

Ethérité

Jouer l'image



- Joris Guibert -

Conférence issue d'un texte publié par *Revue & corrigée* (décembre 2012)

« Or il y a des gens plus propices à regarder, à observer, voire à contempler. (...) 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. »

Georges Didi-Huberman, *L'image brûle*

Qu'est-ce qui se joue dans le fait de créer et manipuler l'image en temps réel ?

La performance audio/visuelle construit un objet éphémère – cinéma improvisé, irréversible.

L'irritation déséquilibre le rapport à l'image : elle n'est plus sage, docile, elle impose sa présence. Une nouvelle façon de faire l'image qui implique une nouvelle façon de la voir ; et de fait, une nouvelle façon de la penser.

Si cet art se fonde sur l'hybridation de pratiques (théâtre, danse, musique...), sa procédure relie les problématiques d'autres arts visuels – cinéma, peinture, vidéo. Cette conférence explore ses enjeux inédits : la composition (rapport au temps, à l'espace, au corps) et l'écriture (expression, dramaturgie, chronologie), confèrent à l'image une essence nouvelle. L'expérience de cette image se révèle inédite. Pour la comprendre il faut étudier son principe de synergie : dispositif, corps, temps, espace, forme et regard. Une écriture qui questionne le faire – qu'est-ce que composer l'instant ? Et le voir – pourquoi cette image n'est pas vue mais vécue comme intense ?

En somme, interroger ce qui semble être un nouveau champ, un nouveau régime de la cinématographie.

DISPOSITIFS

Au cours du XXe siècle, l'œuvre-objet disparaît : ainsi Greenberg définissait le sujet de l'art moderne non plus par son contenu mais par son effet. L'œuvre devient procédure, change de statut en même temps que de substance au profit de l'expérience. Une « vaporisation » selon Yves Michaud : la performance audio/visuelle s'inscrit dans cette logique relationnelle (aboutie dans le happening) mais son origine est plus vaste : spectacles de lanterne magique (XVIIIe), orgues chromatiques (XIXe), lumino-cinétisme (XXe), cinéma expérimental, art vidéo...



La performance augmente le rituel cinématographique par un dispositif qui réaffirme une ritualité, de l'ordre de la cérémonie. Une entrée dans le laboratoire de l'image : connexion de l'espace, du temps, du corps de l'imageur et du regardeur, des formes et des regards. Ce dispositif est fondé sur un système espace/appareillage, qui construit à la fois la forme et son accès. Ontogenèse et morphogenèse de l'image sont déterminés par une « technogenèse » qui intègre également le corps de l'imageur (l'acte) et celui du regardeur.

Cette triade imageur-forme-regardeur fonctionne comme *synergétique* en rétroaction : « *la performance évolue en temps réel sur son propre écho* » (Daniel Charles). L'expérience de la performance est polymorphe, **elle excède l'image**. Le dispositif est lui-même œuvre ; par la mise en situation des images dans le lieu, la disposition technique (l'appareillage), *il invente un système énonciatif qui reprogramme chaque fois le regard.*

TEMPS REEL

Pour penser ce temps « réel », il faut le concevoir comme circulation de plusieurs principes :

Immédiateté = réponse du dispositif

Spontanéité = idée et geste de l'imageur

Synchronicité = correspondance d'événements

Simultanéité = faire et voir se confondent

Instantanéité = expérience phénoménale de l'œuvre

Par cette mécanique circulatoire une nouvelle image est inventée, investie d'une dynamique de formation/transformation. L'image est en perpétuel devenir – en mouvement d'états. Cette instabilité confère une vitalité à l'œuvre, un rapport organique : l'immédiateté de l'acte imageant retrouve ici son origine archaïque, le plaisir immédiat du geste du peintre. Elle rejoint le verbe libre du poète, le jeu de l'instrument de musique, et ainsi l'imagination vivace de l'improvisation.

Corporéité

Le temps réel implique le corps dans le processus créatif, impose au geste une action qui devient instrumentation. Il faut considérer la virtuosité, c'est-à-dire la relation entre intention et maîtrise : *idée et réalisation sont accomplies en mouvement*. L'outil engage une attitude permettant de développer une écriture particulière ; mais le geste reste instinct.

L'enjeu premier du corps dans le temps réel est alors la gestion de l'intention, en équilibre avec la gestualité de l'intuition.



Ecrire / Jouer l'image

L'image est sens, à la fois sensation et signifiante (même non-figurative, elle engendre un ressenti qui est autant émotion qu'évocation). La performance visuelle développe d'autres formes de narrations que le récit filmique : *la dramaturgie se rapproche de la musique, en tant que chronologie d'événements et fluctuations*. Ses modalités d'expression ont été explorées par le cinéma expérimental : multiplicité des media, des sources, des figures de style, des effets... déploient une narration délinéarisée et démultipliée. Le temps réel joue sur l'écriture comme **pensée de la simultanéité, des supports et des données**. Cette épaisseur de l'image (outre sa profondeur plastique) complexifie le visible et sa saisie : le déchiffrement est polysémique.

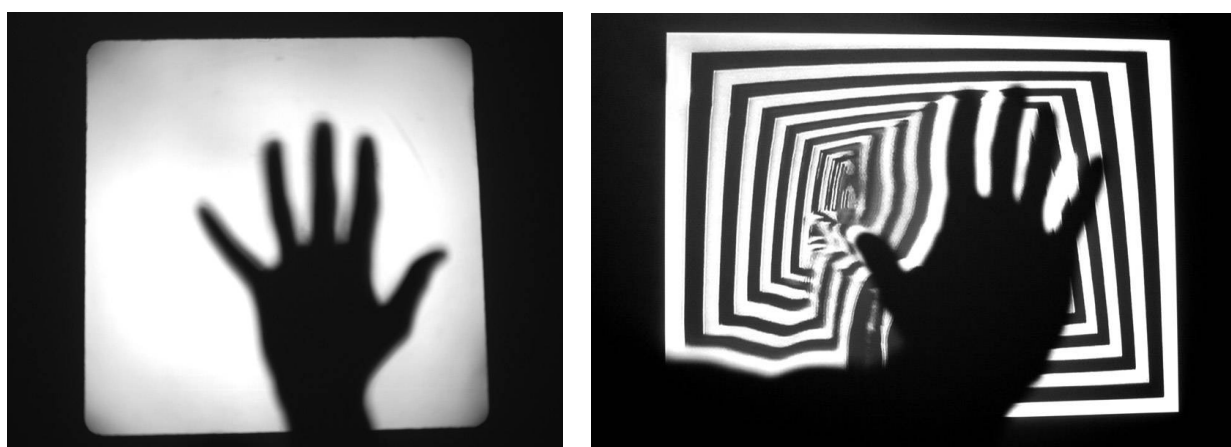
Ce « montage synchronique » (assemblage ou combinatoire) rejoint la notion de « *durée picturale* » (Bazin) : non pas la durée de construction, mais l'évolution, le cheminement sont une autre dimension de l'œuvre. Chaque forme est un état-étape : ces stratifications permettent de voir les « *tableaux sous les tableaux* » (Picasso), les différents destins de l'image réunis.

La performance peut composer l'objet filmique selon **une logique non du changement, mais du modelage et de la modulation**.

ECLAIR / EMPREINTE

La performance révèle une nature double, la fois éclair et empreinte. L'empreinte, la main rupestre, est l'origine de l'image. L'image photochimique et photosensible sont empreintes : la lumière impressionne le support et y laisse un dépôt du réel. Dans la performance visuelle, la manipulation (étymologiquement, main) interfère sur sa substance, incarne la corporéité. Toute modification de la chair de l'image, substrat ou subjectile (photogramme, faisceau, écran, signal...) est empreinte, parce qu'elle fait resurgir à la vue la matière oubliée de l'image, enfouie sous sa surface.

Tout comme l'empreinte, la performance lie l'œil et la main ; elle rejoint le geste fondateur de la grotte, le tact, le désir de toucher l'image et de s'y fondre.



Mais la performance, éphémère, est également éclair : à peine trace fugace elle apparaît comme un spectre éthéré. Ce caractère unique et irréplicable lui confère l'*aura* (Walter Benjamin) perdue par la reproductibilité du cinéma.

Enfin c'est son **principe d'émergence** qui constitue l'intensité de son expérience. L'imprévisible ouvre la possibilité d'une extériorité et permet à l'imageur de s'extraire de ses déterminismes ; l'image n'est plus fabrication mais *fécondation* : elle acquiert un comportement entropique et autonome. La rupture du pré-visible (hasard, accident, imperfection) ouvre une brèche au visuel.

Une image modulatoire, qu'un geste constitue, transforme, ou féconde.

Cette fragilité qui déplace l'intention du tâtonnement à l'erreur, déséquilibre le rapport à l'œuvre. Le regard est réagencé, absorbé dans ce présent-présence de l'image. Il tente de la saisir, alors même que par sa nature paradoxale - à la fois chair et spectre -, elle lui échappe à jamais.
