation du regard et de l'affect. La notion de geste est centrale : « mouvement » et « intention » liés impérieusement.

La performance est instrumentation : tout comme en musique, il faut donc considérer la virtuosité, c'est-à-dire la relation entre intention et destination – dessein et destin. Le geste dépend des virtualités de l'outil (ses capacités *technesthétiques*), tout autant que de sa vitalité : sa capacité poétique et autopoïétique (celle d'accepter le corps, de lui répondre, de lui soumettre un processus créatif).
Virtuosité/virtualité/vitalité, voilà la ligne d'équilibre de la performance.

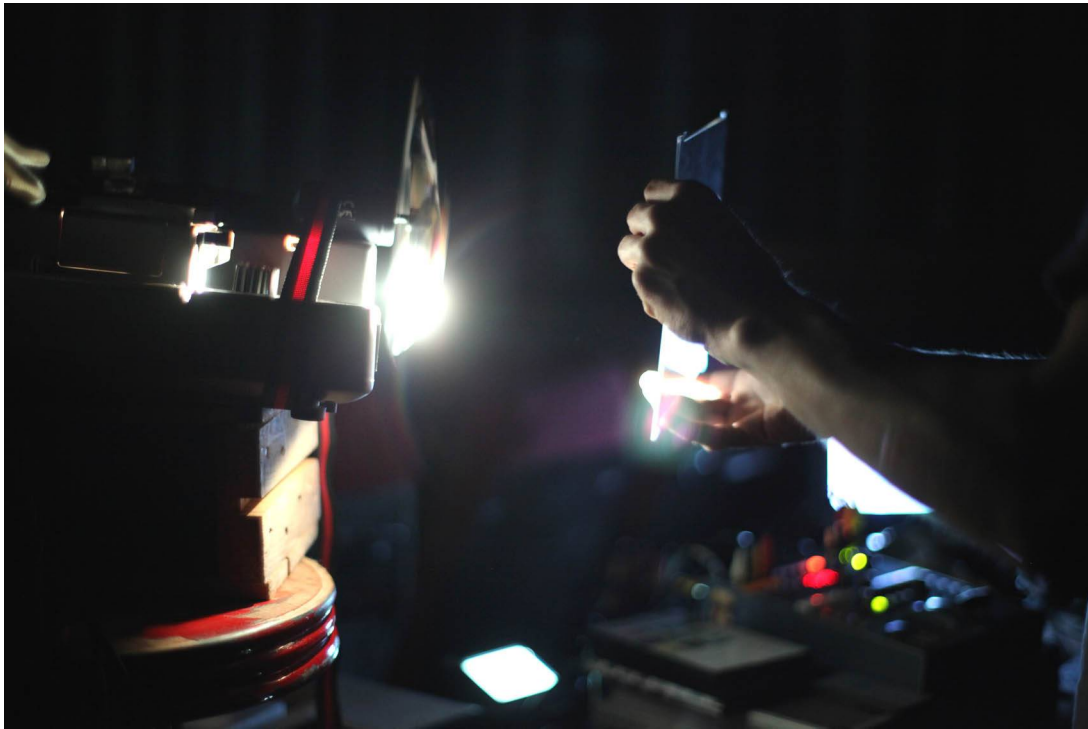
Le temps réel presse le geste, qui doit composer l'instant dans une pensée de rapports amont/advenir (forme, dramaturgie etc.). Ce moment intense ne supporte pas de suspension : le geste devient image, le dessin devient danse. Le motif n'est alors plus

5 Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Ed. Jacqueline Chambon, 2007, p.215.

6 Une « *image qui répond* » : E. Couchot cité par Anne-Marie Duguet, art. cité.

motivé par lui-même ; il manifeste toute sa genèse, acte pensé, acte corporel, acte instinctif – motif sans motif. L'outil est important car il réalise l'intention autant qu'il déploie l'intuition. L'intention se fait action, mais le geste reste instinct : gestion de l'intention/gestualité de l'intuition, voilà tout le rapport fragile du jeu en temps réel.

Ce qui est en jeu, déjà dans l'*Action Painting*, c'est que l'image n'est plus représentation mais *inscription* d'un fait, ici d'un acte présent. Intrusion du corps dans l'image, qui n'est plus médiateur, mais *plongé* dans l'œuvre : lié au regard à travers le geste, qui confère la corporéité à l'image qui s'incarne.



Joris Guibert, jeu faisceau & miroir / Crédit photo : Eric Pellet

Ecrire / Jouer l'image

Cette praxie/praxis de l'image convoque une nouvelle énonciation, et mise en récit. Elle a d'abord la liberté de ne pas le faire, de privilégier l'abstraction et la picturalité. Néanmoins, l'image est sens, tout à la fois sensation et signifiante : même non-figurative, elle engendre un ressenti qui est autant émotion qu'évocation. La performance peut développer quantité de formes de narrations. Cette écriture s'étaye de structures issues des arts de l'image pour inventer ses propres codes, tout en développant chaque fois une part de non-codé puisqu'elle découle d'un dispositif original. L'écart avec l'image fixe vient de la temporalité étendue en écoulement ; ainsi, sa dramaturgie se rapproche de la musique : le drame survient parce qu'il est *fluctuation* du ressentir, appuyé et marqué par une chronologie : « *composer des images en vidéo, c'est la même chose que composer de la musique ; dans les deux cas, on ordonne des événements*

selon un temps précis », dit Bill Viola⁷. Cette dramaturgie n'est pas assujettie au récit en tant qu'histoire. Elle peut développer un propos libre, tant par sa mise en forme que par son déchiffrement. Les modalités d'expression ont été explorées par le cinéma expérimental : multiplicité des supports, des sources, des figures de styles, des effets... permettent une narration délinéarisée et démultipliée, produisent « *une complexification du donné, (...) exigent de la part du spectateur une participation active dans la construction du sens* »⁸.

Le temps réel joue sur l'écriture évidemment comme donnée temporelle, mais cette pensée du temps déteint sur une *pensée de l'espace*. La simultanéité temporelle enjoint une simultanéité spatiale, une synchronicité des éléments et des événements. Cela se révèle par la construction : mixage des images ou des médias (surimpression, hybridation), imbrication des matières (insertion, incrustation) ou multiplicité des figures d'expression (split-screen, multiprojection). Cette simultanéité prend source dans la tradition picturale : retable, polyptique, tanka tibétain et surtout fresque et collage. Le collage est l'inverse du montage, qui expose le soustrait, l'interstice, alors que le collage est exhibition de ses éléments. La multiprojection permet de lier les deux : le montage devient simultané. Déjà en 1927, la *Polyvision* d'Abel Gance tentait cette écriture inédite : écran variable qui pouvait décliner une image en triptyque distinct. Pour ma part, j'utilise le triptyque pour équilibrer l'énoncé – soit un centre pourvu de périphéries, soit une dialectique ternaire. Cependant, je lui préfère l'absence de cadre de la fresque ; le mur comme territoire vierge, surface minimale/maximale exponentielle, sur laquelle l'image expansive peut tout à la fois se contracter ou s'épandre – même au-delà, dans les angles et le plafond.

Ce « *feuilletage de l'image* »⁹, outre l'intérêt esthétique de sa profondeur plastique, complexifie le visible et sa saisie ; le déchiffrement polysémique « *s'affranchit aisément des lois de la concaténation causale* », constituant un « *infra-récit* »¹⁰ qui ne se reçoit pas linéairement, mais se parcourt. La suture est déliée. Chez l'imageur, la simultanéité/spontanéité développe une pensée qui compose deux dimensions : l'espace, composition spatiale des éléments (imbriqués, joints, fusionnés...) et le temps, leur rythme spécifique comme leur évolution. Se superpose enfin une troisième dimension de logique narrative, elle-même simultanée. Ainsi l'espace-temps linéaire du montage et du récit filmique, flux-écoulement, devient ici *flux-tourbillon*.

Mais ce que déploie le temps réel comme écriture, au-delà du montage simultané, de l'assemblage synchronique ou de la combinatoire de la forme, c'est la *formation*, c'est-à-dire la transformation.

7 Cité par Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, 2005.

8 Marc Plas, *Cannibalisme des images, le refilmage et l'hybridation des supports*, 1999.

9 Marion Poirson-Dechonne, *De l'écran miroir à l'écran suaire*, in M.Scheinfeigel (dir.) *Le cinéma, et après ?* Ed. P.U.R., 2010.

10 Fabien Maheu, *De l'esthétique du fragment aux nouvelles organisations médiatiques*, idem.

Imago

« C'est la toile qui existe préalablement comme écran,
qu'il suffit de photographier dans sa durée réelle. »

André Bazin

Il faut donc voir que cet objet filmique rejoint à travers manipulation et temporalité des problématiques de la peinture (sans que la visée soit nécessairement picturale). Lorsque Bazin évoque le concept de « *peinture dont le tableau n'est qu'un moment* »¹¹, il exprime le potentiel de la peinture, qui ne se réduit pas à son résultat figé – mort – en tableau : la « *durée peut être partie intégrante de l'œuvre elle-même, une dimension supplémentaire* ». Non pas la durée de construction, mais l'évolution, le cheminement est une dimension intégrée et intégrale de l'œuvre¹². Si l'acte doit bien viser la finalité pour pouvoir se mouvoir, l'objectif n'est qu'un horizon, tout au plus une étape – sinon le résultat devient son bilan. De même que pour le voyageur, peu importe d'arriver : c'est la route qui le guide et l'attire – il n'y a que le touriste qui veuille arriver.

Cette notion de « *durée picturale* » nécessite de reprogrammer le regard : elle implique le temps de faire dans celui de voir. « *Les stades intermédiaires (...) sont déjà l'œuvre même, mais destinée à se dévorer ou plutôt à se métamorphoser jusqu'à l'instant où le peintre voudra s'arrêter. C'est ce que Picasso exprime (...) : « Il faudrait pouvoir montrer les tableaux qui sont sous les tableaux »* ». L'œuvre en tant que sédimentation, dont les strates sont des épaisseurs que la temporalité du voir pressent. La performance et son déroulement de moment-mouvement permettent cette stratification d'états dont parle Bazin. Il évoque une différence entre cinéma et peinture : « *le montage reconstitue une unité temporelle horizontale, géographique en quelque sorte, quand la temporalité du tableau (...) se développe géologiquement, en profondeur* »¹³. Alors la performance rend possible l'imbrication effective de ces deux temporalités : voir les « tableaux sous les tableaux », les différents destins de la forme réunis. Chaque forme est un état-étape, jamais assuré de résolution ni de permanence.



Joris Guibert et *LSD Room*
(Sarah Taurinya, Laurent Gallot)
Crédit photo : Sarah Goliard

11 *Art. cité*, p.196.

12 Comme l'indique la langue, « œuvre » est le labeur autant que son achèvement, « création » signifie l'acte de créer en même temps que son aboutissement.

13 art. « Peinture et cinéma », *op. cit.*, p.187.

« *Peu m'importe l'image : c'est sa transformation qui m'intéresse* », dit Etienne Caire¹⁴. La performance peut composer le film selon une chronologie et une logique non du changement, mais du modelage et de la *modulation*. L'évolution n'est pas croissance d'un stade embryonnaire à un état qui serait enfin recevable. Prémices et achèvement sont les deux bords d'une même ligne d'instabilité et de permanence : réminiscence du passé de la forme/attente fantomatique de la métamorphose. Ainsi l'affect est à concevoir dans cette dessaisie : la perte de l'origine, la promesse du *toujours là* et du devenir.

Un cinéma *modulateur*, procréant la transition, la mutation, ou l'altération. Et un cinéma *modulaire*, combinant des modules d'espace-temps, transformant des modules de structures en modules de formes, d'étapes en strates, d'états en *étants*.

© Joris Guibert 2012

Site internet : <http://khroma-soma.com>

Ce texte fait partie d'un cycle théorique (publié par Revue & corrigée durant l'année 2012), dont le résumé est disponible ici : <http://khroma-soma.com/publications/textes-revue-et-corrigee-extraits/>

Pour citer ce texte :

Joris Guibert, « Ethéréité, jouer l'image », *Revue & corrigée* Décembre 2012 (numéro 94), pp. 37-44

REVUE & CORRIGÉE, *surface écrite des pratiques sonores expérimentales*
revue trimestrielle disponible en librairie ou sur commande

Site : <http://www.revue-et-corrigee.net/>

Version numérique (PDF) : www.scopalto.com

14 Cinéaste performeur, laboratoire MTK.