

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma
20, rue Ampère
BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis
33(0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

Mémoire de master

**Spécialité cinéma, promotion 2013-2016
Soutenance de juin 2016**

Le Film d'artiste

L'incursion du cinéma dans l'art contemporain.

Maxime Gourdon

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée :

Diary (2015), une expérimentation in-between.

*Sous la direction de Giusy Pisano et Philippe-Alain Michaud
Présidente du jury et coordinatrice des mémoires : Giusy Pisano*

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement mes deux directeurs de mémoire Giusy Pisano et Philippe-Alain Michaud pour leurs conseils, leur implication et leurs précieux retours. Je remercie les représentants du département Cinéma, John Lvoff et Françoise Baranger, ainsi que Florent Fajole pour son aide et ses conseils.

Je remercie également Leonardo Simoes, Cédric Walter et Rémi Mestre pour avoir accepté de me rencontrer et pour m'avoir apporté de précieux éléments de réflexion.

Mes sincères remerciements à Juliette Le Monnyer pour ses patientes relectures, à Lucien Richardson pour son aide matérielle et au festival Résonances de m'avoir accueilli à l'occasion de leur exposition.

Résumé

La vidéo d'art a aujourd'hui migré vers différentes typologies, sous l'influence de la « démocratisation » du médium, des améliorations techniques et sous l'impulsion du champ de diffusion illimité qu'offre internet. Nous étudierons à travers ce mémoire la direction cinématographique que prend cette création artistique personnelle. Partant d'un corpus d'œuvres et d'expositions qui pour moi illustrent la réappropriation du langage, de l'esthétique et des modes de production du cinéma par les arts visuels, j'ai exploré ici ce qui définit la notion de « Film d'artiste ». Comment les artistes l'exposent-ils, dans quelles dispositions le spectateur peut-il accueillir cette hybridation et comment produire des œuvres au croisement du cinéma et de l'art contemporain ? Ce sont des questionnements au cœur de cette convergence artistique qui s'opère aujourd'hui dans les centres d'art, musées et festivals de cinéma.

Mots Clefs : Art vidéo, Film d'artiste, art contemporain, installation, cinéma d'art.

Abstract

Nowadays, Video Art has moved towards diverse practices thanks to a growing accessibility of filming devices, their technical improvement and the infinite number of screenings provided by the Internet. Through this Master's Thesis, we will focus our study on the cinematographic aspects of a personal practice in Art-Film. From a corpus of selected works and exhibitions, we will demonstrate the reuse of the language, aesthetics, and production processes of mainstream cinema by Visual Arts. I will explore what the idea of « Art-film » really means, how artists screen it, and how the viewer could receive this hybridation. Finally we will study the production of moving pictures between cinema and contemporary art. These questions are at the core of an artistic merge happening today in museums, galleries and film festivals.

Keywords : Video art, artists' film, contemporary art, installation art, art film.

Sommaire

Introduction	6
Première Partie : Le Film d'artiste, incursions du cinéma dans l'art contemporain	9
<i>Chapitre 1 : Riyo, de Dominique Gonzalez Foerster</i>	10
• <i>Riyo, 1999.</i>	
• <i>Définition du terme 'Film d'artiste'</i>	
<i>Chapitre 2 : Historique des pratiques intermodales</i>	16
• <i>Précinéma, cinéma surréaliste, les premières avant gardes</i>	
• <i>Notion d'intermédia, cinéma expérimental américain, vers un cinéma de recherche</i>	
<i>Chapitre 3 : Cinéastes contemporains : Vidéastes devenus cinéastes, cinéastes devenus vidéastes</i>	22
• <i>Vers une certaine virtualité</i>	
• <i>Les artistes vidéastes cinéastes, une classification</i>	
Seconde Partie : Le Film d'artiste en pratique	28
<i>Chapitre 1 : Nouvelles créations, nouvelles modalités d'exposition</i>	29
• <i>Un inventaire scénographique</i>	
• <i>White Cube, Black Box, Grey Box</i>	
• <i>La psychologie du spectateur</i>	
<i>Chapitre 2 : L'économie du Film d'artiste</i>	47
• <i>Produire, commissionner, acheter ?</i>	
• <i>Un entre-deux de diffusion</i>	
<i>Chapitre 3 : A l'épreuve de la réalité</i>	61
• <i>Former les vidéastes, dépasser les académismes</i>	
• <i>Leonardo Simoes, directeur de la photographie</i>	
• <i>Rémi Mestre, directeur de la photographie</i>	
• <i>Cédric Walter, producteur</i>	
Troisième Partie : Partie Pratique	72
<i>Chapitre 1 : Une expérimentation in-between</i>	73
• <i>Dossier préparatoire</i>	
• <i>Liste du matériel utilisé / Workflow</i>	
<i>Chapitre 2 : Réalisation</i>	82
• <i>Traitement de l'image</i>	
• <i>Interface de lecture vidéo</i>	
• <i>Traitement du son</i>	
<i>Chapitre 3 : Retour critique de l'exposition</i>	96
• <i>Le lieu d'exposition</i>	
• <i>Installation</i>	
• <i>Retour critique</i>	
Conclusion	104
Bibliographie	108
Liste des travaux cités	112

Introduction

À travers ce mémoire, je cherche à exposer une investigation personnelle autour de la notion de « Film d'Art ». Au fil d'expositions que j'ai pu fréquenter, au fil de vidéos rencontrées et de festivals auxquels j'ai pu participer ; le constat m'est apparu que l'on ne pouvait plus ignorer les mouvements d'allers-retours entre le cinéma et l'art contemporain. Le médium Vidéo aujourd'hui a migré, depuis son invention dans les années 70 où il désignait l'utilisation de la caméra vidéo, amateur ou plus professionnelle. Il indiquait une qualité d'image électronique, probablement destinée au moniteur de musée auquel nous avons l'habitude... Maintenant, il me semble que les choses sont plus complexes, plus floues. La vidéo révèle alors un mode de création, une démarche audiovisuelle sans étiquette et libre de toute contrainte. Comme l'affirme René Berger :

Cette définition d'ensemble tente de constituer une spécificité de l'art vidéo en procédant par dissociation et exclusion : il ne s'agit ni de peinture, ni de photographie, ni de graphisme, ni de cinéma documentaire et encore moins de film de fiction. La prégnance d'une « image visuelle mobile » est l'élément qui importe dans cette approche de l'art vidéo : l'« image en mouvement » mobilise une dimension temporelle à travers un support dont la technicité même est garante de sa « fonction poétique ».¹

Dorénavant, elle ne connote plus la dimension amateur, elle n'implique pas non plus le moniteur. Les œuvres Vidéo ont changé, et c'est pourquoi je tiens à appeler certaines différemment : le terme Film d'Art me paraît alors plus approprié, plus juste tant il relie la multitude des formes audiovisuelles qu'il brasse que la diversité des artistes qu'il accueille. Le Film d'Art est une création audiovisuelle qui porte la cinématographie vers la pratique des arts visuels, fait état d'une « cinématisation de l'art »². Il s'empare des moyens de production, des techniciens et des temporalités propres au cinéma, vers une création artistique nouvelle. Libéré de formats, de contraintes techniques, d'obligations narratives, le Film d'Art évolue depuis les années 70 en recherche de récits, de formes personnelles que l'on retrouve en musées et salles de cinéma.

¹ François Bovier, Adeena Mey, *René Berger – L'art vidéo*, Dijon/Lausanne, Les Presses du Réel/JPRingier/ECAL, p.11

² Adeena Mey, « Art contemporain et paracinéma », *Décadrages*, n°21-22 | 2012, pp. 108-121

Il est important pour moi de mener une recherche personnelle, de rencontrer les acteurs permettant à cette création d'évoluer et de fréquenter les événements qui s'y rattachent. Je me permets d'avancer une représentation nouvelle, basée sur une intuition de spectateur autant d'art que de cinéma. C'est par passion pour ces deux domaines que je leur cherche des affinités. C'est avec l'ambition de chercher comment ces nouvelles créations peuvent voir le jour et dans quelles mesures elles s'ancrent dans un contexte artistique qui rend le médium vidéo incontournable aujourd'hui. La littérature est dense à ce sujet, et l'histoire de l'art vidéo tout à fait riche en ouvrages. Je compte ainsi évoquer brièvement une littérature qui évoque les premiers temps de l'art vidéo, et m'intéresser plus particulièrement à des publications plus récentes autour de mon sujet. En effet, alors que j'entreprends mes recherches sont publiés de nouveaux ouvrages au sein d'un projet mené par l'Université de Lausanne et l'ECAL appelé « Cinéma Exposé/Exhibited Cinema »³. Ces documents regroupent un important travail de réflexion autour du médium cinématographique et son exposition.

Parallèlement à cela, je m'appuierai sur des ouvrages contemporains tels que celui d'Erika Balsom, critique à ARTFORUM et spécialiste de la question. J'inclus également dans mes recherches les revues d'art contemporain qui maintiennent une constante réflexion sur l'actualité des expositions, qui me permettent d'être sensible et informé, de pouvoir disposer de références récentes et pertinentes. Dans les mémoires de L'ENS Louis Lumière, les écrits sur la question sont peu nombreux, mais la lecture du mémoire de Clément Ybert (promotion 2005) m'a permis de mieux situer ma recherche, et à observer comment la relation art/cinéma a évolué pendant la dernière décennie.

L'engouement actuel autour de la question m'encourage à suivre mon intuition, mon désir de mettre en lumière les liens forts qu'entretiennent cinéma et art vidéo.

Ainsi, dans la première partie de mon étude je souhaite aborder ce mémoire à partir de ma propre expérience, du visionnage d'un film de Dominique Gonzalez-Foerster dans une exposition, *Riyo*, qui a pour moi été l'élément déclencheur. Les vidéos que l'on voit dans les musées ne seraient-elles pas en train de prendre une forme différente ? Certaines d'entre elles ne déborderaient-elles pas du côté du cinéma tant par leur sujet, leur traitement, leur pouvoir de fiction ou simplement la qualité de leur image et de leur projection ? C'est à travers une

³ François Bovier, Adeena Mey, *Exhibited Cinema/Cinéma Exposé*, Dijon/Lausanne, ECAL/Les presses du réel, 2015.

petite histoire de la vidéo et surtout une étude des dernières décennies que l'on peut expliquer ce virage.

Je souhaite également aborder cette métamorphose sous un angle de production en étudiant ce qui différencie la création d'un projet de cinéma de celui d'un Film d'artiste en dressant un état des lieux des modalités d'achat, de production, de diffusion. Il sera également question d'évoquer un exemple plus précis qui a su très tôt se départir de ces hésitations entre vidéo et cinéma, et qui a pris le parti de ne jamais choisir. C'est le cas de la société de production *Anna Lena Films*, créée à l'initiative du duo Philippe Parreno et Pierre Huyghe dans les années 1990. Car si tous ces films sont projetés, cela s'effectue dans des conditions et lieux variées, appartenant tantôt au monde des arts visuels, tantôt à celui du cinéma et dans ce cas nous allons également évoquer l'existence de nombreux festivals qui témoignent de la force du Film d'artiste, qui lui permettent de trouver les moyens de se financer et de se montrer.

Enfin, il me tient à cœur d'aller vers les professionnels, de rencontrer des personnes impliquées et engagées dans ce processus créatif, capables de défendre une vision artistique hors des formats, en soutenant un projet par leur savoir-faire et leur expérience acquise sur les plateaux. Pour cela j'ai choisi d'interviewer deux chefs opérateurs, Leonardo Simoes et Rémi Mestre ainsi qu'un producteur, Cédric Walter pour éclairer la question du Film d'artiste, et d'évoquer leur de collaboration avec les artistes.

PREMIÈRE PARTIE

Le Film d'artiste, incursions du cinéma dans l'art contemporain.

Chapitre 1. *Riyo*, de Dominique Gonzalez-Foerster.

Je me souviens de la première fois que j'ai été frappé par la présence cinématographique dans un espace d'exposition, tant par l'œuvre exposée que par l'évidence avec laquelle elle s'imposait dans une galerie d'art. Une *black-box* classique : une pièce carrée aussi haute que large, les murs recouverts d'une épaisse toile noire molletonnée et une moelleuse moquette noire au sol. Face à l'entrée de la pièce de laquelle débouche un zigzag de couloirs pour couper la lumière de la galerie, on se retrouve devant un écran de cinéma : une toile piquetée au format 1:33 en face d'un projecteur 35mm en cabine. Pas de siège, pas d'heure de rendez-vous, il n'y a qu'à s'asseoir sur la moquette et attendre que le film reprenne du début. C'était à la CENTRALE⁴, à Bruxelles à l'occasion d'une exposition rétrospective des gagnants du Prix Marcel Duchamp.

Le film de Dominique Gonzalez-Foerster, *Riyo*, est un court métrage de 10 minutes, le temps d'une bobine de 300m de 35mm. Il s'agit d'un long travelling latéral sur les berges du Kamo, le fleuve qui traverse la ville de Kyoto. Le mouvement de caméra débute alors que commence à se faire entendre un dialogue au téléphone, on ne sait pas s'il est simultané, synchrone ou s'il est *off*. Deux adolescents parlent, l'une essaie de séduire l'un, entre hésitations et dissimulations, amourettes d'été et promesses de se revoir ; les deux personnages revisitent le quotidien de cette *génération téléphone portable* au flux du mouvement de travelling sur lequel le soleil se couche. Le ciel s'éteint et les fenêtres s'illuminent, le mouvement régulier est un voyage au bord de l'eau, la minutieuse description d'un espace où le temps est comme dilaté. C'est sur ces berges que les jeunes se retrouvent pour flirter, passer des appels avec leurs portables vers des numéros inconnus, inscrits sur des listes que les étudiants se passent de main en main et font tourner dans leurs groupes d'amis, le Facebook d'avant 2000. C'est ce hors-champ que *Riyo* illustre, ce flirt téléphonique « *off* » sans grande conviction sur fond romantique « *in* » de coucher de soleil cristallisant le tournant d'une génération technophile. Une lecture de gauche à droite d'une possible conversation, sur un enchaînement géométrique de façades qui s'allument à mesure que la nuit tombe, un fond déroulant de studio de cinéma. Nous ne saurons pas si cette conversation a eu lieu, nous ne saurons pas si cette conversation a été écrite, si le son est

⁴ *Invitation au voyage*, commissaire Alfred Paquement, CENTRALE for Contemporary art, Bruxelles, Belgique, 24/04/15 au 30/08/15.

ajouté ensuite ou si la conversation est saisie derrière la caméra. C'est cet aspect de la mise en scène qui nous échappe et qui donne toute sa substance au film.

Riyo ne se contente pas d'être un court-métrage devant lequel on se laisse porter par le flux du dialogue, le langage nous échappe et devient accessoire lorsque notre attention réalise ce qu'il est en train de se passer à l'image, nous sommes happés par le travelling. Quand notre regard accroche ces détails du lointain, quand il remarque que ce mouvement nous dévoile cette façade urbaine à mesure que l'on peut la lire, on n'écoute plus cette conversation. Il n'y a même plus de compétition tant la piste image et son peuvent être disjointes, exister de façon autonome. Le luxe que l'artiste nous offre dans la black-box est le *loop*, la possibilité de voir une nouvelle fois le film si l'on le désire. Cela est pour moi une réelle décision de scénographie, qui incorpore le dispositif du cinéma au sein de la galerie pour créer une expérience nouvelle et inédite. On est saisi en entrant dans la pièce par cette simplicité, et l'on s'assoit au sol : « assis sur le tapis, la façon la plus appropriée de regarder *Riyo* »⁵ pour Vincent Dieutre. Le projecteur débite en permanence la copie en pellicule 35mm du film qui tourne en boucle, et nous présente ce court métrage inlassablement. C'est une expérience résolument cinématographique, car *Riyo* propose une véritable mise en scène. Une utilisation du support pellicule, symbole de cinéma jusqu'à la fin des années 2000, alors que le 35mm a vite déserté les productions d'art au profit de la vidéo, moins coûteuse et plus apte à une utilisation autonome. L'artiste compose un cadre qu'elle fait glisser le long de la rive, en ayant à l'esprit qu'elle y juxtaposera une conversation téléphonique. Un rythme dans ce mouvement de travelling concorde avec les allers-retours de questions et de réponses, le film trouve sa forme dans la correspondance son-image, fiction-documentée, une impulsion qui fait décoller le récit. Ces problématiques, matérielles, narratives, esthétiques ; témoignent de l'héritage cinématographique qui émane de *Riyo*, avec la volonté de proposer une expérience différente, captivante. Avec le désir de le projeter dans une galerie, dans un espace d'exposition.

Alors que le film a été présenté à la Quinzaine des réalisateurs au Festival de Cannes 2001, il a tout d'abord été découvert en 1999 à la 48^e Biennale de Venise. Dominique Gonzalez-Foerster a adopté cette démarche de déplacement, de transposition vers la galerie du mode de

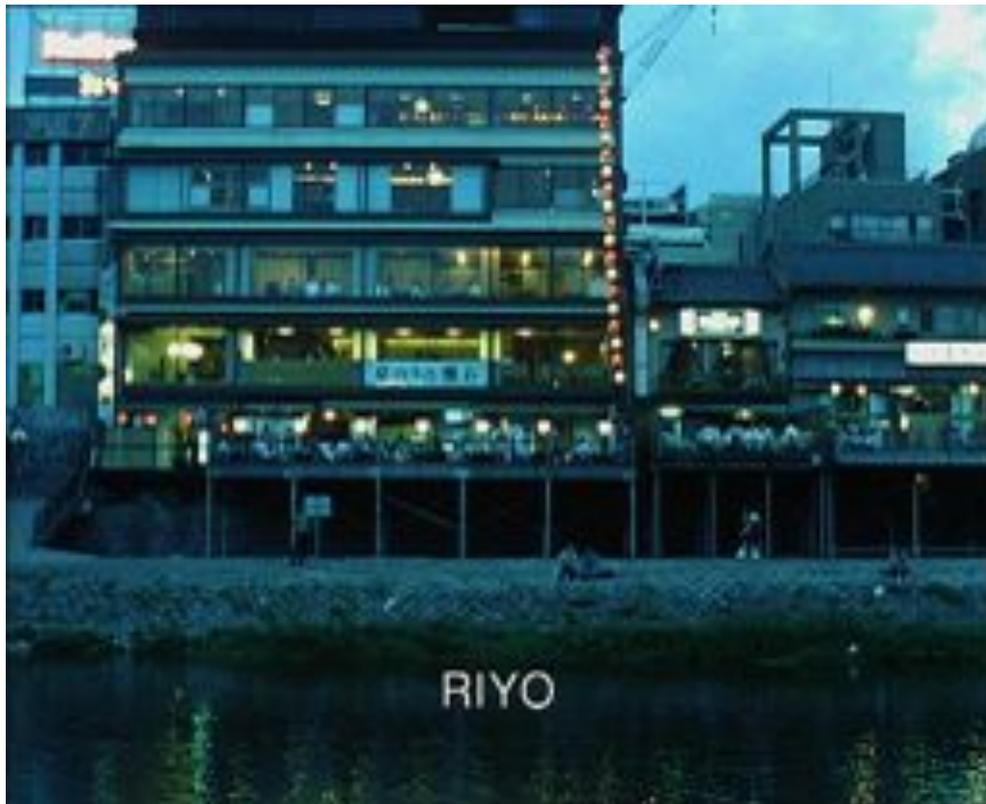
⁵ Vincent Dieutre, « Gran Canale », *La Lettre du cinéma* n°12, 2000, dans Dominique Gonzalez-Foerster, *Films*, Dijon, Les presses du réel, 2003, p.16

visionnage cinématographique en l'intégrant dans son installation. C'est un travail à la fois destiné aux espaces d'expositions et aux salles de cinéma : l'expérience est seulement différente pour le spectateur qui peut avoir ou non l'occasion de le revoir. L'objet est donc projetable selon différentes modalités, et destiné à différents profils de spectateurs ; il devient tour à tour essai cinématographique, court-métrage contemplatif, vidéo d'art. L'impossibilité de se procurer le film par des moyens dématérialisés sur support DVD, ou un fichier informatique impose ce régime de visionnage au spectateur. C'est avant tout une œuvre d'art pour laquelle on doit se mobiliser pour la recevoir, elle ne fait pas partie d'une démarche domestique associée à la possession d'une copie du film : pour regarder ce court-métrage je dois aller à une séance programmée ou aller visiter l'installation dans tel ou tel lieu d'exposition. C'est par ailleurs une manière de reproduire la notion d'*aura*⁶, si discutée aujourd'hui à l'heure du numérique et de l'ubiquité des œuvres.

Évoquer d'emblée cette expérience de spectateur est important pour moi, car elle me permet de cerner plus précisément la notion de *Film d'artiste*, notamment de la détacher d'appellations connexes qui peuvent induire une définition floue de ce sujet. L'exemple de *Riyo* est pour moi idéal, afin de contextualiser l'objet de ma recherche. C'est un projet cinématographique mené par une artiste plasticienne, qui a débuté par des installations, puis a commencé à tourner ses propres films : *Plages, Ipanema Théorie, Parc Central...* La plupart ont été réalisés sur support pellicule avec une projection à la clé (en festival de cinéma, ou en espace d'exposition), mais toujours sur grand écran. Ces court-métrages abordent une problématique cinématographique d'écriture, de mise en scène, de montage, de mixage sonore ; et dans leur fond se nourrissent d'un désir de raconter une histoire et de mettre en scène un espace. Gonzalez-Foerster fait partie de cette génération d'artistes qui s'emparent des moyens de production du cinéma traditionnel pour proposer autre chose : des narrations plus libres, des essais filmiques, des documentaires ; des créations qui s'adressent à un public métissé de cinéphiles, amateurs d'art et collectionneurs, des créations qui trouvent leur place aussi bien en galerie qu'en salle de projection.

⁶ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013, p. 42

La notion d'*aura* fut avancée par le théoricien et historien de l'art Walter Benjamin, auteur d'ouvrages concernant à la fois l'art, la photographie et le cinéma.



Photogramme du film *Riyo* de Dominique Gonzalez Foerster.



Photogramme du film *News From Home*, de Chantal Akerman.

Je souhaiterais différencier le Film d'artiste d'autres notions qui pourraient induire une confusion, non pas pour avoir l'ambition de créer une catégorie introduisant un genre nouveau, mais pour proposer une lecture de certaines œuvres que l'on pourrait réunir dans cette étude à partir de problématiques originales. Ainsi, on doit exclure de ce terme des créations traitant du cinéma d'avant-garde (tel qu'on appelle le cinéma des années 20 ou 30 à tendances surréalistes ou plasticiennes), le cinéma expérimental, abstrait, l'art vidéo ou la vidéo performative.

Le Film d'artiste pourrait s'inscrire alors dans le prolongement du concept d'*Intermedia* réactivé aujourd'hui au XXI^e siècle par les questionnements autour de la dématérialisation des films, de l'ubiquité des œuvres sur support informatique et de leurs modalités de présentation.

Le concept d'*Intermédia* revient au théoricien Dick Higgins⁷ qui commence à utiliser ce terme dans la fin des années 1960 pour décrire une vague de créations qui se situent entre divers domaines artistiques. Ce cas s'applique ici entre la vidéo et le cinéma, mais il fut originellement employé pour désigner les productions Fluxus et plus globalement d'Art Vidéo dans les années 1960-1970, mélangeant les happenings, la sculpture, la vidéo et les arts plastiques. Ces interactions se définissent plus clairement par le terme d'*Expanded Cinema* popularisé par Gene Youngblood où l'évocation d'un « réseau Intermédia » brassant l'image de télévision, l'œuvre d'art, le photogramme de cinéma ; permet de constituer une interface permettant d'aboutir à des créations *mixed media*⁸ et renvoient le jour sous la notion de *Troisième Cinéma* avancée par Pascale Cassagnau en 2007⁹.

C'est notamment l'objet de réflexion de la structure de production créée conjointement par Pierre Huyghe et Philippe Parreno dans les années 1995-1996, *Anna Sanders Films* que nous étudierons plus amplement plus tard.

Ce qui attire mon attention dans l'article de Vincent Dieutre, déjà cité, c'est qu'il convoque à travers le film de Dominique Gonzalez-Foerster les premiers essais filmiques de la cinéaste belge Chantal Akerman. Il y évoque notamment le film *News From Home* que la cinéaste a

⁷ Dick Higgins, « Statement On Intermedia », publié dans
Wolf Vostell, *Dé-collage (décollage) * 6*, New York, Something Else Press, 1967
www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html

⁸ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co, 1970, p.41

⁹ *Ibid.*

réalisé dans les années 1970 pendant son exil à New York, dans lequel elle lit les lettres que lui envoie régulièrement sa famille, fond sonore de plans de paysages urbains qui ancrent l'épreuve de la distance et la déconnexion entre deux continents, deux mondes.

Cette fois c'est un « vrai » film, un court-métrage d'un genre que j'aimerais voir plus souvent. (...) Consciemment ou non, Gonzalez-Foerster est indéniablement proche de l'esthétique de la cinéaste belge. (...) Je me sens à l'aise devant un tel film qui, comme *News From Home*, imprime en moi un sentiment juste sur un pays (le Japon). (...) Je sais que tôt où tard, on parlera des films de Dominique, « au cinéma ».¹⁰

Dans cet article, Vincent Dieutre explique qu'il fut extrêmement marqué par *Riyo*, un « voyage dans son voyage » à Venise pour la Biennale. Il fait référence à Akerman pour des raisons de récit, pour un dispositif filmique qui se plie à une création plus libre qu'un développement narratif conventionnel, à une forme cinématographique que l'on pourrait aussi qualifier d'autofiction sensible et nouvelle. On peut également y voir une filiation formelle, héritée du cinéma structurel que Akerman s'est elle-même appropriée : considérer l'espace et le temps comme matériau pour ses plans est un sentier qu'elle a déjà emprunté à l'époque de *La Chambre* ou *Hotel Monterey* aujourd'hui volontiers montrés en projection dans des espaces d'exposition¹¹. La cinéaste belge évoquait déjà l'influence de cinéastes comme Michael Snow dans l'usage de ces très longs plans dévoilant un paysage à travers des mouvements de caméra ou des changements de focale. On constate cette transmission dans *Riyo* par son extrême composition du plan, son travelling et son exploration du temps ; même si la cinéaste crée un récit *off* qui nous fascine tant il nous échappe. Elle traite d'un fragment de temps, une micro-histoire qui rapporte en images et en sons un sentiment personnel sur cette jeunesse japonaise. Pour son premier film réalisé seule, Dominique Gonzalez-Foerster construit un court-métrage sensible et fascinant, un objet plastique qui fait état d'un nouveau tournant pour le Film d'artiste.

¹⁰ Vincent Dieutre, « Gran Canale », *La Lettre du cinéma* n°12, 2000, dans Dominique Gonzalez-Foerster, *Films*, Dijon, Les presses du réel, 2003, p.16

¹¹ Exposition « Grand Hotel » à la Vancouver Art Gallery 13/04/13 au 15/09/13 ; Museum of Modern Art, New York, 30/10/13 ; Institute of Contemporary Arts, Londres, 26/09/13 ; M HKA, Anvers, 12/02/12 au 10/06/12.

Chapitre 2. « Intermédia », « Troisième cinéma » ou « Film d'artiste » ? Petit historique des pratiques intermodales.

Ce que *Riyo* nous apprend, c'est que cette distinction esthétique entre cinéma conventionnel et objet d'art contemporain fait discussion. La force de ce film est de réactiver ce débat et le transposer aujourd'hui dans des modalités différentes.

Pour dresser un historique rapide de la pratique d'un cinéma « différent », il faut probablement remonter aux origines de celui-ci. Avant même que ce médium ne devienne une industrie avec les ramifications que cela importe (production, distribution), on doit s'imaginer le cinéma comme une attraction¹² « fascinante, à cause de son pouvoir d'illusion et de son exotisme », un authentique spectacle que l'on retrouve encore aujourd'hui devant les films de Méliès. Mais déjà à cette époque, au tout début du XXe siècle, certains auteurs se détournent d'un cinéma forain pour en faire un véritable art noble que l'on peut comparer à la musique, la littérature et la peinture. On assiste dès les premiers temps à la dichotomie Méliès/Lumière, l'imaginaire et le réel ; opposition qui ancre très tôt le cinéma au cœur du débat esthétique.

Plus tard la création de la *Société du film d'art* en 1908 propose un cinéma singulier : des auteurs de l'Académie française se chargent d'écrire une histoire, mise en musique par les compositeurs classiques les plus reconnus du XXe... Un « contre-courant » qui se voudrait conforme à la notion de beaux-arts avancée par le théoricien Vachel Lindsay en 1915. Pourquoi ne pas considérer le cinéma sur le même plan que la peinture, que la littérature, que les beaux arts en général ?¹³, une thèse que soutient plus tard l'historien de l'art Erwin Panofsky.¹⁴

¹² Tom Gunning, « The Cinema Of Attraction », *Wide Angle* 8, 1986, p.64

¹³ Vachel Lindsay, *The Art Of The Moving Picture*, New York, New York Macmillan, 1915, p.5
Vachel Lindsay est l'un des premiers théoriciens du cinéma muet, l'un des premiers à repérer la dimension populaire de ce spectacle et sa légitimité artistique aux cotés des arts traditionnels comme la peinture, la sculpture. Au cœur et faisant la somme des beaux arts existant, le cinéma se déploie par sa valeur littéraire, sa splendeur visuelle...

¹⁴ L'historien de l'art Erwin Panofsky écrit en 1948 au président de l'université Harvard James Conant « Je ne vois aucune raison de ne pas étudier le cinéma (*motion pictures*) au même titre que la peinture, la sculpture ou la littérature et ainsi faire évoluer la critique » .

Après la guerre, pendant les années 20, se démarque une seconde génération de cinéastes qui voudra remettre en cause le cinéma d'adaptation qui s'établit peu à peu en France. Alors que les productions françaises connaissent l'essor des séries (*Fantomas*, *Judex*, *Parisette*...) et des adaptations littéraires trop systématiques, la *première Avant-Garde* propose des films novateurs, déjà expérimentaux. L'émergence de ce que l'on peut appeler une avant-garde, aussi morcelée soit elle en petits groupes, collectifs (courts métrages à effets, films abstraits et d'expérimentation plastique, films scientifiques ou surréalistes) constitue en soi un contre-pouvoir à une entité plus générale d'un cinéma commercial et industriel, pour la théoricienne Malte Hagener¹⁵. Des cinéastes tels que Louis Delluc, Marcel L'Herbier, Germaine Dulac, rejoints par des artistes du Surréalisme et du mouvement Dada (Luis Buñuel, Fernand Léger, Marcel Duchamp) proposeront les films qui ont fait l'éclat de cette Avant-Garde : *Anémic Cinéma* (1926), *Ballet Mécanique* (1924), *L'étoile de mer* (1928)... Cet engouement intellectuel autour du cinéma marque également l'appropriation du médium par les plasticiens, et la découverte des possibilités formelles de ce support. Un peu partout, les créations de ce genre vont apparaître : d'abord en Europe (l'Allemagne possède également bon nombre de cinéastes expérimentaux tels que Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger), puis aux États-Unis.

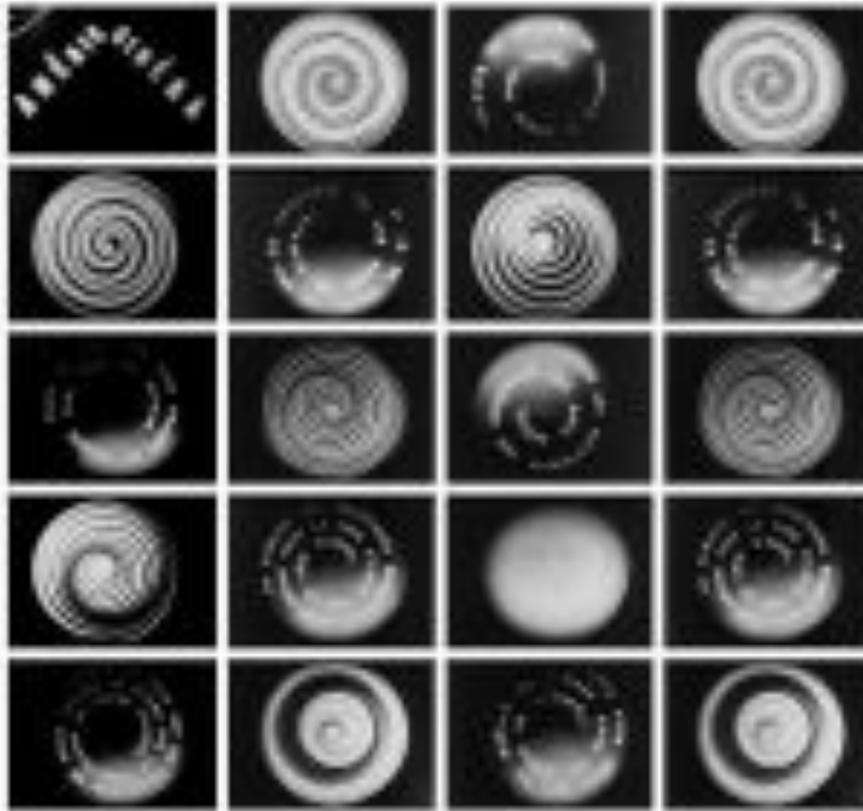
Le mouvement se développe rapidement aux États-Unis par des cinéastes qui découvrent les débuts de Cocteau et des premières avant-gardes européennes : Maya Deren, Kenneth Anger... Quelques années plus tard, vers 1960 une nouvelle vague d'artistes va décider d'abolir le cloisonnement des arts dans leur domaine de provenance. La notion d'*Intermedia* sera prônée par des tenants du mouvement Fluxus pour transgresser ces délimitations académiques des arts. L'idée d'associer plusieurs médiums à une œuvre ouvre la possibilité de nouveaux espaces d'expressions : les happenings Fluxus, les sculptures musicales de Nam

Dans Martin Winkler, *Cinema and Classical Texts*, New York, Cambridge Press, 2009, p. 42

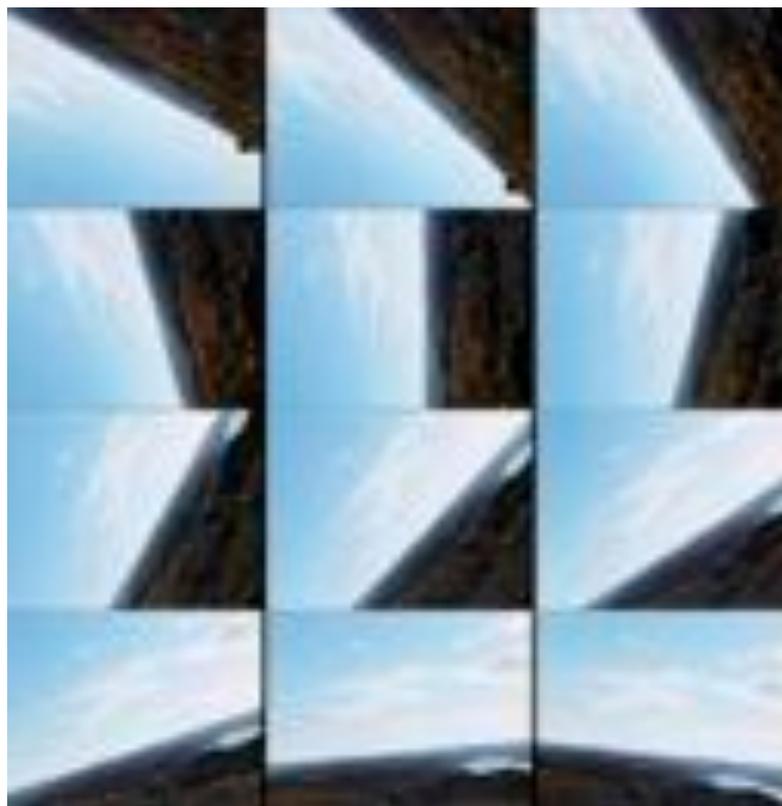
Voir : Erwin Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, Cambridge, MIT Press, 1995.

¹⁵ Malte Hagener, *Moving Forward Looking Back*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007, pp. 42-49

Malte Hagener avance néanmoins la relation entre ce cinéma expérimental et le cinéma commercial de l'époque. Elle avance que ce dernier sert de laboratoire pour l'industrie afin d'incorporer ces effets et narrations dans des productions plus conséquentes. De fait, elle évoque la toute relative indépendance des cinéastes dits d'avant-garde vis-à-vis des studios : Richter et Eggeling étaient financés par l'UFA, Dulac trouve son terrain dans un entre-deux 'mainstream' et commercial.



Série de photogrammes de *Anemic Cinema*, de Marcel Duchamp.



Série de photogrammes de *La Région Centrale*, de Michael Snow.

June Paik et les « dé-collages » de Wolf Vostell incarnent ce post-modernisme. L'émergence de la télévision à la fois comme un moyen d'exposer (le moniteur devient la norme dans l'espace d'exposition, et la diffusion sur des chaînes régionales des œuvres d'artistes) et comme un média à combattre ou à s'approprier rend l'usage du téléviseur et de la vidéo évidents. Ils deviendront les symboles des installations de Nauman, Dan Graham.

En outre on pourrait penser que le cinéma, par essence, est un médium *Intermédia* car il associe l'image, le son. Indépendamment de cela, une nouvelle génération d'artistes va s'approprier les codes cinématographiques dans les années 1960 : cette réflexion autour de l'inter-modalité ne satisfait pas toutes les démarches artistiques, *l'Intermédia* considérant le cinéma lui-même comme un médium à associer et non comme un médium composite. De nouveaux cinéastes vont vouloir aller plus loin dans la réflexion autour de l'expérimental, et développer de nouvelles notions. Le *New American Cinema* fondé par les cinéastes Jonas Mekas et Peter Kubelka entre autres¹⁶, va défendre la création et promouvoir l'existence d'un cinéma expérimental, conservé sur pellicule et projeté en salles. De Kenneth Anger et Maya Deren, précurseurs, en passant par Stan Brakhage, Andy Warhol et vers les nouveaux cinéastes tels que Michael Snow, ce dernier instaurant une nouvelle vague de cinéma dit 'structurel'. Basé sur le temps, le cinéma de Michael Snow se déploie dans des plans de longueurs inouïes. Il base sa création sur la métamorphose du plan en mouvements imperceptibles, tantôt en zooms (*Wavelength*), panoramiques (*Back and Forth*) et mouvements gyroscopiques pour son film *La Région Centrale*. Comme nous l'évoquions précédemment, la cinéaste belge Chantal Akerman va réinvestir cette conception du temps pour y injecter ses propres narrations. Sa réflexion autour de l'espace public et de l'espace intime engendrera des films comme *La Chambre* et *Hôtel Monterey*.

Les années 80 marquent une forme de déclin, une certaine crise s'installe¹⁷, probablement synchrone avec l'arrivée de la vidéo et l'appropriation muséale de l'expérimental désormais prisonnier du moniteur. Le médium, vecteur de technologie et de nouveauté ne véhiculait pas plus de renouveau dans ses effets et possibilités que le film ainsi abandonné. C'est alors que des artistes comme Chantal Akerman, Atom Egoyan, Abbas Kiarostami, Jean-Luc

¹⁶ En 1970 ils fondent l'Anthology Film Archives et rédigent son manifeste. Un lieu consacré au cinéma expérimental, pour le promouvoir en tant qu'art visuel à part entière. Une cinémathèque au cœur de New York dédié à la conservation et à la présentation de ces œuvres dans les meilleures conditions possibles.

¹⁷ Dominique Païni, « Le Cinéma comme un art plastique », *Predella*, n°31, 2012. Dominique Païni évoque très justement un état de mélancolie dans son article.

Godard s'en sont emparés pour insuffler un nouveau souffle à leur pratique. Dans la plupart des cas, les tentatives furent fructueuses et renouvelées, car ces cinéastes pouvaient compter sur le financement et le soutien des institutions. L'INA dans les années 70-80 joue par exemple un rôle catalyseur : « L'INA permettait de faire du cinéma expérimental avec les moyens des films grand public. Des gens de partout y venaient : Godard, Straub, Garrel, Bob Wilson... »¹⁸, déclare Raoul Ruiz dans un article des *Cahiers du Cinéma*. L'institut finance Akerman et Grandrieux sur ses premiers travaux vidéo, l'INA exerce un travail de soutien de la création associé à la télévision (le lien avec la vidéo est encore plus immédiat alors) qui ne retrouvera jamais une telle prise de risque. Prenons, par exemple, le cas de *Scénario du film Passion (1982)*, dans lequel Jean-Luc Godard déploie, filmé de dos et sur fond de toile de cinéma, le travail de pensée qui l'amène à élaborer son film. Un *making-of* scénaristique performé en une prise, filmé depuis la régie. Le cinéaste projette tour à tour images fixes, textes, les entremêlant pour soutenir son propos. Un spectacle audiovisuel dans lequel une maîtrise virtuose des magnétoscopes et mélangeurs vidéo crée une expérience narrative et visuelle en temps réel. Ce qui était un essai connu une suite, et les *Histoires du Cinéma* que l'on connaît portent les possibilités de la vidéo encore plus loin.

La génération de cinéastes-vidéastes des années 1990 profite de cette ouverture également, faisant naître un rapport privilégié et naturel entre la galerie et le cinéma : entre cinéastes et plasticiens trouvant désormais un terrain commun. Dans les nouvelles possibilités de l'électronique puis numérique, dans la redécouverte et le réemploi du médium argentique¹⁹ ; les artistes retrouvent un champ de possibilités tout à fait nouveau qui marque cet enthousiasme et cette pluralité des formes dans la création contemporaine.

C'est cette *empreinte* qui caractérise le Film d'artiste tel qu'on cherche à le définir aujourd'hui, et qui pour moi caractérise le monde du cinéma et de la vidéo dans ces créations. Narrations fragmentées, limites floues entre fiction et documentaire, choix de la non-fiction...

¹⁸ Cyril Béghin, « Raoul Ruiz, l'âge d'or », *Cahiers du cinéma* n°721, Avril 2016, pp. 32-33

¹⁹ Tacita Dean investit le Turbine Hall de la Tate Modern en 2011 pour son exposition « Film », pour évoquer la perte du médium argentique plus que centenaire. Elle projette au format portrait sur un écran de 13 mètres de haut son dernier travail filmé en 35mm anamorphique.



Images extraites de *Scénario du film Passion*, de Jean-Luc Godard, où il s'adresse directement au spectateur, aux commandes de sa régie vidéo.

Chapitre 3. Cinéastes contemporains : vidéastes devenus cinéastes, cinéastes devenus vidéastes.

Les années 2000 ont permis un changement radical de la situation. Plusieurs facteurs pourraient expliquer cette métamorphose. Il y a peut-être vingt ans, il aurait été impossible d'induire une confusion entre le cinéma, la vidéo, l'art contemporain en général. Mais ce nouveau millénaire s'ouvre sur l'essor du numérique, la prolifération des images et par conséquent l'ubiquité des œuvres. L'image dite « cinématographique » n'est plus une idée d'actualité (l'expression signifie davantage une appréciation esthétique) : les moyens de production se « démocratisent », les champs de diffusion deviennent toujours plus variés avec Internet. N'importe qui peut prendre en main toute la chaîne de production d'un film, du tournage au montage, avec un budget minimum. Et les artistes s'emparent bien sûr de cet outil nouveau, léger et puissant : il y a quelque chose à en faire, les possibilités sont infinies. A contrario, conserver le support pellicule revêt une démarche particulière en terme d'économie et d'approche du médium artistique. De nombreux cinéastes ont fait le choix de garder tant que possible le négatif (Tacita Dean, Ben Russell, Matthew Buckingham). Une démarche à la fois engagée dans la sauvegarde de l'argentique ainsi que de sa reconnaissance historique²⁰, et directement liée à l'existence physique du film tourné (une idée de médium plastique, de support, au même titre que la toile). D'une certaine façon, l'obsolescence actuelle du celluloïd rapproche alors la bobine du film (la seule copie physique existante) de l'objet d'art. Sa disparition lui confère une dimension unique et précieuse qui rappelle le concept d'aura de Walter Benjamin²¹, qui lui-même prenait l'exemple de la photographie, sa reproductibilité comme responsable de la déperdition de cette unicité, du *hic* et *nunc* de l'œuvre d'art. Aujourd'hui nous constatons le phénomène inverse, c'est l'existence unique de cette bobine de cette œuvre qui va lui conférer une valeur d'exposition, une valeur symbolique d'objet d'art, et une valeur sur le marché de l'art en conséquence. Le mouvement du cinéma vers la galerie s'amorce de lui-même : il s'agit de repenser la spécificité du médium pellicule en

²⁰ Amy Taubin et Tacita Dean, « The last picture show ? », *ARTFORUM*, octobre 2015, pp. 288-291

²¹ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013, p. 42

relation à sa disparition.²² En effet, de nombreux cinéastes plasticiens s'appuient sur l'unicité de la bobine de film, et surtout sur les qualités plastiques de ce support. Le 16mm connaît aujourd'hui un regain de popularité chez les plasticiens pour soutenir une démarche autonome, personnelle dans sa prise de vue, son développement, son montage. L'actualité de l'art compte encore un certain nombre d'artistes exposant sur ce médium, citons rapidement la récente exposition de Steve McQueen, *Ashes*²³ (2015) associant sur les faces d'un même écran deux films en 8 et 16mm ; ou la jeune cinéaste brésilienne Ana Vaz primée au festival « Cinéma du Réel » (Centre Pompidou) pour son film *Ha Terra!* (2015) filmé en 16mm ; nombre de preuves que le support est encore vivant et d'actualité. Notons enfin les multiples initiatives pour redonner vie à ce support, notamment autour de collectifs artistiques, pratiques associatives telles que le Labominable (Paris, France), Mire (Nantes, France), LaborBerlin (Berlin, Allemagne), Work.Filmwerkplaats (Rotterdam, Pays-Bas) qui rendent disponibles des lieux pour expérimenter le film, et faire qu'il soit aussi accessible que n'importe quel support.

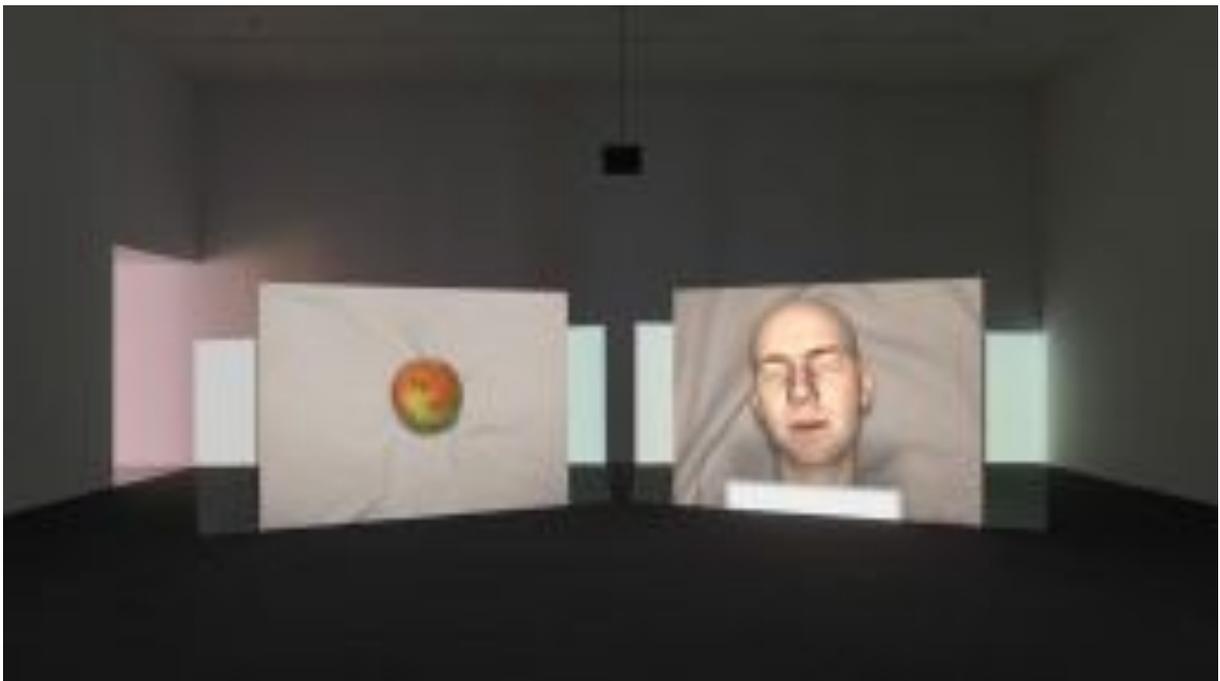
Pour aller encore plus loin, certains artistes dépassent le médium de la vidéo pour proposer des créations totalement informatiques (sous l'étiquette « art numérique »). Au gré des expositions contemporaines, que ce soit en galerie ou dans les institutions, on voit de plus en plus d'artistes adopter un recyclage des images informatiques. Que ce soient les vidéos d'Ed Atkins qui présente des personnages modélisés en 3D déclamant des pamphlets ironiques aux allures de bande-annonce hollywoodienne, la vidéo star de Camille Henrot *Grosse Fatigue* (2011) qui la propulse Ours d'Argent à la Biennale de Venise ; l'environnement informatique devient courant dans notre vocabulaire visuel. Il ne s'agit plus de réalité, mais d'un environnement de synthèse. Ces fonds infinis et monochromes chez Ed Atkins ou ces enchevêtrements de fenêtres virtuelles chez Henrot, empruntés aux systèmes d'exploitation informatiques créent des mondes en deux dimensions où les différents médias se superposent jusqu'à l'écoeurement, où l'on assume le vertige et l'infini du virtuel : de tous nouveaux enjeux relatifs à l'intégration de la réalité virtuelle au sein de travaux plastiques. Au fur et à mesure que le procédé de diffusion se « démocratise », certains artistes s'en emparent pour proposer une nouvelle dimension à leur travail. L'installation *Skammekrogen* des artistes suédois Johan Knattrup Jensen et Mads Damsbo a

²² Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p.102

²³ Steve McQueen, *Ashes*, Galerie Marian Goodman, Paris, 9/01/16 au 27/02/16



Photographie de la projection de *Grosse Fatigue*, de Camille Henrot.



Photographie de l'exposition Ed Atkins au Stedelijk Museum, Amsterdam.

déjà reçu plusieurs prix en festivals (« Cinéma Nouveau » à Montréal, « Tous Écrans » à Genève) et a lancé le projet danois VR : LAB²⁴, qui initie chaque année des projets de réalité virtuelle et d'installation interactive en associant artistes plasticiens ou cinéastes à des producteurs ; débouchant sur une exposition commune.

La création audiovisuelle a changé de donne depuis dix ans : filmer, monter, projeter ou mettre en ligne ses vidéos n'a jamais été aussi simple, et ne nécessite plus aucune équipe (et parfois même plus d'ordinateur). L'émergence d'une multitude de travaux singuliers témoigne de cette démocratisation, et le cinéma en fait également partie. En toute logique, la frontière esthétique, stylistique, entre les créations est toujours plus étroite et poreuse. Aujourd'hui les cinéastes deviennent plasticiens, les plasticiens, cinéastes. En effet, ces dernières années ont connu nombre d'interventions de la part de plasticiens dans les environnements toujours plus fermés du cinéma. Le journaliste Dan Kidner écrit pour le magazine allemand *Frieze* un article traitant de ce « passage à l'acte »²⁵, il rapporte la multitude des termes existants pour témoigner du perpétuel croisement entre les arts visuels et le cinéma. Mais la nouvelle mode ces dernières années concerne les longs métrages ou documentaires d'artistes (*Artist's feature film*) maintenant régulièrement programmés dans les galeries et musées. Il évoque également les éventuelles reconversions d'artistes en cinéastes qui s'insèrent avec succès au box-office. Dans son analyse il évoque trois types de créations, et de profils d'artistes/cinéastes.

Dans sa classification, Dan Kidner²⁶ traite premièrement des artistes visuels venant de la photographie, de la vidéo ou de la performance qui ont transité vers un cinéma commercial à gros budget. Ils sont nombreux à avoir franchi le pas : Steve McQueen (*Hunger, Shame*), Julian Schnabel (*Basquiat, Le Scaphandre et le Papillon*), Sam Taylor Wood-Johnson (*Nowhere Boy, Fifty Shades Of Grey*). Ce sont des artistes qui reviennent aux conventions narratives cinématographiques, et l'on pourrait se demander s'il est question de s'adresser à un plus large public, d'accéder à des moyens de production plus conséquents, de s'insérer dans une logique commerciale, ou si, conscients des potentialités tant du cinéma que de la vidéo, ils alternent l'un et l'autre au sein de leur démarche. Par ailleurs, au sein de leur pratique plus commerciale il est légitime de se demander si leurs expériences dans les arts visuels sont une réelle plus value qualitative. En effet, cette « plus-

²⁴ <http://cphdox.dk/en/more-than-films/vrlab/>

²⁵ Dan Kidner, « The long and short », *Frieze Magazine*, n°173, Septembre 2015, pp. 112-117.

²⁶ *Ibid.*

value » fondée sur l'origine du cinéaste et sa *sensibilité artistique* a des limites : « le long métrage d'artiste n'en est plus un lorsque ce dernier se complaît dans la posture de réalisateur », assure la distributrice Sarah Perks²⁷. L'appropriation d'une telle terminologie par les majors américaines relève parfois plus de l'argument marketing que d'un renouvellement stylistique à proprement parler, et fait reculer le débat sur l'art vidéo par la même occasion²⁸.

D'autre part se situent des plasticiens qui conservent leurs pratiques originelles, capables d'œuvres de longue durée, mais sans vraiment vouloir les rattacher à la terminologie *long-métrage*. Ce sont des créations davantage destinées aux galeries, peu relayées dans les salles de cinéma en raison de leur appartenance au circuit des œuvres d'art parce qu'ils proposent des durées incompatibles avec une distribution conventionnelle²⁹, ou des modalités d'exposition qui nécessitent une configuration « sur mesure » relevant parfois de l'installation. Ils sont dans la lignée de cinéastes tels que Matthew Barney, Douglas Gordon, Tacita Dean ou Elija Liisa Ahtila, et de plus lointains comme Marker ou Godard (qui eux ont privilégié la télévision à la fois comme support et moyen de diffusion). On distingue également des créations échappant aux classifications usuelles et versant dans l'essai filmique, des narrations libres. Parmi ces artistes, on retrouve Eric Baudelaire, Sven Augustinjen, Ryan Trecarten...

La troisième voie qu'expose Dan Kidner, est un mi-chemin entre ces deux mondes antagonistes : celui de cinéastes qui expérimentent au sein d'une pratique personnelle et engagée de la fiction (Albert Serra, Apichatpong Weerasethakul) ou du documentaire (Wang Bing). A la différence de Steve McQueen ou Sam Taylor Wood-Johnson, leurs œuvres sont présentes à la fois dans le circuit cinématographique par la distribution des copies aux cinémas art et essais, dans le cadre de festivals, et également disponibles pour une diffusion en

²⁷ Citation de Sarah Perks, dans :

Griselda Murray Brown, « White Cube to Black Box », *Financial Times*, 17 Mai 2015, p.13
<http://www.ft.com/cms/s/0/03836df8-f8b1-11e4-be00-00144feab7de.html>

²⁸ Jonathan Jones, « Why Steve McQueen is proof of video art's cultural irrelevance », *The Guardian*, 6/12/13.

<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2013/dec/06/steve-mcqueen-video-art-film-turner-prize>

²⁹ Soulignons qu'il en va de même pour certains cinéastes. Les créneaux de diffusion provoquent parfois un formatage de la durée dont certains films font les frais, rappelons le cas du dernier long-métrage de Lars Von Trier, *Nymphomaniac*, diffusé finalement en deux volets. Par ailleurs, des créations telles que *The Clock* de Christian Marclay ; *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon ; tirent profit de l'absence de formats imposés au sein de la galerie par ces contenus vidéo aux durées spectaculaires. C'est une autre réflexion sur le temps et le visionnage d'une œuvre audiovisuelle que ces artistes amorcent.

galerie ou lors de manifestations artistiques (Wang Bing et Tsai Ming Liang furent présents à la Biennale de Venise). Alors que le circuit *cinéma de recherche* peine à progresser dans les salles, et accusent des chiffres parfois difficiles ; la stratégie est aujourd'hui de « créer l'événement »³⁰ en programmant en centres d'art des œuvres de cinéastes. Ainsi, les films de Pedro Costa n'auront jamais accueilli autant de spectateurs que lors de son exposition rétrospective à la Tate Modern³¹ ; de même que la rétrospective Tariq Teguia³² reproduit le même succès.

D'un côté la dimension promotionnelle voire industrielle d'Hollywood absorbe certains artistes, de l'autre une production plus confidentielle cantonnée à un visionnage en exposition ; une solution intermédiaire existe et fait avancer la réflexion, donne à penser des passerelles entre une pratique artistique personnelle et sa filiation cinématographique. Comme l'évoque Pascale Cassagnau³³, « Si le dialogue des champs croisés de l'art et du cinéma s'effectue de l'art contemporain vers le cinéma, il désigne également un mouvement du cinéma vers l'art contemporain, avec l'invention d'objets filmiques non identifiés. Scénario, trames narratives, mise en fiction du moi, réserves d'images et dispositif constituent autant d'éléments récurrents que revisitent les cinéastes contemporains, aussi bien que les artistes. Les films élaborent un cinéma nomade, flottant, entre documentaire et fiction, produisant la documentation d'expériences et l'expérimentation de leur forme plastique. [...] L'expérience de la lecture, de la perception, de la réception des images, qui mobilisent tout spectateur de cinéma, entre dans la définition de ces espaces filmiques. »

Le Film d'artiste interroge la relation qu'entretient le spectateur à l'œuvre. La diffusion de ces travaux en galerie – dont la durée excède l'heure, ces derniers nécessitant parfois un visionnage du début à la fin – s'avère problématique.

Que pouvons dire des solutions existantes pour montrer ces films ? Peut-être devrions nous entamer une réflexion autour de la séance et de l'installation. En effet, ces œuvres ne mériteraient-elles pas des conditions de diffusion plus favorables ? Peut-on envisager une reconversion de l'espace d'exposition ?

³⁰ Entretien réalisé par moi-même avec Cédric Walter, producteur au sein de Spectre Productions, 29/02/16.

³¹ *Pedro Costa, Tate Film*, Tate Modern, Londres, 25/09/09 au 4/10/09.

³² *Tariq Teguia*, Centre Pompidou, Paris, 6/03/15 au 15/03/15.

³³ Pascale Cassagnau, « Cinéma, Cinémas », *Conférence Art et Cinéma*, FRAC Basse-Normandie, Caen, 1 mars 2010, <http://fr.calameo.com/read/000397966dd8ae5c23b76>

DEUXIÈME PARTIE

Le Film d'artiste en pratique.

Chapitre 1. Nouvelles créations, nouvelles modalités d'exposition.

Un inventaire scénographique.

L'une des principales modalités de la *cinématisation*³⁴ de certaines œuvres vidéo apparaît au travers des choix scénographiques de l'exposition. Au cours des derniers siècles, l'espace d'exposition a été codifié, théorisé, complètement réinventé, du salon à la black box. Concernant le médium vidéo, il n'est pas simplement cas d'un espace muséal en transition vers la salle de projection ; il en est de différentes tentatives d'incorporer l'objet cinématographique au sein même de l'exposition. Ainsi, je tiens d'abord à développer quelques exemples scénographiques, pour analyser ensuite cette problématique sous un angle historique et plus théorique.

Pour commencer, je propose d'entamer notre réflexion autour du parti-pris scénographique du mimétisme. Citons par exemple la toute récente exposition *1887-2058* de Dominique Gonzalez-Foerster au Centre Pompidou³⁵. Parmi les différentes pièces exposées, il a fallu regrouper dans un même lieu une sélection d'œuvres vidéo de l'artiste, incontournables au corpus de son exposition rétrospective. Pour analyser la scénographie du lieu, l'idée retenue a été de consacrer une black-box unique à la projection des différents films. L'architecture de la pièce obéit aux standards de la salle de projection, un petit couloir en coude faisant sas, où figure un écran nous informant des prochains films au programme (titre, année, durée), du temps de projection restant de celui présentement projeté. Lorsque l'on pénètre dans l'espace, moquette noire du sol au plafond, un écran large nous fait face, des fauteuils de cinéma nous accueillent pour que se succèdent les différentes séances. Le spectateur est donc libre de suivre autant de projections qu'il le désire à condition de s'y installer ; la durée et le nombre de films sélectionnés étant suffisamment courts et peu nombreux pour avoir parcouru le programme en moins de deux heures.

Ce qui m'interroge au cœur de cette démarche, c'est la minutie avec laquelle le rapprochement de la salle de projection à partir de la black-box est réalisé. Ce qui permet cette translation, c'est la multitude de services apportés au spectateur en lui donnant des

³⁴ Adeena Mey, « Art contemporain et paracinéma », *Décadrages*, n°21-22 | 2012, pp. 108-121

³⁵ *Dominique Gonzalez-Foerster, 1887-2058*, Centre Pompidou, Paris, 23/09/15 au 01/02/16

codes qu'il maîtrise déjà, la salle de cinéma, pour qu'il adapte sa posture de spectateur. Peut-être celui-ci restera-t-il plus longtemps dans cette configuration que si cela avait été dans une black-box classique ? Les sièges, l'installation « cinéma », le petit écran à l'entrée, tout cela confère-t-il à la projection un aspect plus confortable ? En tout cas, le visiteur n'est pas invité à demeurer debout dans l'entrebâillement de l'entrée, mais plutôt à s'installer sur un des sièges le temps d'un ou plusieurs courts-métrages dont il aura prévu d'arriver au début de la séance. Alors que l'on fournit avec le programme le temps à attendre avant de pouvoir visionner le prochain film (le spectateur peut même se faire une idée des séances à venir avec l'affichage informatique à l'entrée) ; on engendre un espace plus statique, où le spectateur a une place définie dans l'espace (devant l'écran, les quelques rangées de sièges placés au centre rendent impossible un « mauvais » visionnage au spectateur, assis par terre ou simplement debout proche de la sortie) pour apprécier l'œuvre projetée. On assiste dans ce cas-ci à la reproduction mimétique de la salle de cinéma dans l'espace d'exposition.

C'est indéniablement une transposition volontaire, et d'autant plus cohérente avec la démarche de Gonzalez-Foerster. Son œuvre vidéo emprunte à la fiction, ne cesse de travailler une image filmique, et met en scène des temporalités propres au cinéma. Elle nourrit également une approche critique et réflexive par rapport à l'histoire du cinéma³⁶ ; c'est une démarche cohérente et d'autant plus immersive qu'elle incorpore le visionnage de ses films au sein même de l'exposition rétrospective, parmi ses autres travaux plastiques, plutôt que dans les salles de cinéma du Centre Pompidou.

Après cet aspect mimétique, analysons maintenant le phénomène de normalisation de l'espace de projection au sein de l'exposition. Évoquons l'exposition Rineke Dijkstra à la galerie Marian Goodman³⁷ en 2014, les films *Marilyn et DMZ* projetés à l'occasion de la rétrospective Philippe Parreno au Palais de Tokyo en 2014, et le nouvel espace dédié à la projection de vidéos au sein de la collection permanente du Centre Pompidou. Propositions antérieures à la scénographie adoptée pour l'exposition Gonzalez-Foerster, ces conditions de

³⁶ Elle collabore souvent avec la chaîne ARTE où elle propose des re-montages personnels de films préexistants au sein du programme *Blow Up*.

³⁷ *For Immediate Release*, Rineke Dijkstra, Galerie Marian Goodman, Paris, 13/01/15 au 21/02/15.

visionnage que je vais développer sont employées dans la majeure partie des expositions d'art vidéo, ou même de projection de films au sein de l'espace du musée³⁸.

Le dénominateur commun de ces différents accrochages est la normalisation (et donc la reproductibilité) de leur mise en scène. Il est convenable d'avoir un espace parfaitement obscur, les surfaces sont recouvertes d'une épaisse moquette pour empêcher toute réflexion accidentelle perturbant le visionnage. Le lieu évoque une neutralité absolue devant l'œuvre qu'il est censé accueillir, il doit être modulable en termes de formats d'écran, et – problématique technique nouvelle – pouvoir accueillir un système son plus sophistiqué et immersif que la stéréo. Ces récentes avancées techniques viennent alors bousculer l'ordre établi dans la simplicité et la sobriété de l'espace ainsi instauré. Cela a été le cas par exemple lors de l'exposition de Philippe Parreno *Anywhere, Anywhere out of the world*³⁹. Les films projetés disposaient de caractéristiques techniques très proches d'une production cinématographique à gros budget : son 5.1, image très peu compressée (les documents techniques précisent « 2K DPX uncompressed images »⁴⁰, on peut en déduire qu'il s'agit d'un support DCP), nécessitant une exploitation particulière au sein d'une institution artistique. Rappelons également que le film *June 8, 1968* par le même artiste, est photographié en 70mm par le directeur de la photographie Darius Khondji, traitement de luxe aujourd'hui réservé aux superproductions. En effet, ce support extrêmement rare et par conséquent coûteux est un négatif de taille deux fois supérieure au 35mm « standard ». Il est aujourd'hui presque impossible de le projeter à l'exception de quelques salles, (reste à voir si ces dernières projetteraient les films de P. Parreno) ; ce support est le plus souvent scanné pour être ensuite montré en numérique.

Comme nous venons de l'expliquer, des enjeux techniques permettent de nuancer cette normalisation dans la mesure où il s'agit de faire évoluer la black-box vers un espace de projection d'une qualité toujours renouvelée. Ainsi, ce standard est flexible, malléable. Il n'est pas destiné à copier la salle de cinéma, car il s'en démarque en se dotant d'une convertibilité vers des objets audiovisuels particuliers.

³⁸ Le film de Chantal Akerman, *News From Home*, est projeté dans des conditions similaires au Carré d'Art de Nîmes à l'occasion de l'exposition *Formes Biographiques*, du 28/05/2015 au 20/09/2015.

³⁹ *Anywhere, Anywhere Out of the World*, Palais de Tokyo, Paris, 23/10/ 2013 au 12/01/2014.

⁴⁰ http://www.pilarcorrias.com/artists/philippe-parreno/parreno_marilyn/

Évoquons maintenant la démarche de l'*installation cinématographique* : le fait de construire le dispositif, la scénographie autour de l'œuvre ou de la narration proposée. L'objet cinématographique obéirait à une architecture propre qui ferait partie de l'œuvre, imposant au spectateur d'évoluer, de se déplacer pour reconstruire et à terme servir la narration du projet.

Je souhaite évoquer à ce titre un travail qui m'a beaucoup plu quand je l'ai découvert il y a quelques mois. Il s'agit de la vidéo *The Secret Agent* du Canadien Stan Douglas œuvre faisant partie de sa dernière exposition en date *Interregnum*⁴¹, regroupant deux installations et des travaux photographiques. La vidéo en question est une adaptation d'un roman d'espionnage, transposé dans le contexte de la révolution des œillets de 1974 au Portugal. L'installation se compose de six écrans de projection de trois mètres de base au format 1.33, les six écrans se faisant face deux à deux dans une immense black-box. Le film se déroulera donc sur une multitude d'écrans, plongeant donc les spectateurs au milieu d'un dialogue opéré par ces deux murs, cela durant 52 minutes. D'après le communiqué de presse de l'exposition, « l'espace entre les écrans confère une immersion totale au spectateur ainsi qu'une impression de contrôler le cours de l'action, puisque ce dernier a offre différents points de vue [chaque écran couvre un axe d'une scène, et parfois le hors-champ], auxquels même les personnages n'ont pas accès. La multiplicité d'images et de points de vue sur les écrans provoque un malaise grandissant, reproduisant chez le visiteur une perte de repères, de contrôle, analogue à celle que les protagonistes subissent pendant le contexte de la révolution. »⁴². Ainsi, l'idée retenue est de regrouper six écrans et une bande son (huit haut-parleurs, le mixage est spatialisé : chaque écran possède un son mono, un haut-parleur pour l'installation générale ainsi qu'un caisson de basses) au sein d'une installation clairement étiquetée « cinématographique ». Ce qui est particulièrement intéressant au sein de cette proposition, c'est le traitement rigoureusement cinématographique de certaines séquences, dans leur découpage (champs contre-champs, légers travellings stylisés, progressions plan large – plan moyen – plan taille), dans l'exercice spectatoriel de reconstitution de montage linéaire d'après une base de temps unique, celle de l'action, celle de l'histoire d'espionnage. Seulement, la contrainte unidirectionnelle du cinéma (un seul écran, et le spectateur installé en face : règle tacite pour réceptionner de façon la « plus » appropriée un récit) est déjouée pour une

⁴¹ Stan Douglas : *Interregnum*, Museu Coleção Berardo, Lisbonne, 21/10/15 au 14/02/16

⁴² <http://en.museuberardo.pt/exhibitions/stan-douglas-interregnum>

déclinaison en six écrans, avec le spectateur installé *au milieu*. De fait, celui-ci ne peut s'installer à une position fixe, il doit être mobile sans quoi il ne peut suivre le film. Même s'il peut tourner la tête, son champ de vision ne peut englober les six écrans que de profil. La position du spectateur sera donc au milieu de ces écrans, prêt à bouger, à sélectionner le point de vue qu'il convient à un moment donné (et à se retourner régulièrement dans les scènes de champ contre-champ qui fonctionnent sur deux écrans face à face), à se rendre de l'autre côté de la salle pour suivre le début d'une nouvelle séquence sur un écran tandis que la précédente s'achève sur un autre. Ainsi, la compréhension du film dépend du spectateur, de ses choix et de ses déplacements. S'il est invité à se mouvoir et à embrasser de multiples points de vue, c'est parce que l'espace est conçu comme tel : il n'y a pas de « bonne » place. Au delà de l'installation conséquente et spectaculaire, et si mener un récit à travers plusieurs écrans modifiait l'expérience cinématographique ? En effet, aller au delà de cette règle du cinéma conventionnel nous désoriente, et nous met dans une position inconfortable. Même la narration traditionnelle ne peut vraiment nous aider dès lors lorsqu'elle se délocalise sur plusieurs interfaces. Pour conclure, remarquons premièrement que la scénographie adoptée pousse le spectateur à s'adapter, à reconstruire, à choisir (ce dernier n'étant pas habitué à avoir accès aux axes dans lesquels il ne se passe plus d'action : le montage d'un film à un écran consistant à sélectionner et faire correspondre les « bons » axes, dans lesquels l'action est dramatiquement la plus intéressante). Deuxièmement relève que le dérèglement, si simple soit-il, du modèle de la salle de cinéma remet en question son architecture.

En poursuivant la réflexion sur une scénographie analogue, il est tout à fait intéressant d'évoquer un film de Jesper Just comme *This Nameless Spectacle*, présenté en 2011 au MAC/VAL⁴³. Ce dernier repose essentiellement sur un procédé analogue, assumant un aspect sculptural, monolithique. En effet, deux films sont projetés simultanément, en face à face sur deux écrans au ratio 4 :1. La bande son est commune aux deux travaux, qui travaillent la même unité de temps. On suit donc deux personnages, chacun son écran. Le film s'ouvre sur une filature, un homme suit une femme en fauteuil roulant dans un

⁴³ Présenté à l'origine pour l'exposition *Jesper Just : This Unknown Spectacle*, commissariat Frank Lamy, MAC/VAL, Vitry Sur Seine, 22/10/12 au 5/02/12 ; reprojété en France pour l'exposition *Inside*, commissariat Jean de Loisy, Daria de Beauvais, Katell Jaffrès, Palais de Tokyo, Paris, 20/10/14 au 11/01/15



Photographie de l'installation *The Secret Agent*, Stan Douglas.



Photographie de l'installation *This Nameless Spectacle*, Jesper Just.

jardin, puis l'observe d'une fenêtre en vis-à-vis depuis l'immeuble d'en face. Il ajustera la position de la vitre pour lui renvoyer un rayon lumineux qui éclairera cette femme à travers ses rideaux. Étrangement attirée, bouleversée par cette lumière, elle chancelle et tombe au sol. Le spectateur assiste à un dialogue sans mots ; entre voyeurisme et érotisme, cette filature lugubre échappe aux genres et raccourcis, son titre s'impose. Tout comme dans le travail de Stan Douglas, l'installation manipule un espace cinématographique qui aurait perdu toute sa force s'il était projeté sur un seul et même écran (comme il est montré en extraits sur internet, les deux vidéos l'une au dessus de l'autre), en effet, le fonctionnement est sensiblement le même puisqu'à chaque vidéo correspond son personnage, chacune en vis-à-vis. Mais il me semble que Jesper Just atteint un effet dramatisant plus prononcé que l'installation de Stan Douglas qui proposait une mise en espace plus ample, plus spacieuse, favorisant le déplacement. Ici, dans la black-box de *This Nameless Spectacle*, deux des murs sont recouverts d'écrans incroyablement larges. La salle n'est pas si grande, le recul est limité. Ainsi, le spectateur navigue en allers-retours entre deux supers-cinémascopes avec la difficulté de faire rentrer ne serait-ce qu'un seul des deux écrans dans son champ de vision. L'impression est spectaculaire, immersive, physique. Ce dernier, pris entre les deux points de vue du récit, doit sélectionner entre le champ ou le contre-champ : le voyeur ou la victime, l'effet provoqué et le résultat. Ainsi le parti-pris d'accrochage travaille conjointement l'effet narratif associé au déplacement du spectateur, que l'on retrouve relativement souvent dans les installations multi-écrans (le spectateur sera amené à recomposer son propre montage à partir de plusieurs sources vidéo, plusieurs points de vue), l'œuvre agit également par sa monumentalité : la proximité des écrans et la fiction relatée soutiennent une tension dramatique dans la lignée du cinéma classique. Le champ contre-champ est exploité de manière littérale, et les effets propres au cinéma narratif sont multipliés à travers une direction de la photographie impeccable. Jesper Just place son visiteur à proprement parler au cœur de sa fiction en amorçant le film par un travelling arrière précédant l'homme, associé au mouvement de caméra inverse suivant la femme : nous nous retournons sans cesse vers l'un ou l'autre au cours de la filature, l'effet de suspense fonctionne donc à plein régime. Giuliana Bruno et Philippe-Alain Michaud évoquent dans un catalogue⁴⁴ consacré à l'artiste danois la dimension *cinéma-spectacle* de l'installation, basée sur une expérience physique sensible (sa

⁴⁴ Giuliana Bruno, Philippe-Alain Michaud, « Moving Panoramas : Jesper Just's Digital Magnascope », *This Nameless Spectacle*, Paris, MAC/VAL, 2012, pp. 42-57

dimension spectaculaire, sa proximité) et spatiale, puisqu'elle met en scène un éclatement de l'espace tant dans la filature aux Buttes-Chaumont que dans le champ-contre champ par fenêtres interposées. Giuliana Bruno explique qu'un passage de l'optique à l'haptique (d'une perception visuelle distante à une perception proche et tactile) s'opère lorsque l'installation nous offre la possibilité d'explorer ce paysage à notre guise lors de cette déambulation : le cinéma nous offre l'opportunité physique d'explorer une image. D'un paysage pittoresque à l'espace cinématographique de la black-box. D'un coup, ce dispositif recouvre une notion spectaculaire qui nous rappelle le panorama, invention du XIX^e siècle qui par une fresque cylindrique en trompe l'œil englobait un espace tout entier autour du spectateur, qui admirait l'immersivité du procédé agrémenté de dispositifs scéniques spectaculaires et inventifs (vagues mouvantes pour panoramas de mer, par exemple). Ce que Giuliana Bruno développe dans son essai, c'est cette similarité du dispositif qui, en disposant face à face deux écrans probablement inspirés de la Polyvision d'Abel Gance, enrôle le paysage autour du visiteur à la façon du Maréorama⁴⁵ ; découpage et effets propres au cinéma en plus. Le spectateur est au centre des événements, pris au piège entre la victime et le ravisseur comme l'étaient les visiteurs du Maréorama en croisière à bord d'un bateau sur vérins hydrauliques. Dans cette reconversion numérique du procédé, la narration existe dans l'entre-deux écrans, en ricochet entre les deux toiles. Jesper Just met en scène une réactivation des procédés de pré-cinéma, pour nous montrer à quel point nous nous sommes habitués à une certaine normalisation, une configuration du spectacle cinématographique.

S'il est possible de relier ces œuvres à un concept de « cinéma élargi » ou « expanded cinema », il est pour moi légitime de les intégrer dans ce que l'on peut appeler l'*installation cinématographique*.

Évoquons également plus rapidement d'autres propositions telles que le film de Douglas Gordon et Philippe Parreno, *Zidane, un portrait du 21^e siècle* dans lequel l'unité de temps du match est commune aux 17 écrans disposés dans la salle. Chacun d'entre eux matérialise un axe, une caméra (numérique, HD, 16 et 35mm) braquée sur Zinédine Zidane pendant toute la durée du match. De différents points de vue sur une même action, le hors-champ télévisuel est révélé : la mise en scène classique du match de football dans laquelle le ballon est l'unique élément dramatique de l'événement est détournée. Le film présente alors une intrigue

⁴⁵ Invention présentée au public lors de l'exposition universelle de Paris en 1900, dans laquelle les spectateurs furent invités à monter dans une plateforme sur vérins, entourée d'une toile de Panorama.

alternative qu'est l'évolution individuelle dudit joueur au cours du match, et son éviction finale par carton rouge.⁴⁶ Le dispositif met en espace un enchevêtrement d'écrans accrochés au plafond dans lequel le spectateur va déambuler. L'espace d'exposition permet cette prolifération d'axes et ce traitement cinématique (succession de gros plans, plans moyens, axes frontaux) autour d'un seul et même personnage, acteur de cette mini-dramaturgie au milieu du match.

Enfin, évoquons brièvement le cas de *The Clock*⁴⁷, de Christian Marclay. Dans ce travail, des centaines de clips piochés dans toute l'histoire du cinéma, où l'heure est visible à l'image, sont ordonnés et compilés dans une vidéo synchronisée à l'heure réelle de l'endroit où est projetée l'installation. La critique Giuliana Bruno⁴⁸ analyse longuement cette installation, épicerie de ce mouvement de déplacement des images de cinéma vers le musée. *The Clock* crée, par sa possibilité de visionner le cinéma autrement qu'au cinéma (en termes de contenu, de durée, de lieu, et d'approche non dramatique), un espace méditatif sur le passage du temps comme composante inhérente au médium. Le fait frappant et inédit de ce travail est la possibilité pour le spectateur d'assister à la fois à une séance en cinémathèque et à une installation vidéo.

En conclusion, la nécessité de se mouvoir apparaît pour le spectateur comme la seule solution pour embrasser toutes les possibilités du récit qui va peu à peu s'imposer. Cette modalité d'exposition fait dans un sens reposer une grande partie de l'appréhension de l'œuvre sur l'effort du spectateur : ce dernier doit être ouvert, libre, mobile. Comme l'avance Rancière, ces nouveaux récits nécessitent un *spectateur émancipé*, « des spectateurs qui jouent le rôle d'interprètes actifs »⁴⁹, thèse que soutient la critique Kate Mondloch⁵⁰ en expliquant que la condition *sine qua non* de dissocier la projection de l'œuvre filmique avec la notion de confort, d'habitude et de divertissement est de prolonger la posture mobile, physique du spectateur.

⁴⁶ Claus Gunti, « La réalité remise en question : le statut de l'image dans l'œuvre de Philippe Parreno », *Décadrages*, 13 | 2008, <http://decadrages.revues.org/512>

⁴⁷ *The Clock*, Centre Pompidou Metz, Metz, 4/07/14 au 15/09/14

The Clock, Centre Pompidou, Paris, 17/05/14 au 2/07/14

⁴⁸ Giuliana Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, Chicago, University of Chicago Press, 2014, p.148

⁴⁹ Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, Editions La Fabrique, 2008 pp. 28-29

⁵⁰ Kate Mondloch, *Screen: Viewing Media Installation Art*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 2010. pp. 20-23

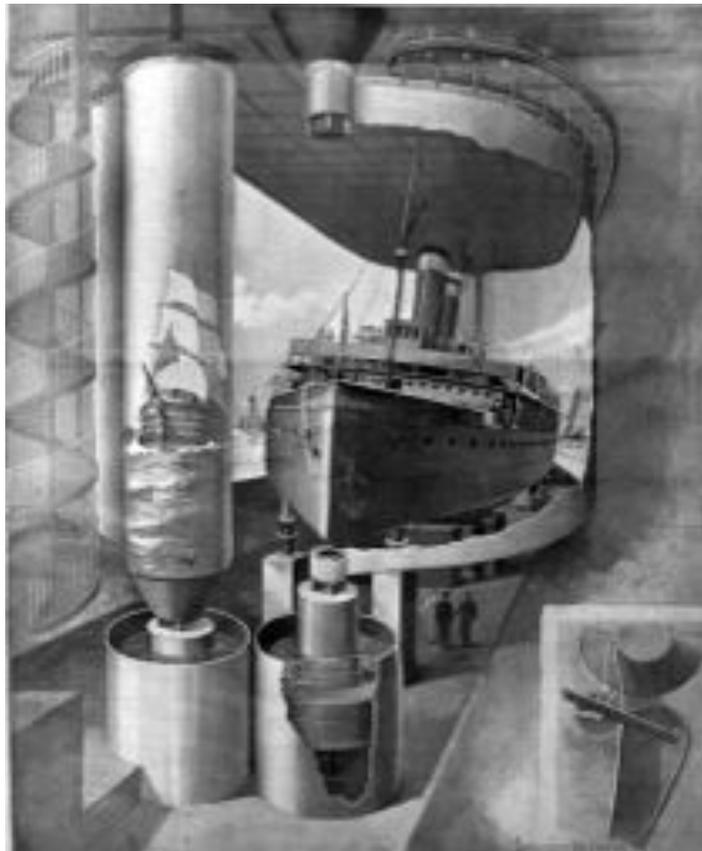


Illustration du Maréorama de 1900.



Photographie de l'installation de *Zidane, un portrait du 21^e siècle*, de Philippe Parreno et Douglas Gordon.

White Cube, Black Box, Grey Box.

L'histoire des musées, et par extension de l'espace d'exposition nous fait remonter relativement loin dans le temps. Évoquons brièvement l'essor des collections privées depuis la Renaissance : les musées tels que nous pouvons les connaître maintenant n'existaient pas. Les œuvres étaient hébergées dans les propriétés des princes, ducs, riches bourgeois et marchands, friands d'exposer leurs trouvailles dans leurs intérieurs et jardins. Le XV^e siècle dépoussière l'art antique dont les riches familles raffolent, et les collections privées d'art fleurissent un peu partout : portraits, statues antiques, collections archéologiques. Parallèlement à cela, les édifices religieux furent également une des interfaces entre les œuvres et le public. Peintures, retables, sculptures aux thèmes sacrés ornaient les riches églises et cathédrales, les Papes furent également d'éminents collectionneurs. Durant les siècles suivants, un marché de l'art s'établit et les collections s'étoffent, les pièces se vendent et voyagent jusqu'à leurs nouveaux acquéreurs. À partir de la Révolution française, tout le patrimoine artistique s'installe dans les galeries du Louvre, par décret. De fait, les œuvres sont ainsi entreposées dans ce qui constitue un le premier musée français destinés au peuple. Les académies de Beaux-Arts fleurissent dans toute l'Europe dès le XVII^e siècle, garantes de l'enseignement de la peinture, de la sculpture ; et surtout du bon goût. Mais l'Académie de peinture est également un lieu d'exposition à part entière en accueillant le Salon, vitrine de l'actualité de l'art français à l'époque. Jusqu'à la fin du XIX^e siècle, peu d'expériences scénographiques sont menées afin de se détourner de l'image célèbre que peint Samuel F.B. Morse du Salon Carré dans *Exhibition Gallery at the Louvre* (1831). Outre ses reproductions des Véronèse et autres De Vinci, cette œuvre est pour nous comme un document qui nous permet d'imaginer comme la pensée autour de la présentation des œuvres s'est métamorphosée au fil des siècles. Dans son ouvrage *White Cube*⁵¹, Brian O'Doherty théorise l'avènement de la modernité au milieu du XX^e siècle en analysant la métamorphose de l'espace de la galerie. Il fait référence à l'œuvre de Morse en posant les principes de l'exposition des Salons : une galerie n'est ni plus ni moins qu'un mur couvert d'images. Ce dernier n'a aucune esthétique intrinsèque, et peut agacer le spectateur d'aujourd'hui : aucun espace entre les cadres, aucune mise en relation par style ou période dans cette juxtaposition, les œuvres de la zone centrale sont qualifiées de meilleure qualité

⁵¹ Brian O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, (1976), Berkeley, University of California Press, 1999, pp. 16-18

tandis que les plus grandes seront accrochées en hauteur, les petites près du sol. La seule règle l'emportant étant leur appréciation individuelle : chaque tableau est un espace en lui-même, avec ses propres perspectives, isolé des autres par un épais cadre (notion adoptée et perfectionnée par les peintres flamands, le tableau comme une fenêtre vers un espace obéissant à ses propres règles). L'étape suivante fut franchie par la construction du palais de la Sécession (1898), à Vienne, par l'architecte Joseph Maria Olbrich. Entre œuvre d'art totale et table rase du passé, cet édifice offre des modalités d'appréciation des œuvres résolument différentes, en comparaison aux accrochages des salons académiques. On pourrait alors penser que le *Hauptraum* (salle principale) du palais poserait alors les bases du White Cube, norme maintenant incontestable des espaces d'art. O'Doherty en décrit alors précisément les composantes physiques (espace clos absorbant tous les sons, recouverts de blanc, lumière zénithale, sans ombre, propre) glanées empiriquement pour en dresser un portrait symbolique éminemment critique : « Quelque chose de la sacralité de l'église, du formalisme de la salle d'audience, de la mystique du laboratoire expérimental s'associe au design chic pour produire cette chose unique : une chambre d'esthétique »⁵², un espace qui conférerait à n'importe quel objet exposé une valeur artistique, un espace qui entérine le basculement de l'art vers un système marchand.

Ce détour historique me paraît indispensable pour comprendre les ambitions et caractéristiques de la White Box. Car son pendant obscur, la Black Box pourrait n'être qu'une transposition architecturale adaptée aux œuvres vidéo, travaux sonores, installations avec projections : en somme, un héritage de l'espace précédent pour cette fois-ci accueillir des médiums performatifs, basés sur le temps. C'est peut-être également, en termes de scénographie, une conversion physique du White Cube. Tapisser les murs d'un tissu molletonné, poser de la moquette noire ; une transposition cosmétique qui affiche de nouvelles potentialités. Si la White Box présente une neutralité assumée, une lumière étale et une épure à toute épreuve, son pendant multimédia verserait dans l'opacité. La Black Box est un espace qu'il faut déterminer, et qui ne s'assume pas par la seule présence d'une œuvre d'art en ses murs. C'est un endroit à équiper, pour le rendre utilisable. Le pouvoir de lumière (ponctuellement, pour faire apparaître l'œuvre en masquant le dispositif), de projecteur (visible ou non) et de système sonore. Là encore, des directions peuvent être prises : vers le

⁵² Ibid., p. 36.

tout masqué (projecteur en cabine et éclairage de la pièce assuré par la réflexion de la lumière pour l'écran de projection) au projecteur 16mm disposé derrière l'écran (le film s'exhibant dans toute sa matérialité, la volonté de faire valoir le médium pellicule en posant son système technique de lecture au cœur d'un espace revendiqué isolé, insonorisé).

Si la Black Box est instaurée pendant les années 70, aujourd'hui nous pouvons observer l'apparition d'un espace d'entre-deux, dont la terminologie très prévisible sera fatalement la Grey Box. Évidemment née du croisement des deux précédentes, cette dernière renoue davantage avec l'utilitaire que le concept. Elle est définie par un plébiscite à la fois du spectateur et de l'artiste, malléable et adaptable aux installations, et projections simultanées (l'installation d'Akram Zaatari, *This Day at Ten*⁵³ utilise nombre de ces espaces, tord la logique traditionnelle d'un « espace concept » vers une utilisation plus libre de ce dernier). C'est une notion relativement nouvelle, que l'on rencontre maintenant fréquemment dans les nomenclatures techniques des galeries, ou les projets de rénovation de musées⁵⁴ dans lesquels on cherche davantage à ouvrir les vis-à-vis entre travaux plutôt que les isoler dans un espace dédié. Il faut donc adapter les infrastructures très codifiées vers un espace plus modulable, modulaire : que la salle d'exposition se transforme tantôt en galerie de peinture, tantôt en salle de projection.

Cette énième transformation, parfois assimilée à un phénomène de mode, répond peut-être à une porosité toujours plus accentuée entre les médiums, ou peut-être symptomatique d'une convergence des médias vers des œuvres composites. Quoi qu'il en soit, les œuvres vidéo, multimédia sont maintenant entrées au cœur des problématiques de commissariat d'exposition. Comment présenter ces œuvres ? Comment le spectateur se comporte-t-il face à ces travaux ?

⁵³ Akram Zaatari : *This Day at Ten*, commissariat Dick Snauwaert, WIELS, Bruxelles, 21/02/14 au 27/04/14

⁵⁴ Robin Pogrebin, *Ambitious Redesign of MoMA Doesn't Spare a Notable Neighbor*, New York Times du 9 janvier 2014, <http://nyti.ms/1erN3V2>

« Above the Art Bay, and connecting to the museum's fourth level, would be the Gray Box, so named because it combines the attributes of a white box gallery with a black box performance space. It would have acoustic absorption panels to accommodate the museum's growing interest in performance art, and its interior would be visible from the street. »



Reproduction du tableau *Exhibition Gallery at the Louvre*, Samuel F.B. Morse, 1831.



Photographie de la salle de la frise Beethoven, Palais de la Sécession, Vienne, Autriche.

La psychologie du spectateur

Après une réflexion sur l'espace, une étude du spectateur s'impose également. Une remarque que l'on entend régulièrement à propos de l'exposition de vidéos au sein de musées est qu'il n'y a finalement qu'une différence entre un spectateur de cinéma et un visiteur de galerie. Le spectateur de cinéma serait *passif*, confortablement installé dans son fauteuil et préparé à un programme divertissant ; tandis que le visiteur de galerie, *actif*, serait associé à une posture plus alerte, critique, libre. Il est vrai que ce sont des remarques que l'on entend souvent, d'une psychologie qui mériterait d'être davantage nuancée.

Partons dans un premier temps du spectateur de cinéma. Si l'on se réfère aux écrits de théorie des dispositifs avancés par Jean-Louis Baudry par exemple, cette passivité tiendrait du dispositif cinématographique, celui de la salle et de notre fauteuil attribué dans la temporalité de la séance : « si l'on tient compte de l'obscurité de la salle, de la situation de passivité relative, de l'immobilité forcée du ciné-sujet, [le dispositif du cinématographe] déterminerait un état régressif artificiel »⁵⁵. De même pour Edgar Morin, le spectateur ne serait pas dupe vis-à-vis du spectacle, et c'est par l'assurance de sa propre sécurité que ce dernier laisserait réduire son attention : « le spectateur de cinématographe est non seulement pratiquement hors de l'action, mais il sait que l'action quoique réelle, se trouve actuellement en dehors de la vie pratique »⁵⁶. Cela ne veut néanmoins pas dire que nous restons de marbre au cinéma, parce que nous savons que nous ne sommes pas personnellement engagés. Nous projetons, nous adhérons complètement aux stimuli intellectuels que le film nous envoie pour les décoder et produire le sentiment correspondant.

Pour conclure, le spectateur de cinéma embrasse une sorte de passivité active au sein de la salle. Il répond inconsciemment à de nombreuses conventions qui le fidélisent à l'écran, et il en émane une sensation d'oubli d'effort. Selon David Faroult : « le spectateur est *au travail* en tout cas : *actif*, tout au long de la réception du film pour « produire du sens » à partir de la profusion de signes offerte par le film, pour traiter les informations selon un « câblage » cognitif décodable »⁵⁷. On pourrait se demander si le spectateur engage une posture de travail

⁵⁵ Jean-Louis Baudry, *L'effet cinéma*, Paris, Editions Albatros, 1978, pp. 44-45

⁵⁶ Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Les Editions de Minuit, 1956, p.99

⁵⁷ David Faroult, « Mettre le spectateur au travail ? La programmation d'un travail du spectateur par l'avant-garde cinématographique militante issue de Mai-68 », *Travailler*, 2012/1 n° 27, p. 91

réflexive vis-à-vis de l'œuvre, ou simplement une activité suffisante à sa bonne compréhension.

Dans un second temps, citons O'Doherty pour son passage sur le corps au sein de l'exposition : « votre corps apparaît superflu, c'est une intrusion. Si dans cet espace, les yeux et les esprits sont les bienvenus, on se prend à penser que les corps ne le sont pas. »⁵⁸. Il rappelle le paradoxe des photographies de vue d'exposition en interpellant le spectateur. Pourquoi sur ces clichés n'y a-t-il jamais personne ? Tolérer que l'esprit du spectateur puisse naviguer dans la galerie, c'est ce que le White Cube met en place. Alors que la salle de cinéma nous accorde un emplacement spatial déterminé (pour quelques heures), optimisé (c'est un fauteuil, orienté vers l'écran et atteint par un son parvenant de multiples directions, toujours par rapport à lui) ; le White Cube, lui, nous refuse de nous installer. La position y est debout, les stations y sont transitoires, et les déplacements influencés par la scénographie. On pourrait comparer le spectateur de l'exposition d'art au *flâneur* Baudelairien⁵⁹, à l'image d'un promeneur-observateur passionné, qui ne perd pas son identité propre pour faire partie de la foule ; il reste flâneur et cette posture fait partie de sa démarche critique. Ce dernier interroge l'espace, étudie les vis-à-vis, crée sa propre lecture des œuvres qu'il regarde.

Avec ces nouveaux éléments, nous pouvons plus facilement imaginer les avantages de la Grey Box, évoquée précédemment. Cette dernière offre de nouvelles possibilités à l'écran de projection suspendu, au milieu d'autres œuvres dans une pénombre. La dimension sculpturale de cet écran permet désormais la juxtaposition de plusieurs œuvres⁶⁰ et encourage une mise en relation des différents travaux au sein de l'espace d'exposition, chose moins aisée avec des Black Box. En résumé, dans un parcours d'exposition le spectateur retrouve à la fois les codes du white cube et celui de la black box, et profite de l'éclatement du cloisonnement traditionnel (pièces claires pour les travaux graphiques, plus sombres pour les projections). Il

⁵⁸ Brian O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, (1976), Berkeley, University of California Press, 1999, p. 37

⁵⁹ Charles Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne*, 1863

La terminologie du flâneur est également utilisée par Dominique Paini dans son livre référence.

⁶⁰ *L'état du ciel*, exposition en trois parties, Palais de Tokyo, Paris, 14/02/14 au 7/09/14

Cette exposition en particulier, tout comme l'exposition Pierre Huyghe au Centre Pompidou en 2014, ouvrent de vraies porosité entre travaux via leur scénographie. D'éléments variés, sculpture, installations, œuvres média qui se mettent en relation dans un espace favorisant l'errance.

doit appréhender, circuler, explorer cet espace conjointement au visionnage des films. C'est une solution originale que nous trouvons à la théorie avancée par Baudry lorsqu'il caractérise le spectateur de cinéma. Si l'on abandonne l'ancrage spatial (le siège de cinéma) au profit de la mobilité, ce spectateur pourrait se révéler actif. L'espace-temps de l'œuvre est toujours renouvelé, et permet à l'artiste d'explorer des concepts originaux questionnant les habitudes de spectateur, ce dernier venant délibérément dans la galerie pour s'y confronter.

Pour terminer, j'aimerais citer Erika Balsom⁶¹ qui rapporte un exemple plus précis où la tentative fut de regrouper en Grey Box différents médias de nature différente. Elle livre notamment le cas de l'exposition Berlin Alexanderplatz en 2007 au MoMA PS1 de New York⁶². Le musée réunit les 14 épisodes de la mini-série de Rainer Werner Fassbinder, diluant les 894 minutes de programme dans 14 stations de visionnages pour chaque partie. L'idée retenue fut de regrouper, sous un éclairage tamisé, les écrans permettant de regarder chaque épisode de la série. Pour le spectateur, explorer autant de contenu en une seule visite, s'installer dans une cabine différente pour chaque épisode (chaque cabine n'étant pas suffisamment isolée des autres pour permettre une écoute correcte du programme) dessert totalement le but initial de l'exposition. Proposer trop de contenu, selon un principe d'exposition non-adapté mais *nouveau* entraîne tout simplement une dissémination de l'attention du spectateur qui va marcher d'écran en écran et glâner quelques images. Relevons les conclusions du séminaire « Muséographie et Attention »⁶³ organisé par le Centre Pompidou en octobre 2015. Cette étude met en évidence ce phénomène de dissémination attentionnelle dans les cultures visuelles numériques, et évoque des pistes pour ne pas réduire la visite d'une exposition à une simple errance de cabine en cabine, glanant une image par ci, un fragment de scénario par là. Cela pour éviter le phénomène de *tourisme esthétique* au sein d'une exposition monumentale proposant un programme qui ne peut-être complété en une visite.

Nuançons néanmoins la question de la problématique d'une exposition visitable, et dont l'affolante durée ne contraigne pas le spectateur à survoler. En effet, la question de la temporalité est une composante nouvelle. Rappelons une nouvelle fois *The Clock* (2010), de

⁶¹ Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 42

⁶² *Fassbinder: Berlin Alexanderplatz*, MoMA PS1, New York, 21/10/2007 au 21/01/2008

⁶³ *Muséographie et attention – Vers un art de l'ambiance*, Igor Galligo et Bernard Stiegler, Centre Pompidou, Paris, du 18/11/15 au 21/06/16

Christian Marclay, qui pose une question autour d'une œuvre qui dépasse le cadre du musée, ou bien la projection du film *Satantango* de Bela Tarr (1994) dans son intégralité à la galerie Andreas Huber⁶⁴. C'est pour les artistes, comme pour les galeristes, une occasion d'offrir une expérience nouvelle pour le visiteur : celle de pouvoir consulter une œuvre en diffusion libre, celle d'appréhender sa longueur au fil des visionnages, celle de créer un objet qui dépasse les limites du lieu qui l'héberge.

⁶⁴ *Art & Film*, commissaire Josef Dabernig, Galerie Andreas Huber, Vienne, 7/05 au 5/06/10

Chapitre 2. L'économie du Film d'art.

Produire, commissionner, acheter ?

De par sa nature composite, le Film d'art est un travail particulièrement difficile à financer. À cheval entre les contributions provenant du monde de l'art et celles du cinéma, ces travaux ont des difficultés à se faire financer. En effet, il est d'ores et déjà important de souligner le caractère coûteux d'un film : mis à part certains artistes qui travaillent seuls, avec leur propre matériel ; la fabrication d'un film revêt énormément de dépenses qui sont parfois au-delà des possibilités des ressources personnelles des artistes. Louer du matériel de prise de vue et de son, employer les techniciens présents sur le tournage dans de bonnes conditions, assurer la post-production ; la fabrication d'un film est une entreprise onéreuse. Et la position de ces créations à mi-chemin entre deux domaines, deux cercles très hermétiques, porte préjudice à ces films. Parfois impossibles à diffuser en salles, en raison de leur contenu, de leur qualité esthétique, leur durée ou parce que le dispositif de monstration du film ne prévoit pas de convenir aux deux espaces. Il se peut que ces films soient trop proches de créations cinématographiques tant par leur caractère narratif, la nécessité d'une équipe et d'une logistique particulière ; voilà tant de difficultés qui privent bien souvent ces travaux d'une production satisfaisante (appels à projets, résidences artistiques, financements d'institutions, commissions d'aide au court et long-métrage ; se révélant difficiles d'accès). Cette non-éligibilité s'explique notamment par l'absence d'étiquette déterminée.

Néanmoins, il faut pondérer cette affirmation par le constat suivant : n'y-a-t-il jamais eu autant d'installations filmiques, travaux expérimentaux, vidéos au sein des galeries ? Autant d'échanges entre le cinéma et l'art contemporain ? Un interstice est possible, et dans cet entre-deux, des propositions particulières et atypiques sont envisageables. Des projets qui se fondent des aides conjointes d'acteurs privés et publics, des institutions aux sociétés de production, en passant par les mécènes et les galeries. Comme le souligne Tine Fischer⁶⁵, directrice du festival du film documentaire de Copenhague CPH : DOX, un dialogue entre les deux institutions s'est peu à peu ouvert depuis cinq ans, une collaboration qui reste assez fragile. Affirmer qu'un financement à quatre mains est possible est néanmoins peut-être

⁶⁵ *Talking about Art & Film*, George Clark with Chris Dercon, Tine Fisher, Jean-Pierre Rehm, Mousse Magazine n°42, 2014, <http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=1080>

prématuré. Pour ce qui est des financements publics, au Royaume-Uni, le fonds FLAMIN⁶⁶ a été créé pour aider des artistes visuels à développer un projet de film (le cinéaste Ben Rivers que nous évoquions dans notre première partie a pu financer son film *Two Years at Sea* (2011) avec ce fonds), tout comme une aide accordée par le Film Council participe aux productions d'artistes, le Medienboard Berlin Brandenburg en Allemagne également. Des sociétés de productions ont également développé des extensions à leurs activités initiales pour collaborer à des films d'art : la société Soda Film+Art au Royaume-Uni, comme il existe en France des sociétés comme Anna Lena Films (qui a produit les travaux récents de Philippe Parreno) ou Anna Sanders, qui a un statut assez particulier que nous développerons plus tard. En effet, ces coproductions débloquent peu à peu de nouveaux financements, de nouvelles associations, notamment en impliquant davantage les acteurs du monde de l'art contemporain et les institutions. Dans le cas où un travail est exclusivement produit par des institutions artistiques, on parle alors d'une œuvre commissionnée. Dans le cycle de conférences organisées par la foire d'art contemporain ArtBrussels⁶⁷, Benjamin Cook⁶⁸ explique que lorsqu'il s'agit d'une œuvre commandée par une ou plusieurs galeries, et/ou une institution, on observe un phénomène de coproduction dans lequel un budget est monté et l'association des différents investisseurs se fait dans une logique de « pré-achat » d'exposition. Les participants contribuent au financement dans la perspective d'accueillir en leurs murs cet ensemble de nouveaux travaux ; mais en aucun cas la galerie ne sort de fonds propres, elle compose avec ses différents partenaires financiers, mécènes, etc. C'est un procédé de production assez commun dans le cadre d'expositions, et la création du film est incluse dans le budget total de cette nouvelle exposition. Néanmoins, cela ne signifie pas obligatoirement que les participants auront un exemplaire de l'œuvre, ou une possibilité de l'acheter ; la plupart du temps les investissements se font à perte, mais ces associations contribuent au dynamisme du marché de l'art et assurent une visibilité de ces travaux, une sorte de *distribution*, mais cloisonnée aux espaces d'art contemporain. C'est ce que déplore Jean-Pierre Rehm, directeur du FID de Marseille, qui s'indigne sur la confidentialité et le cloisonnement

⁶⁶ <http://flamin.filmlondon.org.uk>

⁶⁷ Anna Manubens, *ArtBrussels : Collecting Part. 2 : Acquiring film and video : What/How do we own ?*, 25/04/14, <https://vimeo.com/97821516>

⁶⁸ Commissaire d'exposition et fondateur de LUX, société britannique de conseil et d'aide aux artistes en production et distribution.

de la diffusion de ces films⁶⁹, « Lorsque l'on s'interroge si les financements provenant d'institutions artistiques changent la façon dont les films sont conçus, il n'en est rien : les films sont déjà particuliers », l'étiquette Film d'artiste est souvent préjudiciable à la diffusion de ces créations tant le système est séparé, cantonné à des circuits radicalement différents. Il est déplorable de constater que ces œuvres n'ont aucune autre alternative que de percevoir les financements provenant du monde de l'art contemporain, pour aboutir à des budgets incroyablement plus modestes que ceux de l'industrie cinématographique. Tine Fischer évoque l'absurdité et le conservatisme du système en place : « L'industrie du film actuelle est tellement régulée et contrôlée que les approches innovantes sont un terrain sur lequel très peu de producteurs osent s'aventurer. Le budget moyen d'un long-métrage danois s'élève à 2,5 millions d'euros. Si vous présentez un dossier avec un micro budget de 200 000 euros, vous ne serez pas pris au sérieux une seconde, encore moins aidés. Le budget est simplement un paramètre pour déterminer quels films seront produits »⁷⁰. En rencontrant l'un de ces producteurs impliqués dans la production d'œuvres à mi-chemin entre l'art contemporain et le cinéma, j'ai réalisé que la solution réside dans l'association de fonds des deux milieux. Cela n'est pas une solution idéale, car tout reste à inventer, mais quelques producteurs se risquent à des montages financiers mixtes. Tout dépend de l'écriture du projet, car si ce dernier est scénarisé, il aura plus de chances d'obtenir des fonds de soutien type CNC, et du nom de l'artiste qui peut apporter au financement l'aide de ses mécènes et partenaires privés. Mais en dehors de cela, beaucoup de petits guichets sont disponibles : il faut certes composer avec cela et additionner les aides. Cédric Walter⁷¹, producteur chez Spectre Production me détaille le budget du prochain documentaire de Dorothee Smith, photographe française. En tout, 70 000 euros sont réunis entre différentes contributions d'horizons variés : centres d'arts, fonds de soutien régionaux pour le cinéma, dispositifs d'aides à la création, financements privés et sponsoring ; que seule une entité telle qu'une société de production peut réunir dans un même budget.

⁶⁹ *Talking about Art & Film*, George Clark with Chris Dercon, Tine Fisher, Jean-Pierre Rehm, Mousse Magazine n°42, 2014, <http://mousemagazine.it/articolo.mm?id=1080>

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ Entretien réalisé par moi-même avec Cédric Walter, producteur au sein de Spectre Production, le 29/02/16.

Fonds de soutien audiovisuel de la région Bretagne (FACCA)	12 000 euros
DICREAM (Dispositif pour la création artistique multimédia et numérique, CNC).....	12 000 euros
Centre d'Art <i>accès cultures électroniques</i> de Pau.....	6 000 euros
Musée de la Danse de Rennes (contre une exposition).....	8 440 euros
Sponsor Privé.....	10 000 euros
Co-production AM Art Films.....	10 000 euros
Centre National des Arts Plastiques (CNAP).....	10 000 euros
Total.....	68 440 euros

Plan de financement de Phasmes, prochain film de Dorothee Smith

De nouvelles collaborations sont à développer, de nouveaux modèles à construire pour rendre plus simple le financement de projets risqués et transdisciplinaires. Pour accélérer le processus, quelques rares structures se mettent en place pour aider les artistes-cinéastes qui souhaitent développer un projet, présenter un travail d'écriture à des producteurs ou simplement rassembler des financements.

Nous pourrions séparer ces initiatives en deux types : les premières découleraient de certains festivals au sein desquels les artistes présentent leurs projets à un public parfois essentiellement constitué de professionnels pour obtenir un retour, créer un réseau et peut-être susciter des rencontres permettant de concrétiser et financer le projet. C'est le cas par exemple du FIDLab⁷² autour du FID de Marseille (sélection de 10 projets déjà écrits, mise en relation avec de potentiels producteurs, diffuseurs, et dotations en prestations techniques) ou du CPH : LAB⁷³, au sein du CPH : DOX de Copenhague qui incite à une création en flux tendu, année après année, et cumule les récompenses dans d'importants festivals (Rotterdam, Berlinale, Venise...). Ainsi on distingue plusieurs démarches au sein même de ces programmes d'aide : ceux dont la vocation est de promouvoir la création ne partant de rien, simplement en provoquant les conditions initiales pour qu'un projet puisse naître et être valorisé ; et des processus type « Pitching Forum » (séance publique de présentation de projets artistiques en quelques minutes devant une assemblée de producteurs), s'appuyant sur une présélection de travaux qui seront étudiés, réécrits, accompagnés dans leur création (c'est également le cas du festival Kino Der Kunst à Munich).

⁷² <http://www.fidmarseille.org/index.php/fr/fidlab-mainmenu-87/infos-mainmenu-88>

⁷³ <http://cphlab.dk>

Le CPH : LAB offre une démarche différente puisque le projet consiste à sélectionner 20 cinéastes et les associer par couple pour travailler sur une idée originale, soutenue par le Danish Film Institute et d'autres partenaires pour le produire et le promouvoir en festival.

Le second type d'initiatives découle de collaborations spontanées, association de diffuseurs, producteurs, commissaires d'exposition. Prenons l'exemple de la plateforme Auguste Orts⁷⁴ qui illustre de façon pertinente ce phénomène de structures légères et polymorphes qui font vivre le milieu du Film d'artiste. Auguste Orts a été fondé en 2006 par quatre artistes principalement vidéastes et cinéastes : Anouk De Clercq, Manon De Boer, Sven Augustijnen et Herman Asselberghs. L'idée initiale était de se regrouper au sein d'une petite structure pour créer une entité professionnelle permettant d'héberger et promouvoir les créations de chacun, d'échanger des idées et des conseils ; les quatre artistes partagent les mêmes sensibilités sur les champs étendus de la vidéo et du cinéma, et les mêmes difficultés de production. Peu à peu, la plateforme s'installe au carrefour des galeries d'art et des sociétés de production, s'invite au sein de festivals (Courtisane, le centre Argos, Beursschouwburg) et devient une interface privilégiée de création pour ces cinéastes, soutenus par le fonds flamand pour la création artistique. Plus tard, Auguste Orts s'associe à LUX⁷⁵, une structure britannique de distribution et de conseil en production destinée aux artistes vidéastes, cinéastes expérimentaux. Des conférences sont organisées à l'occasion d'événements tels que la foire d'art contemporain ArtBrussels pour créer un débat autour de nouvelles formes de production, de nouvelles œuvres, de nouveaux médias. De ces sessions de conférences est né le projet ON&FOR⁷⁶, qui prolonge l'action de la structure précédente en l'ouvrant à d'autres artistes. Financé par des fonds publics et privés (Fonds audiovisuel flamand, Fonds européen pour la création, British Film Institute, Frieze foundation, centres d'art européens, mécénats variés et aides à la création numérique que le CNC propose en France, par exemple), la structure porte le débat sur la production du Film d'artiste et un engagement artistique et politique. C'est à la fois une structure organisant des séries de workshops pour artistes et producteurs, mais également un médiateur culturel à l'occasion de festivals et de foires. À ces occasions sont organisées des tables rondes et des conférences pour éveiller la conscience des artistes et du public, faire se rencontrer les protagonistes essentiels à l'élaboration de ces projets et rendre sensibles les institutions publiques, les collectionneurs, et les fonds privés.

Rappelons enfin que si cette initiative collaborative offre un programme et une envergure novateurs, la collaboration d'artistes au sein d'une même cause n'a rien de nouveau dans le

⁷⁴ <http://augusteorts.be>

⁷⁵ <http://www.lux.org.uk>

⁷⁶ <http://onandforproduction.eu>

milieu de l'art vidéo. Il me paraît important de revenir sur Anna Sanders Films, qui a ouvert le chemin à ces initiatives, et qui a repoussé les frontières entre art et cinéma. Créée en 1997 par Philippe Parreno, Charles de Meaux et Pierre Huyghes, Anna Sanders Films est une société de production destinée à incorporer le monde du cinéma dans le processus de création de ces trois artistes. Elle englobera ensuite les travaux de Dominique Gonzalez Foerster, Liam Gillick, Douglas Gordon. L'idée de fonder cette société marque l'avènement d'une seconde génération d'artistes dont le cinéma est le médium artistique principal, pour reprendre les mots de Jean Pierre Rehm⁷⁷. C'est dans une tension entre leur pratique plastique et leur culture du cinéma, de l'audiovisuel que vont se placer les aboutissements d'Anna Sanders, dans un « In-Between »⁷⁸, un entre-deux qui va stimuler des échanges : « Si elle est un produit du monde de l'art, c'est en tant que producteur de films qu'elle trouve sa raison sociale »⁷⁹. Il y a dans cette démarche une certaine forme de recyclage et de transposition : créer une société de production de cinéma pour la déplacer dans le milieu de l'art contemporain : créer des objets artistiques et plastiques avec les outils du cinéma, ses budgets et ses procédés ; tout comme ses modalités de présentation. Rappelons nous les premiers travaux de Pierre Huyghe : *The Third Memory* (2000) où il confronte l'histoire réelle du personnage derrière *Une après-midi de chien* (1975) de Sidney Lumet, *Blanche Neige Lucie* (1997) ou la doubleuse française du dessin animé explique comment elle a perdu les droits sur sa propre voix, et *L'ellipse* (1998) où une ellipse de *L'ami américain* (1977) de Wim Wenders est finalement comblée avec Bruno Ganz, vingt ans plus tard. Évoquons également les projets résolument cinéphiles de Douglas Gordon (*24 Hour Psycho* : le classique de Hitchcock étiré à une durée de 24h), cette nouvelle génération d'artistes réinvestissent le cinéma, le rédigèrent pour le mettre face à ses contradictions : « pourquoi piller le cinéma ? Peut-être que la réponse est que la vidéo pose des questions au cinéma que le cinéma est incapable de se poser à lui-même »⁸⁰ comme l'explique Daniel Birnbaum en évoquant l'appropriation du cinéma par les artistes de la génération de Huyghe et Parreno. C'est dans ces modalités d'interaction, de va-et-vient qu'Anna Sanders voit le jour. Lorsque les trois se rencontrent, la structure fait à la

⁷⁷ *Talking about Art & Film*, George Clark with Chris Dercon, Tine Fisher, Jean-Pierre Rehm, Mousse Magazine n°42, 2014, <http://moussomagazine.it/articolo.mm?id=1080>

⁷⁸ Mathieu Copeland, Chris Darke, Xavier Douroux, Agnieszka Kurant, David Metcalfe, Tom Morton, *Anna Sanders : The In-Between - Anna Sanders Films*, Forma/Les presses du réel, Newcastle/Dijon, 2003, page de garde.

⁷⁹ *Ibid.* p. 24

⁸⁰ Daniel Birnbaum, *Chronologie*, Les presses du réel/JRP Ringier, Dijon, 2007, pp. 76-78.

fois événement entrepreneurial inédit et s'inscrit également dans le prolongement d'actions comme celui de la création Ann-Lee (un personnage de manga acheté par Parreno, Huyghe, Gonzalez-Foerster pour 7000 yens, dont les artistes ont obtenu les droits exclusifs pour l'intégrer dans leurs travaux), ou du lancement du magazine fictif Anna Sanders, dont le personnage principal est cette femme, qui n'apparaît nulle part. Ce pourrait être une ultime déclinaison autour de l'*Esthétique relationnelle* avancée par Nicolas Bourriaud⁸¹, où l'œuvre est un dispositif relationnel provoquant des rencontres individuelles ou collectives dans un « modèle de socialité », où l'exemple d'Anna Sanders ne serait qu'un contexte créé de toutes pièces entre les trois artistes. Par ailleurs, il s'agit également d'un projet tout à fait sérieux, et une des finalités du projet est évidemment de créer une entité professionnelle pour s'immiscer dans les rouages économiques de l'industrie cinématographique. Comme Anna Sanders a été créée à l'occasion du film de Charles de Meaux *Le pont du trieur* (1999), la société a donc été enregistrée dans les registres du CNC depuis 1996⁸² et permet de monter des budgets suffisants⁸³, en l'occurrence pour un cinéma de marge. Ainsi, la dynamique de création de ces artistes autour de la structure engendre un nombre important de projets de films, autour des personnalités de Philippe Parreno (*El Sueño de una Cosa, Boy From Mars*), Pierre Huyghe (*The Third Memory, Blanche Neige Lucie*), Dominique Gonzalez Foerster (*Riyo, Central, Plages* et le récent *Belle comme le jour*) et Apichatpong Weerasethakul (*Tropical Malady, Uncle Boonmee, Cemetery Of Splendour*) qui ravive l'intérêt de la critique autour de Anna Sanders, plus ouverte vers l'extérieur qu'auparavant et aujourd'hui davantage société de production que contexte de création. Enfin, il est intéressant d'évoquer la thèse de François Bovier⁸⁴ lorsqu'il aborde le modèle économique de cette société. Anna Sanders puise dans les systèmes des studios classiques son modèle structurel où les artistes sont garants de la production et de la distribution de leur œuvre, en s'appuyant sur leur crédibilité au sein du marché de l'art. Ajoutons à cela que l'idée de produire des films d'art « de cinéma » crée un second *in-between*. Il s'agit de choisir comment diffuser le film en question (les films de Charles de Meaux et de Weerasethakul ont bénéficié d'une sortie en salles, en festivals et

⁸¹ Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, p. 60

⁸² Geneviève Loup, « Anna Sanders comme dispositif critique de la position de l'auteur dans l'œuvre de Pierre Huyghe », *Décadrages*, 13 | 2008, pp. 17-30.

⁸³ François Bovier, « Des stratégies artistiques du réemploi à l'outil de production Anna Sanders Films », *Décadrages*, 13 | 2008, p. 9 : « les coûts de production des films Anna Sanders n'excèdent pas les budgets réduits du cinéma d'essai (plafonnant autour des 300 000 euros) »

⁸⁴ *Ibid.* p.14

d'une importante reconnaissance critique), ou de le soumettre au marché de l'art (les films réalisés par D.G.F. au sein d'Anna Sanders Films, *Riyo*, *Central*, *Plages...* ont été vendus, selon un accord précis qui encadre les œuvres vidéo : le nombre de copies en circulation et les modalités de leur projection). Ceci assure l'unicité des films produits et représente la société de production auprès des galeries. Il n'en reste pas moins que les sorties dématérialisées et DVD ont été assurées par MK2, et présentent quelques œuvres « réactualisées » : certains films de D.G.F. remontés en un nouveau film, *Parc Central* pour le DVD. La stratégie nous échappe, tant Anna Sanders Films est difficile à cerner, maintenant délaissée par ses créateurs pour des structures de production aux statuts plus affirmés (Anna Lena Films, qui assure la production des nouveaux travaux de Huyghe et Parreno pourrait être une réactivation d'Anna Sanders...), vers des créations plus ambitieuses qui poussent plus loin les superproductions artistiques pressenties dans le doublé d'expositions *Anywhere, Anywhere Out Of The World* et *Pierre Huyghe*⁸⁵. Un programme entre musées où les échos se multipliaient coordonnés à un mouvement de démesure rarement atteint (Philippe Parreno exporte depuis son exposition à la Park Avenue Armory de New York, et à la Pirelli HangarBicocca en 2016). Autant se demander si ces expositions font étalage des possibilités que le musée offre aujourd'hui, « Anna Sanders doit son existence à une dérive. Alors que l'art contemporain fait suite à l'abandon de la condition artisanale, [...] s'amorce un rapprochement de continents dessinés (distingués) il y a 50 ans par l'industrialisation du spectacle. Anna Sanders est une équation irrésolue »⁸⁶.

⁸⁵ Philippe Parreno, *Anywhere, Anywhere Out of the World*, Palais de Tokyo, Paris, 23/10/2013 au 12/01/2014 et *Pierre Huyghe*, Centre Pompidou, Paris, 25/09/2013 au 6/01/2014

⁸⁶ Mathieu Copeland, Chris Darke, Xavier Douroux, Agnieszka Kurant, David Metcalfe, Tom Morton, *Anna Sanders : The In-Between - Anna Sanders Films*, Forma/Les presses du réel, Newcastle/Dijon, 2003, p.6

Un entre-deux de diffusion.

Évoquons maintenant la question de la diffusion, de l'appartenance, et de la matérialité de ces œuvres. Dans la première partie nous évoquons le lien direct entre le support pellicule plébiscité par les artistes comme condition *sine qua non* de l'unicité de l'œuvre, il s'agit en effet d'une problématique qui affaiblit le marché. Prenons quelques exemples : lorsqu'un collectionneur achète un film, une installation vidéo, que reçoit-il ? Une bobine de film, un DVD ? Si c'est un DVD ou un fichier, a-t-il la certitude qu'il n'existe pas d'autre copie ? Et si l'unique copie est détenue par une seule personne, comment le film peut-il exister ? Enfin, l'artiste peut-il décider d'éditer de nouvelles copies sans consulter les acheteurs des premières versions ? Autant de problématiques qui se situent à l'intersection de deux milieux obéissant à un marché et une économie propre. Il est assez difficile d'avoir accès à ces modalités d'achat et de production (aux détails des contrats de diffusion), c'est pourquoi les informations sur ce point seront tirées de cycles de conférences⁸⁷ auxquelles contribuent producteurs, galeristes et collectionneurs ; ainsi que de ma rencontre avec Cédric Walter⁸⁸, producteur au sein de Spectre Productions et spécialiste du financement du Film d'artiste.

Le premier aspect que je souhaite aborder est celui de la propriété d'une œuvre reproductible, et ré-actualisable. Pour qu'une œuvre vidéo réunisse les moyens financiers nécessaires à sa réalisation, différents acteurs peuvent y contribuer. Ce peut être un producteur (beaucoup de duo artistes plasticiens / producteurs se forment en festivals lors de *pitching forums*) ou un galeriste supportant un artiste en particulier, ou même un commissaire d'exposition qui lève les fonds nécessaires à la création d'une exposition. Dans ce cas, le commissaire « vend » l'exposition à la galerie en une opération de préachat, cette dernière s'occupera elle-même de solliciter ses partenaires habituels. Soulignons qu'il existe également des initiatives spontanées de la part d'artistes, finançant leur projet sur leurs propres moyens. Ainsi le projet est acheté d'une façon ou d'une autre par une entité qui en possède les droits de diffusion, de copie : un contrat lie l'acheteur à l'artiste comme un réalisateur à son producteur. L'acheteur possède un certificat le déclarant propriétaire et

⁸⁷ Anna Manubens, *ArtBrussels : Collecting Part. 2 : Acquiring film and video : What/How do we own ?*, 25/04/14, <https://vimeo.com/97821516>

⁸⁸ Entretien réalisé par moi-même avec Cédric Walter, producteur au sein de Spectre Productions, le 29/02/16.

apte à montrer l'œuvre dans certaines conditions, et à en éditer des copies. Dans la plupart des cas, les galeries éditent peu de copies d'un travail pour susciter une demande, préserver la valeur de l'objet. On parle de règle des trois copies dont l'une d'entre elles revient généralement à l'artiste afin qu'il ne renonce pas à tous ses droits sur le travail en question. Les suivantes sont mises en vente. Par la suite, c'est un contrat de diffusion, une cession de droits classique qui lie l'artiste, l'œuvre et le propriétaire (la société de production le plus souvent). Dans le cas où le film est montré dans un autre espace (pour une exposition dans un musée, une galerie à l'étranger, une projection en festival) alors un contrat est établi pour un nombre donné de séances. Le propriétaire percevra des droits de diffusion dont il reversera un pourcentage à l'artiste, en fonction de leur contrat préalable, et si ce dernier n'a pas renoncé à tous ses droits sur l'exploitation de ses travaux.

Je souhaite en second point analyser la place de la Vidéo au sein du marché de l'art. A une multiplicité de formes répondent une variété de conditions d'achat. Il est clair que la notion de la reproductibilité a toujours été au centre du marché de l'art vidéo, depuis les années 80-90 où une copie domestique (sans droit d'exploitation) d'une œuvre en VHS pouvait s'élever à 1000 dollars⁸⁹. L'authenticité de l'objet ainsi vendu était assurée par une signature de l'artiste sur le boîtier de la cassette. Aujourd'hui, les contraintes sont à peu près similaires. On distingue plusieurs éditions sur de mêmes travaux, à des prix différents : on peut rappeler les ventes records du cycle en cinq parties de Matthew Barney, *The Cremaster*. L'artiste ne destine même plus ses créations aux galeries, mais directement aux collectionneurs par l'intermédiaire de ventes aux enchères. Dix copies sont destinées aux collectionneurs vendues à l'unité 100 000 dollars, dix coffrets « Vitrine » du cycle trois comprenant le DVD et quelques objets sont vendus pour 400 000 dollars⁹⁰, enfin les uniques éditions DVD du cycle 2 et 4 sont vendus respectivement pour 571 000 dollars et 387 500 dollars. Outre sa valeur, il faut souligner la nature de l'objet acheté. En réponse à la non-matérialité du DVD, les artistes tendent à « installer » les travaux pour ainsi décliner le film en un objet d'art. L'installation est donc effectuée selon des directives données par

⁸⁹ Noah Horowitz, *Art of the Deal : Contemporary Art in a Global Financial Market*, Princeton University Press, 2014, p. 35

⁹⁰ Steven Henry Madoff, « Matthew Barney: Bewildering, Bewitching, Above All Strange », *New York Times*, 16/02/2003, http://global.nytimes.com/2003/02/16/arts/design/16MADO.html?_r=0

l'artiste. C'est le cas des dispositifs multi-écrans de Bill Viola, ou encore des sculptures vidéo de Nam-June Paik.

De fait, la question du marché et de la possession d'œuvres audiovisuelles est l'une des thématiques réactualisées à mesure des avancées technologiques, et des foires d'art contemporain marquées de temps à autre par des ventes record ou des tendances à davantage exposer des travaux vidéo⁹¹. Malgré cet effet de mode, le marché du film et de la vidéo d'art connaît d'importantes difficultés : il est difficile pour les collectionneurs de s'équiper pour correspondre aux conditions de présentation de l'œuvre voulues par l'artiste (il est courant que les collectionneurs confient ces travaux à des institutions, faute de pouvoir les exposer correctement⁹²), les supports sont soumis à l'usure (ce qui était davantage le cas en support bande qu'en DVD et fichier). Il faut admettre que ces travaux sont des pièces difficiles à collectionner : la vidéo est pas un support figé, reposant sur un dispositif d'affichage qu'il faut allumer et régler, au contraire d'un tableau ou d'une sculpture⁹³. De même, très peu de galeristes se consacrent exclusivement au film, ces derniers encouragent des déclinaisons « exposables » ou « monnayables » des œuvres commandées pour des expositions⁹⁴. On parlera alors d'excroissance commerciale d'une œuvre destinée aux centres d'art : cela peut être des événements ponctuels comme une version performative (les déclinaisons spectacle de *All That Is Solid, 2014* de Louis Henderson, par exemple), ou simplement des tirages de photogrammes, documents graphiques... On observe cette tendance de diversification chez les artistes pour exploiter d'autres supports « plus collectionnables ». Nous pouvons évoquer le travail de sculpture de Bruce Nauman, ou l'approche plastique de Tacita Dean autour du support celluloïd. Bien sûr, nous ne parlons ici que d'artistes déjà établis dont les travaux ont une valeur sur le marché. Pour de jeunes artistes, promouvoir son travail et parvenir à le vendre est une tâche ardue, un parcours complexe pour être ne serait-ce que projeté, faire découvrir son travail au public. Si un jeune artiste est immédiatement acheté par un centre d'art ou une

⁹¹ Christopher Schuetze, « At Art Basel, Film Artists Get a Spotlight of Their Own », *New York Times*, 18/06/14, <http://www.nytimes.com/2014/06/19/arts/international/at-art-basel-film-artists-get-a-spotlight-of-their-own.html>

⁹² Vivian Van Saaze, *Installation Art and the Museum, Presentation and Conservation of Changing Artworks*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 175

⁹³ Noah Horowitz, *Art of the Deal : Contemporary Art in a Global Financial Market*, Princeton, Princeton University Press, 2014, p. 54

⁹⁴ Entretien réalisé par moi-même avec Cédric Walter, producteur au sein de Spectre Productions, le 29/02/16.

institution, cela peut cependant lui être préjudiciable dans la mesure où il est « retiré » du circuit commercial. De même, si toutes les copies de son film sont achetées par des collectionneurs privés, ce dernier ne sera jamais montré en public. Augmenter le nombre de copies du film *a posteriori* est une chose complexe vis-à-vis des acheteurs de la première heure. Qu'en est-il des auteurs qui souhaiteraient retravailler, modifier leurs films des années après comme le fait Dominique Gonzalez Foerster avec *Parc Central* (2005) ? Par sa reproductibilité, sa virtualité et son caractère modifiable ; cela en fait un objet difficile à associer à la notion de valeur. Il est intéressant de voir que Frederic Jameson qualifie la vidéo de forme d'art capitaliste par excellence en raison de son ancrage « dans une culture dominante de la technologie et de l'information »⁹⁵.

Pour aller plus loin, si l'on part du postulat qu'une œuvre est potentiellement reproductible tout en générant une valeur commerciale, il est évident que la vidéo d'art n'échappe pas au problème du piratage. La plupart des films projetés en galerie aujourd'hui bénéficient de conditions de projection de bonne qualité, les films en eux-mêmes développent une dimension scénographique, une expérience que l'écran d'ordinateur ne restitue pas. L'indisponibilité des œuvres vidéo hors des circuits d'art pousserait les spectateurs à tenter de les télécharger ou de les visionner en ligne, peut-être seulement pour pouvoir les revoir, tout en sachant que leur expérience sera amoindrie. Nous pouvons alors nous interroger sur la nécessité de disponibilité de ces œuvres ? Se prêtent-elles à un visionnage domestique, détaché de l'espace d'exposition ? Le piratage est une zone d'ombre dans le cas de l'art vidéo, car il n'a que très peu d'incidence sur le marché lui-même. C'est davantage une question légale qu'économique, avant tout une affaire de droits de diffusion. Outre le cas de *The Clock* (2010) de l'artiste suisse Christian Marclay, vidéo dans laquelle des extraits de film auraient été utilisés sans la permission des ayants-droits (déclinaison des problèmes juridiques du *sampling* de l'industrie musicale), l'œuvre ne peut être inquiétée à condition que le musée l'hébergeant ne vende pas de billets spécifiques à l'exposition⁹⁶. Un musée, une galerie ne diffusera, de la même façon aucun film dont il n'ont pas les droits. La disponibilité d'œuvres piratées est relativement faible. Mais parmi les œuvres s'y trouvant,

⁹⁵ Fredric Jameson, *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 76

⁹⁶ Christopher Borelli, « Time is ticking at 'The Clock' exhibit in Minneapolis », *Chicago Tribune*, 27/07/14, <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-the-clock-walker-museum-20140726-column.html>

on peut se demander si cela n'est pas un geste de contestation par rapport aux dérives du marché de l'art. L'onéreux cycle du Cremaster fait partie de ces œuvres piratées⁹⁷ et disponibles par fragments, *bootlegs* de mauvaise qualité sur Youtube⁹⁸. Pour l'artiste français Pierre Huyghe, les éditions vidéos ne font pas sens : « Lorsque Rodin ne pouvait faire que trois sculptures d'un nu avant que le moule n'ait perdu de sa forme, cela faisait sens. Mais aujourd'hui tous mes travaux sont sur mon disque dur, des un et des zéro »⁹⁹. Cela étant, ses travaux n'en sont pas plus disponibles sur internet, mais une parade a été trouvée par son homologue Philippe Parreno. A l'issue de l'exposition *Anywhere, Anywhere Out Of The World*, on remettait au visiteur un DVD lui permettant de visionner une seule et unique fois les films projetés dans l'exposition ; ce dernier s'effaçant automatiquement à la fin de la lecture. Appelé *Precognition* (2013), ce projet reproduit l'expérience lancée à l'occasion de l'exposition autour du film *The Boy From Mars* (2003) à la galerie new yorkaise Friedrich Petzel où le spectateur se voit remettre un DVD contenant une copie du film qu'il devra regarder chez lui, rien n'étant exposé dans la galerie, la copie du film se détruisant 48h après remise au visiteur. C'est une alternative intéressante, qui au moins rend disponibles la relecture et le re-visionnage de l'œuvre ; laissant le choix au visiteur de conserver ou non sa copie avant de la rendre définitivement inutilisable.

Pour finir, revenons aux solutions légales : un entre-deux a été mis au point depuis quelques années partant du postulat que si l'Internet est une interface illégale pour se procurer des copies, extraits ou photographies (le tout de mauvaise qualité), il peut tout autant servir à promouvoir et exposer de façon correcte. Si les spectateurs sont prêts à regarder un film sur leur ordinateur, autant le leur proposer dans de bonnes conditions. Ainsi, artistes et commissaires consentent parfois à proposer leurs films sur internet, dans certaines conditions. Évoquons UbuWeb¹⁰⁰, plateforme encyclopédique qui centralise films, performances, documents (on y retrouve la revue d'art Aspen, de la musique, des captations) dans le but de conserver, archiver, sans percevoir aucune somme pour cela, pour simplement assurer leur disponibilité à tous. L'initiative s'applique à des travaux déjà

⁹⁷ Greg Allen, « ART/ARCHITECTURE : When Fans of Pricey Video Art Can Get It Free », *New York Times*, 17/08/03, <http://www.nytimes.com/2003/08/17/arts/art-architecture-when-fans-of-pricey-video-art-can-get-it-free.html>

⁹⁸ https://www.youtube.com/results?search_query=cremaster

⁹⁹ Noah Horowitz, *Art of the Deal : Contemporary Art in a Global Financial Market*, Princeton, Princeton University Press, 2014, p. 79

¹⁰⁰ <http://ubu.com>

exploités, films expérimentaux, médias sortis de actualité de l'art : la question des droits d'auteurs est mise de côté puisque les ayants droit ne peuvent tirer aucun bénéfice de l'exploitation de ces films, enregistrements, documents¹⁰¹. Parallèlement à cela, l'initiative d'Andrea Lissoni (commissaire de la HangarBiccoca de Milan et du département film de la Tate de Londres) en 2013 a été de lancer la plateforme Vdrome¹⁰². Il la décrit comme objet *curatorial*, davantage que plateforme de diffusion. Le principe est simple, il s'agit d'un site internet qui programme tous les 10 jours un Film d'artiste différent à la manière de séances de cinéma, via une interface Vimeo intégrée qui contraint le spectateur à visionner à travers le site, le téléchargement est donc impossible. Pour Lissoni¹⁰³, l'idée est de proposer une expérience différente d'Ubuweb ou Youtube au spectateur : la sélection est pensée, créant des liens d'une vidéo à une autre, et toujours rattachée à une actualité (artistique ou non). Ainsi, les programmeurs diffusent et partagent les travaux d'artistes qu'ils aiment, expérimentés ou non, sous l'agrément des galeries qui possèdent ces travaux, parmi eux, Ben Rivers, Mark Leckey, Pierre Huyghe, Camille Henrot entre autres.

¹⁰¹ « Vendredi hors-série #22 - Kenneth Goldsmith, fondateur d'UbuWeb », *Les Passagers de la nuit*, 30', Radio France Culture, 25.03.2011

¹⁰² <http://www.vdrome.org>

¹⁰³ Anna Manubens, *ArtBrussels : Collecting Part. 2 : Acquiring film and video : What/How do we own ?*, 25/04/14, <https://vimeo.com/97821516>

Chapitre 3. À l'épreuve de la réalité.

Pour clore cette étude, il me semble essentiel d'évoquer dans le détail la création du film d'art et l'éducation autour de ces médias. Car d'un entre-deux à un autre, la réalisation d'un projet singulier fait intervenir des personnalités différentes, aux domaines de compétences variés. D'une formation intellectuelle à une pratique professionnelle, il me paraît intéressant d'observer comment le médium film est abordé dans la réalité.

De mon point de vue d'étudiant, j'ai toujours eu l'impression que les secteurs étaient segmentés. Du fait de l'appartenance du cinéma à une tradition plus technique, de la vidéo à un héritage des arts plastiques et visuels, ces domaines d'étude n'ont jamais représenté un compromis, mais plutôt un choix, un positionnement. Ainsi, il est possible d'apprendre à écrire un scénario, à diriger ou éclairer un film d'un côté, et le considérer comme un médium plastique dans l'héritage d'un certain cinéma expérimental de l'autre. Alors peut-être pourrions-nous nous interroger sur ces écoles qui forment les jeunes artistes d'aujourd'hui qui changent les modalités du cloisonnement arts visuels et cinéma, faisant tomber les frontières pour aboutir à une pluridisciplinarité. J'évoquerai dans le paragraphe suivant les pistes, les ébauches d'une recherche sur l'éducation de cette discipline. Il ne s'agit pas de cataloguer les institutions qui traitent du film dans leur cursus d'arts visuels, mais d'évoquer quelques écoles qui ont choisi de sensibiliser leurs étudiants sur une expression filmique personnelle et plastique.

En France, l'éducation autour de ces notions s'ancre dans une délimitation académique des domaines Cinéma et Arts. De fait, le positionnement des écoles de cinéma françaises s'inscrit dans une éducation technique ou artistique autour d'un cinéma documentaire ou de fiction. Il faudra regarder davantage vers l'école des Arts Décoratifs dont sont issus Anri Sala, Camille Henrot, qui opte pour une approche non dissociée du médium photographique et vidéo au sein d'une formation technique visant à faire acquérir à l'étudiant les compétences nécessaires à un son projet personnel. Il faut également citer les diverses écoles des Beaux Arts, qui permettent intrinsèquement cette pluridisciplinarité dans le projet de l'étudiant. Quelles sont donc ces écoles qui rendent sensible les étudiants à cette possibilité de création, cet entre-deux qui repousse les appellations et les étiquettes ? Le Fresnoy par exemple, institution créée en 1997, se définit comme un établissement de

création et de formation. L'idée est d'accueillir de jeunes artistes et de leur permettre de réaliser leurs premiers projets, d'expérimenter. Le positionnement académique de l'établissement repose sur un décloisonnement des disciplines, et sur collaboration avec divers artistes. Se définissant ancrés dans l'expérimentation et l'innovation, les projets issus du Fresnoy font état d'une recherche, d'une ouverture d'esprit singulière, abandonnant un enseignement académique classique.

En Europe, des initiatives autour des nouveaux médias et de l'art vidéo se distinguent. Citons notamment l'approche du cinéma documentaire et de ses formes élargies par la HEAD de Genève, en partenariat avec l'ECAL. C'est une formation qui d'emblée se situe dans un cinéma du réel personnel, et d'un mode de création prospectif. Citons également la Städelschule de Francfort qui propose une formation « Film » dirigée par Douglas Gordon ; la HFBK de Hambourg se revendique de traiter le film comme un médium plastique, et se veut promouvoir une création artistique *média*, entre cinéma, art numérique et installation; tout comme les Media Studies de l'Académie Royale de Gand en Belgique. L'Académie Royale du Danemark opte pour un positionnement politique dans sa « Media School » : il s'agit de considérer tout médium audiovisuel comme vecteur créatif et politique. Un travail de recherche basé sur une pratique régulière, nourrie par des tables rondes et des artists-talks, au sein d'un groupe d'étudiants de Bachelor et Master confondus pendant quatre années. Autour de cela, s'ajoutent les académies britanniques Slade et Goldsmiths desquelles sortent chaque année une multitude d'artistes, futurs prétendants au prestigieux Turner Prize, prix décerné à un ou une jeune artiste contemporain britannique.

J'ai choisi de rencontrer des professionnels du cinéma pour discuter avec eux de leur travail : une collaboration artistique singulière qui mixe les approches artistiques et techniques.

A l'occasion de l'exposition *Interregnum*¹⁰⁴ de Stan Douglas au Musée Berardo de Lisbonne, j'ai rencontré le chef opérateur Leonardo Simões qui a collaboré au film *The Secret Agent* (2015) tourné au Portugal début 2015. En quelques lignes, le parcours de Simões commence à l'Escola Superior de Teatro e Cinema de Lisbonne, s'ensuit une carrière d'assistant caméra auprès de productions portugaises et coproductions internationales. Par la suite, il devient le directeur de la photographie du cinéaste Pedro Costa et ils collaborent sur *En Avant Jeunesse* (2006), *A Vida Invisível* (2013) et le récent *Cavalo Dinheiro* (2014). Leonardo Simões travaille en tant que chef opérateur sur les vidéos de Joao Onofre : *VOX* (2015), *Tacet* (2014)... Ainsi, c'est dans ce contexte qu'il est mis en contact avec l'équipe de Stan Douglas.

Rappelons le principe de *The Secret Agent* : six écrans de projection installés face à face deux à deux, relatant une intrigue d'espionnage dans le contexte de la révolution de 1974. Le parti pris est narratif et cinématographique, l'artiste explore comment éclater la mise en scène sur plusieurs écrans, chacun dévoilant un axe de caméra, un point de vue sur la scène. Le film agit sur un principe de continuum narratif, remplace le hors champ par une discontinuité spatiale où le spectateur devra aller chercher dans l'installation l'axe de caméra qui lui permet de suivre l'action, tout en gardant un œil sur les autres écrans où il se passe toujours quelque chose.

Leonardo Simões me confie que sur ce projet, la collaboration fut extrêmement technique. En effet, tout le travail de conception fut pensé en amont, mis au point en préproduction dans les studios de Stan Douglas au Canada. Ce travail de préparation conséquent a été mené seul par l'artiste. Les financements (dont une partie provient des galeries David Zwirner et Victoria Miro, l'autre venant des institutions WIELS et Berardo Museum), le scénario, le découpage technique et même le casting ont été réalisés dans les studios de l'artiste. Ainsi, Leonardo Simões m'explique que Stan Douglas est venu quelques semaines avant le tournage afin de caster les derniers seconds rôles et se familiariser avec l'équipe. Le chef opérateur et le réalisateur ont été mis en contact au travers de la société de

¹⁰⁴ « *Stan Douglas : Interregnum* » – Museu Coleção Berardo, Lisbonne, 21/10/15 – 14/02/16

production portugaise *O Som e a Furia*, qui a fourni les moyens techniques sur place. Leonardo Simões m'explique que la préparation consistait pour lui de prendre conscience du storyboard préalablement réalisé, de repérer les lieux présélectionnés et d'imaginer les installations lumière pour correspondre aux attentes de l'artiste. Il admet que la communication fut l'élément problématique entre le réalisateur et son chef opérateur. Stan Douglas est venu avec un assistant, et quelques élèves de l'école dans laquelle il enseigne, le Art Center College of Design de Los Angeles. Aucun traducteur ne fut engagé, et Leonardo Simões parle un anglais très sommaire. De fait, la collaboration fut amoindrie, même si le travail global est satisfaisant :

« Stan Douglas a payé pour avoir les moyens du film, une Arri Alexa et des Zeiss Ultraprime. On avait une vraie équipe de cinéma, électriciens, machinerie, pour faire un long métrage. Mais je n'ai jamais bien compris d'où venait l'argent, la production semblait pouvoir assumer toutes les dépenses, tout le matériel dont nous avions besoin sur place ».



Reproductions du découpage opéré sur les six écrans, publié dans le livre *Stan Douglas : Interregnum*, aux éditions Ludion.

Dans un registre différent, l'exposition de Julien Prévieux à l'espace 315 du Centre Pompidou¹⁰⁵ dans le cadre du prix Marcel Duchamp 2014 associe le Film d'artiste à une démarche d'exposition. Dans la salle rectangulaire, quelques travaux graphiques et sculptures étaient disposés en avant-plan, tandis que dans la seconde moitié de l'espace, plus sombre, le film était projeté sur une cimaise. La mise en relation des travaux est immédiate, et le film apparaît comme une version synthétique, compilée de ses précédents travaux. Fasciné par la technologie, la globalisation des informations, dispositifs d'analyse et de contrôle, la dernière vidéo de Julien Prévieux *Patterns Of Life* (2015) explore l'analyse du mouvement depuis les expérimentations de Georges Demeny à celles des agences de renseignement internationales. Il en résulte une vidéo chorégraphiée des multiples expériences, un traitement visuel et rythmique entre performance et cinéma. Quelques mois après l'exposition, j'ai rencontré son chef-opérateur Rémi Mestre, qui a accepté de répondre à mes questions et à revenir sur le tournage de ce projet.

Le projet de film était déjà lancé lorsque Rémi Mestre s'est greffé au projet. Soutenu par la galerie Jousse Entreprise, l'Opéra de Paris (d'où les danseurs provenaient), et la société de production Anna Sanders Films, le film était en phase de production avec une organisation plutôt particulière: « Une longue période de préparation, un mois, pour trois jours de tournage, un confort assez atypique pour ce type de travail » m'explique Rémi Mestre. Le film rassemble un budget conséquent pour un Film d'artiste, 150 000 euros, ce qui permet de travailler dans de bonnes conditions, et d'arriver à transmettre les idées visuelles et conceptuelles du film. Rémi Mestre et Julien Prévieux sont entrés en contact pendant cette phase de production où plusieurs chef-opérateurs avaient été soumis par Anna Sanders. Finalement, la collaboration s'est lancée dans un dialogue ouvert, dans la suggestion et une certaine souplesse qui a particulièrement plu au chef-opérateur :

« Je pense que Julien est un très bon réalisateur, lorsque l'on s'est rencontrés, il est arrivé avec un dossier très précis, des images de référence, des projets antérieurs pour évoquer celui-ci comme une synthèse des précédents travaux. Il n'est pas rigide, crispé sur son idée, mais plutôt dans la maîtrise. Je pense qu'il est le propre des gens qui maîtrisent leur sujet : prêt à discuter, flexible ».

¹⁰⁵ Julien Prévieux, « *Des Corps Schématiques* », Prix Marcel Duchamp 2014, Espace 315, Centre Pompidou, Paris, 23/09/15 au 1/02/16

Pendant la phase de préparation, le décor du film s'est installé dans l'atelier du Théâtre des Amandiers de Nanterre pour mettre au point les chorégraphies avec les danseurs de l'Opéra, et décider des nuances de couleur des décors :

« Un mois de préparation, c'était parfait. On a pu choisir les gris du fond, tester différentes teintes de fond et couleurs de rouleau adhésif ! Il était précis, mais il faisait confiance à l'équipe ; à moi et à mon chef électricien qui a proposé des choses atypiques, des PAR 64, des découpes pour éclairer un espace comme celui-là ».

De son côté, Rémi Mestre a eu à composer avec une réelle exigence visuelle : des séquences de danse filées au cadre, et des plans fixes assez précis. Il a fait le choix de tourner à deux Sony F55 et une série d'optiques Elite, plutôt anciennes. Il affectionne particulièrement ces caméras pour leur fiabilité, et leur coût raisonnable ; les optiques *vintage* casseront l'image très numérique du capteur Sony.

« Trois jours de tournage, deux décors par jour, le rythme était assez intensif mais on avait le temps d'explorer, de retravailler », me raconte Rémi Mestre.

Il semblerait qu'ils aient moins tourné que prévu lorsque Julien Prévieux s'apercevait qu'il avait le nécessaire pour le montage. Ce dernier a donc été finalisé dans des studios de postproduction cinéma, il pourrait être projeté en salles assure Rémi Mestre. Mais dans le cas de l'exposition à Beaubourg, il est parti en repérages pour conseiller Julien Prévieux sur le dispositif de projection : la décision finale a été d'exposer dans un lieu unique, de montrer le film à travers le prisme des précédents projets dans le coin opposé de la galerie. « Au final, les noirs sont un peu décollés... Mais ça fait sens de le projeter ainsi ! » conclut Rémi Mestre en m'évoquant le projet, très enthousiaste à reproduire une collaboration de ce type.



Photogramme de la vidéo *Patterns of life* de Julien Prévieux.
Chef opérateur : Rémi Mestre



Vue de l'exposition *Des corps schématiques* de Julien Prévieux, au Centre Georges Pompidou.
La vidéo *Patterns of life* est exposée au fond de la salle.

Pour clore cette série d'interviews, j'ai rencontré le producteur Cédric Walter, cofondateur aux côtés d'Olivier Marboeuf de la société de production Spectre. Le choix n'est pas anodin, puisque Spectre Productions s'investit au sein du programme *On & For Production* aux côtés d'Auguste Orts depuis quelques années afin de mettre en place un cadre viable de financement pour le Film d'artiste. Cédric Walter m'a reçu pour expliciter ce contexte de production, en exposer les aspects de l'entre-deux dans lequel nous nous situons maintenant, il annonce :

« Spectre est à la fois une société de production de Film d'artiste, et de cinéma de recherche. La différence entre les deux est conceptuelle, ce qui différencie la production de l'un et l'autre c'est son mode d'écriture et de financement ».

En effet, en France tout le système de financement est basé sur un document écrit qu'est le scénario, lequel est censé faire ressentir la fiction, ou la démarche documentaire de l'œuvre présentée : « L'artiste, lui, dans 99% des cas, travaille sur le concept. » Là est la différence, car un projet de film s'appuyant sur un scénario peut prétendre au circuit de financement « classique », aide à la production CNC et coproductions/préachats :

« Le Film d'artiste implique des financements mixtes, c'est une économie prototype qui dépend d'à quel point le projet est écrit et scénarisé, qui dépend également des excroissances performatives ou d'exposition qui permettent de solliciter les centres d'art ou les galeries qui cherchent des objets monétisables, ou des interventions ponctuelles ».

La démarche de production de Cédric Walter est dans les premiers temps de déterminer assez rapidement l'économie dans lequel le film qu'il soutient se trouve. Cela afin d'ajuster l'écriture du projet, soit pour se présenter aux centres d'art contemporain, soit pour une demande de financement au CNC.

Ainsi, Spectres Productions intervient dès le début du projet, afin de le conseiller au mieux et le rendre possible au travers une « lecture intelligente des options de production ». C'est également une volonté de créer des budgets clairs, de puiser dans un maximum de guichets de financement, et de rendre le film montrable en tous lieux et espaces. Cédric Walter souligne :

« Lorsque l'on fait un film, on fait en sorte que tous les fonds nous reviennent directement pour ensuite les reverser vers le film avec un statut de coproducteur. C'est pour *cleaner* le financement, les rémunérations, et pour qu'à terme le film ait son agrément CNC et puisse concourir aux prix de qualité ou bénéficier d'aides. En Film d'artiste, les budgets sont mixtes et des chèques peuvent tomber : mécénats privés, sponsors, centres d'art ou galeries ; cela peut aller très vite parce que l'on n'est pas tributaires de dispositifs sélectifs, c'est un coup de téléphone ! Le droit est beaucoup moins carré en art contemporain, ce qui empêche certains artistes supportés uniquement par des galeries [sur le mode de la représentation mutuelle tacite avec commission sur les ventes, mais sans contrat] d'accéder aux fonds de soutien, de la redistribution des recettes. »

Tout cela en somme, est une affaire de droits et de propriété intellectuelle. Ce sur quoi Cédric Walter met l'accent et se démarque, en tant que producteur de Film d'artiste mais surtout producteur de cinéma, c'est le contrat de cession de droits d'auteur. En cinéma, le système s'organise autour de ces droits d'auteur détenus par la société de production, lui donnant le droit d'exploiter le film à partir de l'élément original (le négatif, ou la copie master), et détermine toutes les exploitations possibles du film. Cela permet à l'artiste de faire transiter l'argent qu'il perçoit par des fonds « art » vers les fonds que la société de production peut toucher par l'intermédiaire de différentes aides. Le contrat de cessions de droits gère les retours sur recettes (en salles, galeries, centres d'art), les droits d'exploitation en festivals par exemple, et permet l'obtention d'un agrément du CNC pour une éventuelle distribution.

Dans la relation avec la galerie s'il y en a une, un mandat de vente peut être établi pour que cette dernière édite des copies numérotées commercialisables, des tirages de photogrammes ou une exploitation ponctuelle en projection. Ce mandat de vente passé avec la société de production établit une commission sur ces bénéfices et délimite les termes de l'accord. Cette démarche d'accompagnement et de conseil est assez inédite, puisque les quelques autres structures de production similaires se limitent à une intervention après réalisation sur des aides à la post-production :

« On essaie nous d'avoir une entité bicéphale cinéma et art, en sachant que c'est sur la partie cinéma que l'on va vivre. Sur une économie de Film d'artiste, on peut difficilement vivre avec des budgets de 10 à 30 000 euros. Il n'y a pas d'exploitation du Film d'artiste qui garantit à une structure de production de vivre ».

D'où l'idée de pondérer les choses en misant d'un côté sur le cinéma, et de l'autre sur l'art. « L'artiste, s'il a 10 000 euros d'une aide quelconque, il peut partir à l'autre bout du monde pour quelques mois et ramener un film. S'il a 20 000 il emmène un ingénieur du son avec lui ! », plaisante Cédric Walter. Certes, faire un film est coûteux, mais la démarche artistique est prospective et explore son concept initial. Ce n'est plus un scénario planifié dont chaque écart a ses conséquences économiques :

« L'artiste tourne seul, ou en équipe réduite, et n'a pas souvent l'habitude d'attendre que tous les financements soient réunis pour commencer à travailler. C'est parfois difficile de les retenir ! ».

Néanmoins, là encore il faut savoir à qui s'adresser lorsque le projet est lancé. Des aides existent, pour ces projets déjà amorcés : l'aide à l'innovation du CNC est un guichet auquel Cédric Walter soumet des travaux en cours, et où il est possible d'obtenir jusqu'à 100 000 euros. Alors le film peut être étoffé, l'équipe plus conséquente et le matériel plus professionnel. La mise à disposition d'autant de moyens, dans le cadre de fabrication d'une œuvre personnelle, est également à interroger en relation avec une démarche conceptuelle où l'artiste peut avoir à sacrifier son indépendance et sa flexibilité. La collaboration peut être complexe si l'on rajoute producteur, chef opérateur, ingénieur du son et quelques acteurs ; et les coûts de production quadruplés. C'est pourquoi le Film d'artiste reste une « niche dans une niche », où monter un budget n'obéit jamais à un schéma propre, mais s'appuie sur de multiples expériences sur lesquelles Cédric Walter parvient à cadrer plus ou moins le procédé de production :

« Ce qui crispe parfois c'est le contrat de cessions de droits d'auteur. Quand je suis arrivé ici, on en faisait que très rarement parce que cela n'est pas la culture de l'art contemporain. Ce qui est logique, mais de l'autre côté cela ne correspond pas au droit du cinéma en France ! Ce fameux contrat, ça peut faire peur, je comprends, l'artiste peut se sentir prisonnier et perdre son projet. Nous

on gère seulement l'exploitation et le cadre financier, on n'enlève pas à l'artiste la possibilité d'exposer. Et la première chose qu'il va négocier dans le cadre du contrat c'est la conservation des rushes originaux : le fait qu'il ne puisse pas être co-producteur à titre personnel, ce que le droit du cinéma empêche, va lui poser souci également parce que dans le circuit de l'art l'œuvre appartient à l'artiste ».

De nouveaux modèles de contrats restent à inventer, à éprouver ; pour correspondre à de nouvelles écritures. Un prototype de production est en cours d'élaboration, mais sans cesse renouvelé en fonction des projets proposés. Le futur ? La VOD, Cédric Walter y croit, l'achat également ; car les centres d'art peinent à suivre les bonds de la technologie. Pourquoi s'aligner sur des normes cinéma (formats 2K, 4K, étalonnages et conformation DCP, mixages multicanaux) alors que les salles commerciales ne veulent pas les accueillir ? Quand à l'équipement des salles de musées, c'est un élément problématique qui va probablement être un facteur déterminant dans le sort du Film d'artiste au cours des prochaines années.

TROISIÈME PARTIE

Partie pratique.

Chapitre 1. Une expérimentation *in-between*.

Introduction au projet

Au travers de la partie pratique de ce mémoire, j'ai voulu mettre à l'épreuve la thèse que j'ai pu avancer durant la partie théorique. L'existence de cet « in-between » à propos d'œuvres audiovisuelles nouvelles : débarrassées de tout format, d'obligation de narration et de dispositif ; des créations plus libres, plus complexes, plus personnelles. J'ai donc décidé de filmer, d'archiver et d'amasser mes images du quotidien, et de pousser ce journal d'image à faire partie de ma vie de tous les jours. Je me suis imposé un cahier des charges strict, pour réussir à normaliser la capture de ces images : j'essaierai de faire des plans fixes, portés, rendant compte d'un endroit, d'une lumière, de textures. Je filmerai des visages, des actions, j'essaierai surtout de capter un instant qui fera mémoire pour moi, une multitude d'instantanés que je souhaite garder, dans lesquels l'envie de filmer m'a saisie et je ne l'ai pas tarie.

J'ai donc cherché le meilleur compromis matériel pour obtenir une image complexe, riche, de grande qualité tout en restant portable, utilisable quotidiennement. Il faut que le processus de capture, d'enregistrement reste simple et léger pour que je puisse me sentir libre, que l'envie de poursuivre ce projet au long-terme subsiste. J'ai opté pour un reflex Canon 6D, en modifiant le logiciel interne avec Magic Lantern, j'ai pu obtenir un résultat satisfaisant : des fichiers RAW 14 bits d'une excellente netteté et de couleurs profondes et subtiles. Le projet a donc démarré en septembre 2015, dès mon départ pour Lisbonne, et les clips se sont accumulés, tout comme les rushes son que j'ai enregistrés sur bande magnétique.

Le projet final s'est donc affiné en filmant et m'enregistrant quotidiennement. Le contenu des plans s'imposait, devenait plus abstrait, plus poétique ; passant volontiers à une démarche de rêverie, plus photographique parfois. Au fur et à mesure de mon travail écrit, j'ai davantage orienté ce travail pratique sur un objet audiovisuel plus expérimental. Je parle de films, de vidéos d'art, d'installation dans ce mémoire ; mais j'évoque également la difficulté de ces œuvres à trouver une forme propre, à échapper au fichier vidéo copié sur DVD. Je voulais trouver le moyen de faire une œuvre vivante, générative, qui s'alimenterait et se construirait d'elle-même autour du cadre que je lui aurais imposé. Elle mettrait en relation des sons et des images automatiquement pour se renouveler perpétuellement. Et c'est de cela que l'idée de cette partie pratique a trouvé ses bases.

Le projet se construit autour de trois bases de données. L'une contiendra les rushes vidéo que j'aurais développés, corrigés et exportés. La seconde contiendra les rushes son numérisés du format cassette. La dernière contiendra les fichiers musicaux que j'enregistrerai. Il me faudra par la suite créer le programme informatique qui va mettre en relation l'image avec les différentes « pistes » son qui se superposeront.

J'imagine quatre à cinq pistes en totalité. La piste vidéo piochera dans la base de données de mes clips enregistrés, et se générera automatiquement et aléatoirement. J'essaierai d'instaurer un système de « préférences » pour associer certains clips à d'autres, et forcer quelques associations d'images. Les quatre pistes audio se superposeront et seront : une piste voix (qui interviendra de temps en temps), une piste d'ambiances, deux pistes de musique. Les pistes de voix et d'ambiance fonctionneront sur le même principe que la piste vidéo. Les pistes musique seront quant à elles plus complexes à mettre en place. J'envisage une piste principale, des nappes sonores comme un bourdon qui instaurent une base tonale, et une piste secondaire d'effets. La piste principale sera composée d'éléments longs qui permettront de 'lier' les éléments sonores et visuels entre eux, et la piste secondaire comportera des effets, courts, sélectionnables aléatoirement eux aussi.

L'idée de ce fonctionnement en base de données me permet plusieurs choses. Premièrement, il correspond à mon idée de départ : un système sans durée, ni début ni fin, que l'on prendra toujours au milieu et dont les associations seront toujours uniques. C'est un objet dont il n'existe aucune captation ni reproduction. Il fonctionne en son lieu, et en son unité de temps ; et c'est précisément cela qui m'intéresse.

Deuxièmement, cela me permet d'alimenter le projet au gré de mes recherches, de mes nouvelles images, de mes nouveaux sons. Je peux le tester en temps réel, essayer et retirer les éléments qui ne fonctionneraient pas pour les remplacer par d'autres. C'est un *work in progress* au-delà même de son exposition : je pourrai reprendre le projet plus tard et le modifier, l'améliorer, ou même le linéariser (je peux également choisir de ne pas mettre en relation aléatoire les éléments et de lire seulement ceux que je sélectionne et mets bout à bout).

Pour évoquer brièvement l'aspect technique de cette partie pratique, je me suis efforcé de travailler avec beaucoup de médiums différents, pour rechercher précisément une texture, un sentiment particulier sur l'image, le son...

En ce qui concerne l'image, le choix n'était pas anodin. Je me suis imposé un système portable et facile à utiliser, sans néanmoins sacrifier une certaine qualité esthétique de l'image. J'ai pensé dans un premier temps à travailler en DV, Hi8, ce genre de caméras analogiques. Néanmoins après visionnage de tests et d'essais de prise en main, les images me paraissaient trop pauvres, trop difficiles à exploiter et connotaient un aspect rétro que je voulais éviter. Aujourd'hui ces caméras cassette suscitent beaucoup d'intérêt pour leurs défauts, leur côté analogique, et je ne souhaitais pas évoquer cette recherche non plus. De ce fait, j'ai pensé à utiliser le pendant opposé, le Smartphone qui maintenant enregistre en 4K et symbolise cet appareil que l'on a toujours sur soi, prêt à capter tous les moments auxquels la caméra ne se prête pas. Mais là encore, au-delà d'une taille d'image intéressante et de grande qualité, quelques tests ont révélé une absence quasi totale de profondeur de champ (dûe à un capteur de taille minuscule), des effets de jello provoqués par le stabilisateur (que l'on ne peut désactiver), une qualité amoindrie lorsque la lumière baisse, et surtout une très importante compression H264 qui rend l'image très plate et informatique.

De fait, j'ai étudié les possibilités de mon reflex numérique Canon, qui offre un mode RAW moyennant modifications. L'image obtenue offre un crop 1.33, mais avec une vraie densité en termes de couleurs, de tons. C'est une image riche, assez plate au grain fin parfois visible, qui parfois rappellerait les tons pâles du 16mm. J'ai tout de suite été séduit par cette esthétique et testé mon workflow en important les DNG sur DaVinci Resolve sans problèmes. Néanmoins, les fichiers étant trop lourds, la relecture sur l'appareil s'avère impossible, et le 'développement' des fichiers obligatoires. J'ai mené quelques tests comparatifs pour apprécier les différences de chaque choix, sur différents types de situations. J'ai comparé un extérieur urbain, ensoleillé avec quelques nuages, et un intérieur avec une source dans le champ, à réglages d'exposition identiques ; afin d'avoir un panel de situations, une mise en valeur intéressante de caractéristiques.

Ce qui saute aux yeux, c'est la douceur de l'image, les nuances d'exposition présentes : on n'est rarement dans la surexposition sur cette façade éclairée, par exemple ; l'absence de compression rend l'image plus précise également, plus définie.



Comparatif rapide sur un extérieur. Le fichier RAW est en haut, le H264 en bas. J'apprécie la définition, les nuances (remarquons à quel point le H264 surexpose rapidement) et la richesse des couleurs (les buissons en bas).





Comparatif sur un intérieur. Le fichier RAW est en haut, le H264 en bas. Ici, les basses lumières sont décollées, l'ensemble paraît plus net, moins contrasté. Le H264 paraît lui plus flou, plus sombre également. Sur une multitude d'objets graphiques, on peine à discerner les détails.



Par rapport au son, j'ai cherché l'antithèse de la technologie que j'ai choisie pour l'image. Au Portugal, je me suis procuré un petit enregistreur dictaphone qui enregistre sur microcassette. La faible qualité sonore me suffit pour les interventions ponctuelles de la voix, qui donne un aspect lointain, daté. L'association de cette texture sur les images me paraît intéressante, et le fait de ne pouvoir se réécouter permet simplement de compiler au long de la bande les souvenirs de voix. J'ai numérisé cette bande à mon retour, et dérushé les sons enregistrés. En ce qui concerne les sons enregistrés, j'ai procédé à une prise de son devant l'amplificateur, et à la création de nappes sonores à partir d'instruments réels. J'utiliserai davantage d'effets physiques que logiciels pour ces éléments musicaux. Je m'inspire de musiciens tels que Christian Fennesz, Tim Hecker, pour leurs recherches sur l'*ambient*. La composition de ces éléments musicaux s'est faite dans une configuration studio, avec une prise de son de bonne qualité, et organisation de ces éléments sur un séquenceur à effets type Live. Cela m'a permis à la fois d'enregistrer, de composer mes boucles et de les traiter. J'exporte ensuite ces différents clips pour les injecter dans la base de données.

Enfin, pour mettre en relation tous ces médias, il a fallu programmer une interface informatique pour générer l'œuvre en continu. Je suis débutant en programmation, et il m'a fallu de l'aide pour mettre au point le script en question. J'ai dès le début pensé à utiliser les interfaces Max/MSP ou Puredata, majoritairement employées lors d'installations interactives, et permettant de créer des systèmes de diffusion/interaction personnalisables parfois assez poussés. Cela m'a permis d'aboutir à un logiciel stable et léger au travers duquel la génération du projet se fait sans délai ni ralentissement.

Cette interface est invisible au spectateur, et il n'est probablement pas au courant qu'une conception informatique est au cœur du dispositif proposé. Je compte projeter l'image sur un écran, diffuser le son sur deux canaux stéréo ; le tout dans une salle sombre type black-box. La partie programmation est cachée, l'ordinateur aussi, pour faire la part belle à l'immersion et l'expérience.

Ainsi, la réflexion autour des médiums utilisés relève d'une démarche de recherche, d'essais comme pour n'importe quel projet plastique. J'ai choisi tous ces supports pour leurs qualités propres, pour exploiter leur hétérogénéité. Il me tenait à cœur de mélanger des considérations très diverses au sein de ce projet : se fixer une chaîne de travail en choisissant ses matériaux en réfléchissant au résultat obtenu, pondérés par leurs modalités d'utilisation (numérisation de cassettes, développement de fichiers vidéo) ; aboutir à un travail de création conséquent en réfléchissant aux finalités de l'œuvre, construire un discours et réfléchir aux modalités de présentation de ce travail ; rester attentif à la dimension technique du travail, contrôler la qualité des fichiers RAW produits et de l'image en général, imaginer l'interface technique ainsi que le dispositif sonore.

J'ai donc été très motivé par ce projet qui a mobilisé beaucoup de notions, principalement techniques pour mettre en œuvre la structure du projet, qui m'ont permis d'aboutir à un travail aux finalités artistiques. Le passage d'un domaine à l'autre doit être transparent, le technique invisible pour céder sa place à la rêverie.

Liste des matériels utilisés

Tournage :

- Réflex numérique Canon EOS 6D
- Objectif photo Canon 40mm T2.8 STM
- Objectif Photo Canon 24-105mm T4
- Magnétophone Microcassette Sanyo

Conception informatique :

- DaVinci Resolve 12
- MlRawViewer
- MaxMsp 7
- Ableton Live
- VLC

Création sonore :

- Instruments : guitares, synthétiseurs
- Microphone Neumann TLM 102
- Carte Son Edirol FA-66
- Zoom H5
- Instruments logiciels
- Plugin iZotope RX-4

Exposition :

- Vidéoprojecteur Optoma HD200X
- Enceintes Genelec 6010
- Macbook Pro
- Ableton Live
- VLC

Workflow

Tournage :

Rushes vidéo RAW 14 bits non compressés, 960 x 720 (1.33)

Rushes son bande magnétique microcassette 2.8mm

Postproduction :

Développement du RAW sur DaVinci Resolve, export en ProRes 4444, 960 x 720 (1.33).

Création de proxys H264 pour prévisualisation

Numérisation des bandes en WAV 24bits 48kHz

Enregistrement des éléments musicaux en WAV 24 bits 48kHz

Projection :

Fichiers vidéo finaux en H264 4 mbps

Éléments de bande son en WAV 24bits 48 kHz

Projection HD sur vidéoprojecteur au format 1.33

Diffusion du son par deux haut-parleurs

Chapitre 2. Réalisation.

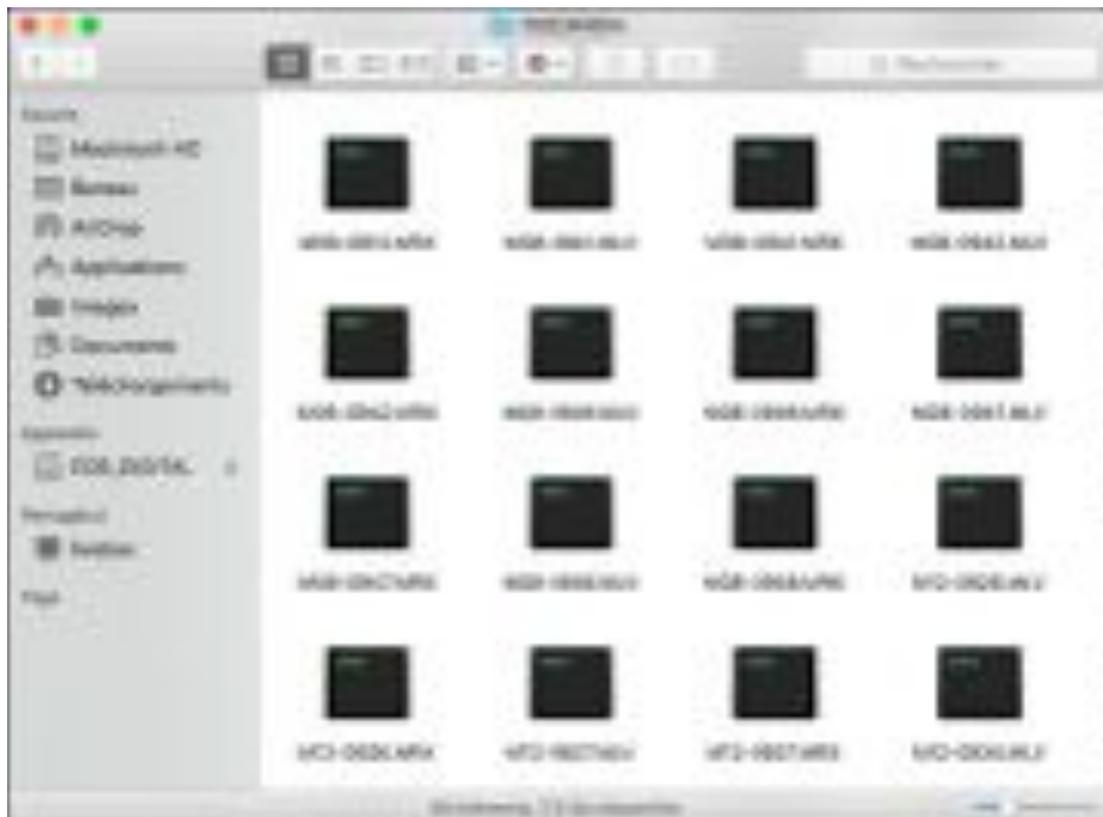
Traitement de l'image

Lorsque le temps de prise de vue est achevé, j'ai pu importer les fichiers ainsi tournés dans le répertoire qui leur est réservé. Je me suis rapidement aperçu que je ne pouvais pas enregistrer une très grande durée, en raison du poids important des fichiers : ce sont des fichiers RAW où l'information image est brute et non compressée. Un simple calcul basé sur mes paramètres d'enregistrement m'a permis d'obtenir une idée du débit image de ces fichiers :

$$(960 \times 720 \times 14 \times 25) / 8 / 2^{20} = 28,8 \text{ Mo/s}$$

(nb pixels en hauteur) x (nb pixels en largeur) x (quantification couleur) x (framerate)

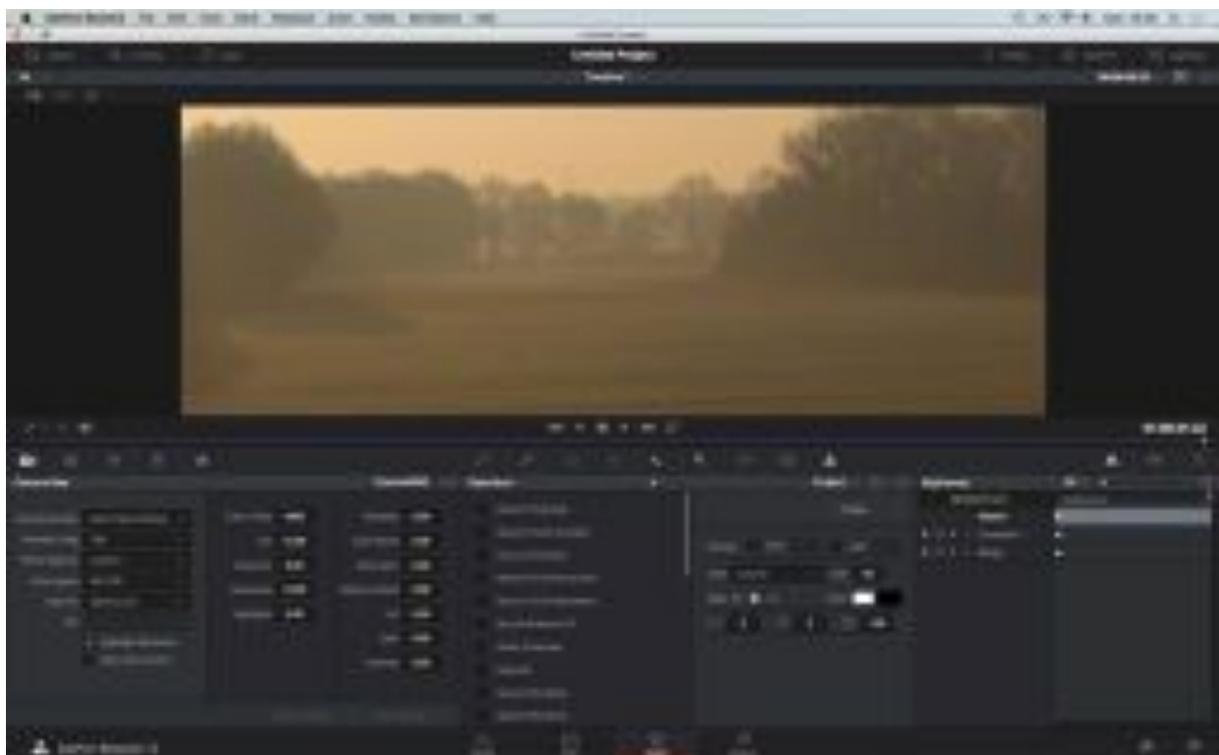
Cela peut paraître être un débit faible, mais si nous rapportons un tel débit aux dimensions d'une image d'une Alexa en RAW 2K à ratio égal (2880*2160 au tournage), possédant 9 fois plus de pixels, nous sommes aux alentours de 223 Mb/s, ce qui correspond aux chiffres donnés par Arri dans leur documentation. Une fois l'importation faite, j'ai obtenu des fichiers RAW nommés par l'extension .MLV, format natif de l'enregistrement RAW Magic Lantern.



J'ai ouvert ces fichiers par l'intermédiaire du programme MLRawViewer, qui m'a permis de visualiser rapidement mon image, et d'exporter le fichier MLV en séquence d'images DNG plus facilement lisible par des programmes de traitement d'image.



Ceci étant fait, j'ai importé ces fichiers DNG dans DaVinci Resolve où j'ai choisi les paramètres de mon développement RAW. Resolve interprète via un *preset* les informations brutes du capteur afin d'en exploiter une image, j'ai ensuite personnalisé le développement pour m'approcher d'un résultat satisfaisant.



On ne peut pas à proprement parler d'étalonnage à cette étape du travail. J'ai dans un premier temps établi un réglage « utilisable » pour obtenir une image correcte, pour en faire un préréglage et le mémoriser. Ainsi, j'ai systématisé le protocole et à chaque fois que j'ai importé un .DNG dans mon Resolve, j'ai pu le développer de la même façon que les autres. Après cela, je suis passé en étalonnage sur chacun de mes clips pour corriger les éventuels problèmes, fausses teintes de magenta/vert. L'exportation finale s'est faite en Apple Prores 4444 pour ne perdre en rien les qualités de mon image.



En dehors de ce souci d'efficacité, j'ai finalement trouvé assez intéressant de systématiser le protocole, car comme je l'écrivais précédemment dans mes intentions, je trouve la texture de l'image obtenue très douce, légèrement voilée et granuleuse rappelant les textures que l'on peut trouver dans le film, les tonalités pales et pastel de pellicule 16mm. En automatisant la démarche, j'ai obtenu une chaîne de travail assez efficace de développement avec laquelle j'ai pu travailler de façon fiable et régulière, comme cela devait l'être en argentique.

A l'issue de ces opérations de traitement d'image, j'ai complètement « automatisé » le protocole, pour traiter ces images plus rapidement. Excepté quelques problèmes de scintillement et de saturation, la plupart de mes rushes étaient traités de façon convenable. Pour ce qui est de ces problèmes inattendus, j'ai rencontré des phénomènes de scintillement sur quelques sources type LED, simples à corriger :

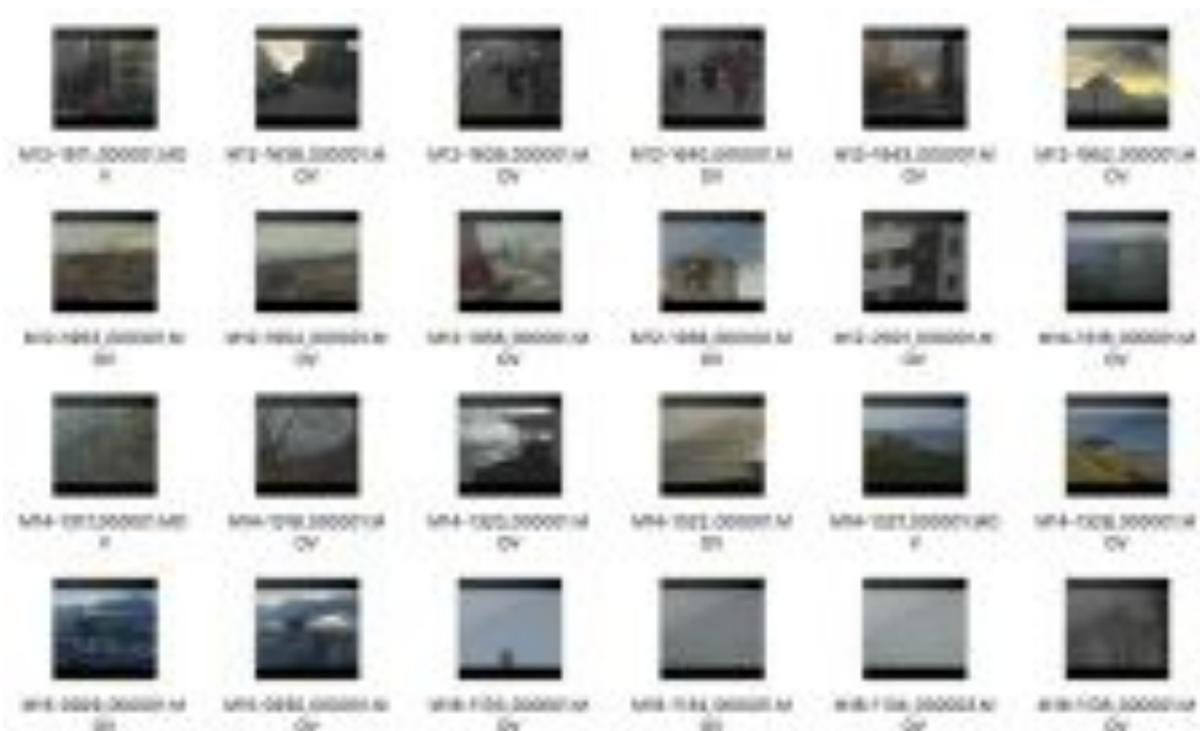


highlights recovery désactivé

highlights recovery activé

l'option highlights recovery ramène les hautes lumières saturées vers une exposition normale

Une fois que mon traitement de la vidéo fut au point, j'ai pu commencer la collecte. Il ne me restait donc plus qu'à mettre au point l'interface informatique me permettant de lire mes clips de façon aléatoire.



Interface de lecture vidéo

Alors que je commençais à rassembler quelques centaines de clips vidéo, j'ai dû penser à un prototype de lecture vidéo. L'idée de mon *player* vidéo repose sur une lecture aléatoire, mais pas n'importe laquelle : il s'agirait d'un tirage aléatoire sans remise. Cela signifie que je veux qu'une vidéo soit tirée une fois, mais qu'elle ne réapparaisse pas avant que toutes les autres ne soient passées avant. Cela me permet d'éviter simplement les redondances, que par malchance un clip soit joué deux fois à la suite.

J'ai au début envisagé d'assurer la relecture vidéo au moyen d'une playlist aléatoire générée par Quicktime. Malheureusement, mes tests m'ont conduit à observer une redondance : c'est un tirage au sort simple, où le fait de retomber sur la même valeur fait partie des éventualités du tirage simple. C'est une fonction mathématique *random*. Dans mon cas, j'avais besoin d'une fonction *shuffle* qui empêcherait toute redondance, et ne pourrait piocher à nouveau une valeur avant que toutes les autres ne soient tirées avant. C'est l'idée du tirage sans remise.

Il a donc fallu utiliser une interface programmable plus sophistiquée pour aboutir à ce *shuffle* complexe. C'est par l'intermédiaire d'un patch Puredata que l'on va programmer cette sélection aléatoire, et l'envoyer à un lecteur comme VLC qui nous lira la vidéo issue du tirage. Nous avons collaboré avec Baptiste Maffrand sur l'élaboration de ce script, afin de mettre au point un générateur de playlist en continu, qui va renouveler l'ordre de lecture au sein même de VLC.

En somme, il s'agit d'un script qui va attribuer un numéro à chaque clip (1 à 500). A l'intérieur de cette série, il va effectuer des tirages sans remise, et écrire la séquence (ex : 101, 43, 232, 478, 23...). Cette séquence texte composée des noms de différents clips sera associée à sa vidéo respective, et envoyée à VLC. Lorsque la séquence de 500 clips est lue, un signal envoyé par VLC (feedback) vers Puredata indiquera au script la nécessité de générer un nouvel ordre.

Le script, mis en place au sein du projet n'a pas vraiment fonctionné car il repose sur une génération périodique d'une nouvelle liste. De fait, à la fin des cinq heures de projection VLC envoie un message à Puredata pour lui indiquer la fin de sa playlist et qu'il fallait créer une nouvelle playlist aléatoirement. Le problème de cela a été une grande latence provoquée par le tirage d'un nouvel ordre. Il en a résulté une pause de 5-6 secondes entre chaque renouvellement de l'installation. Cela a posé problème, et a nécessité de repenser le dispositif.

En conclusion de cela, nous avons décidé d'utiliser les possibilités d'un lecteur préexistant dans lequel une fonction *shuffle* est disponible. Nous avons donc choisi VLC en utilisant la fonction *aléatoire* et *repeat* qui, combinées, procèdent à un tirage permanent en direct. Aucune latence n'a été constatée, et le système fut grandement soulagé.



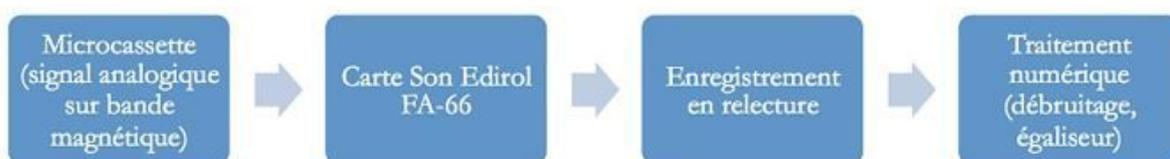
Capture d'écran du patch élaboré sous PureData.

Je suis déçu de ne pas avoir réussi à insérer cet élément de code, développé spécifiquement pour l'occasion. Ce dernier déployait une dimension plus manuelle et « sur mesure » du travail qu'il m'importait de faire. Cependant, cela m'a permis d'identifier les points d'amélioration du projet, et les phases de travail que j'aimerais développer plus tard. En effet, il m'est important dans une future version de développer l'aspect code pour parvenir à un réel automatisme et tirage aléatoire, et pourquoi pas un système de préférences pour privilégier certains clips.

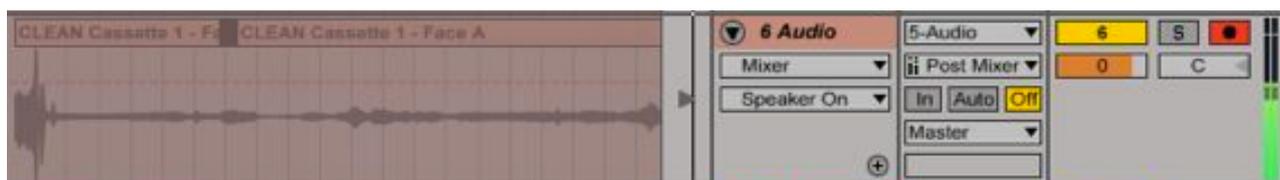
Traitement du son

Le travail du son s'est articulé en deux parties. J'ai dû dans un premier temps numériser mes voix depuis les microcassettes, avant d'avoir pu passer à la phase de création sonore, où j'ai construit tous mes sons qui pourront s'enchaîner entre eux.

La numérisation consiste à convertir l'information analogique contenue sur la bande magnétique de ces cassettes en signal numérique : quantification et échantillonnage. J'ai au préalable choisi un modèle de dictaphone pourvu d'une sortie *phones*, ce qui m'a facilité la tâche à cette étape du travail. Il m'a suffi de la connecter à l'entrée ligne de la carte son et de lancer la lecture.

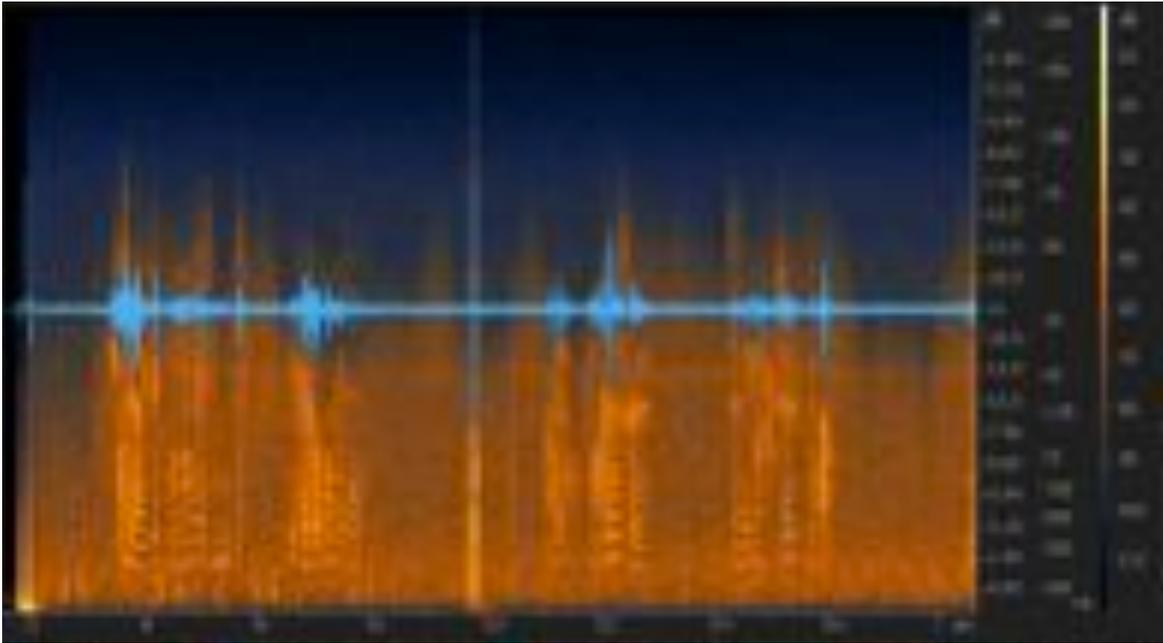


J'ai maintenu le magnétophone en lecture pendant l'enregistrement, et ajusté manuellement le volume de la sortie de l'appareil afin d'avoir le meilleur rapport niveau/bruit.

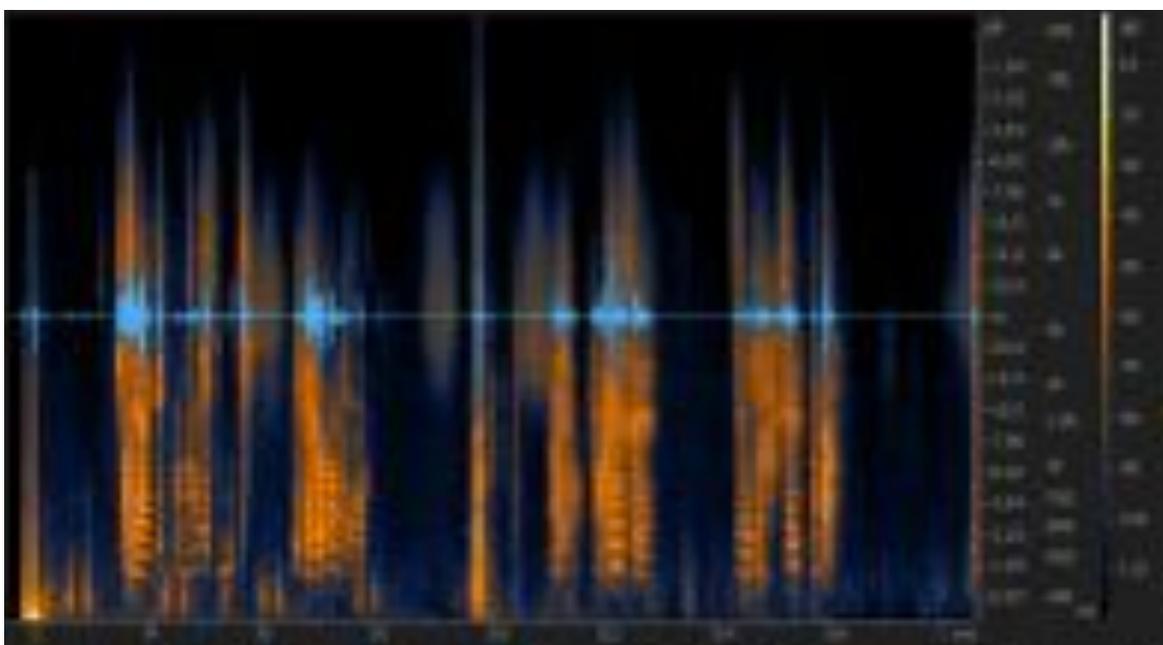


Capture d'écran de l'interface d'Ableton Live 9, pendant la numérisation en temps réel.

Une fois l'opération de numérisation terminée, j'ai réécouté les pistes et me suis aperçu que ces dernières étaient très bruitées : c'est-à-dire que l'on entend un bruit de bande, un souffle assez important qui rend l'écoute gênante. Pour corriger cela, il faut alors essayer soit d'éliminer la fréquence qui peut être gênante (lorsque c'est un son régulier et précis autour d'une certaine fréquence audible), mais dans mon cas il s'agissait davantage d'un souffle. Il ne pouvait donc pas être supprimé de façon simple. J'ai donc eu recours à une extension de mon logiciel d'enregistrement. Il s'agit de l'extension iZotope RX4, un *plugin* qui agit directement sur ce souffle, après analyse du spectre, et le réduit de façon considérable.



Comparatif du spectre de quelques phrases dans l'interface de RX4. Nous observons une claire différence entre le signal non traité (en haut) et le signal débruité (en bas). La partie bleue matérialise la forme d'onde de notre son, la partie orange est son spectrogramme. Visuellement, on constate que les portions orange sont réduites à leurs empreintes les plus denses, et suivent davantage la forme d'onde. C'est tout l'objet de cette correction, on supprime le bruit de fond qui « noie » les paroles (les empreintes en orange plus vif) dans un bruit de fond parasite (la masse orange pâle autour).



Après nettoyage, les voix ont été découpées depuis le fichier original (de 35 minutes par face), et classées. Le travail sur la voix était fini pour le moment, je l'ai mis de côté jusqu'à une phase de sélection des paroles qui nécessitait un avancement plus important dans le projet, notamment par rapport aux éléments musicaux.

En effet, dans l'introduction j'évoque la présence d'éléments musicaux pour baigner les images d'une atmosphère plus enveloppante, plus chaleureuse. Il a été difficile de partir depuis zéro, je ne savais pas exactement où commencer ce travail musical d'autant plus qu'il me paraissait hors-sujet d'associer un matériau totalement nouveau avec ces images et paroles empreintes du passé. Créer immédiatement me semblait être une direction trop rapide et facile, alors que je pouvais explorer de façon plus intéressante la piste du passé. Cela m'a conduit à choisir un morceau dans mes archives – quelques accords de guitare enregistrés il y a quelques mois sur un autre enregistreur. J'ai tenté de les reproduire maintes et maintes fois, de retrouver note par note ou par des outils d'analyse plus poussés, mais rien n'a vraiment fonctionné : probablement un instrument désaccordé, ou un accordage dont le nom m'a échappé. D'un autre côté, j'ai considéré cela comme un point de départ, et pris cet enregistrement comme une base, un motif. J'avais la gamme, le mode, les tonalités sur lesquelles évoluer, le fait de franchir cette étape m'a permis d'avancer considérablement sur le travail de composition.

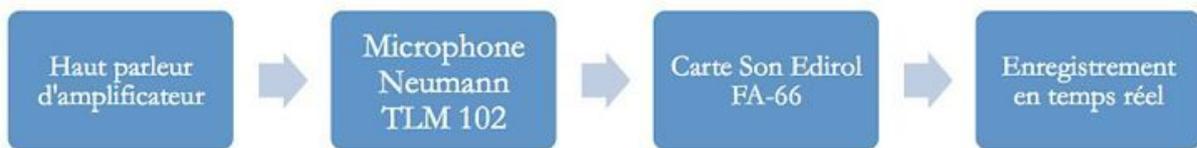
Dans cet enregistrement où des enchaînements d'accords se succèdent, j'ai pris le soin de les découper deux à deux afin de les boucler, et de les classer. Cela étant fait, j'avais donc plusieurs versions des mêmes sons, mais les clips étaient maintenant découpés dans les mêmes bases de temps (4 mesures chaque), ce qui m'a permis de les « sampler », et de les lancer indifféremment les uns des autres et de façon aléatoire : j'étais certain de retomber sur un temps plein, et qu'un clip sera compatible avec tous les autres.



Capture d'écran de l'interface d'Ableton Live 9, et de sa fenêtre *Sample*.

Cet outil me permet de directement sélectionner sur la forme d'onde les quatre mesures que je souhaite boucler, et un ajustement de vitesse (*Warp*) me permet de faire rentrer des sons plus rapides dans ces quatre mesures, au cas où ces derniers ne seraient pas joués sur le même tempo.

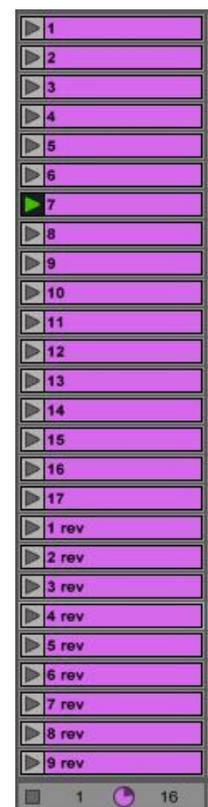
J'ai de plus poursuivi le travail d'enregistrement avec des instruments réels, pour augmenter la matière que j'ai pu exploiter de ces sons retrouvés. La démarche fut globalement plus simple, il a suffi d'enregistrer des accords, résonnances, larsens autour de la gamme définie par le premier clip. La démarche était sensiblement la même que lorsque j'ai enregistré les sons provenant du magnétophone, excepté le débruitage : dans le cas d'un instrument amplifié comme la guitare, je peux maîtriser beaucoup plus de contraintes. De fait, le son est plus propre, le timbre est celui que j'ai choisi en positionnant le micro à 45° par rapport au haut-parleur et en ajustant la distance pour donner plus ou moins de corps.



Pour m'assurer qu'il n'y ait pas de retouche de rythme à apporter, j'ai enregistré avec un métronome, j'ai ensuite pu tester des effets en temps réel en écoutant directement le son depuis la sortie du logiciel. A l'issue de ces enregistrements, j'ai obtenu une vingtaine de clips sur des modes et gammes différentes, et il ne me restait plus qu'à les intégrer dans les pistes dédiées.

A l'issue de cette phase de classification, découpage, conformation, j'ai obtenu ce que je désignais comme des « banques de données ». C'est-à-dire que j'ai séparé mes sons de voix, mes effets, mes sons musicaux en différentes pistes que je peux contrôler séparément, en termes de volume et de filtres. Il a fallu par la suite paramétrer la lecture aléatoire.

Pour imaginer le procédé de lecture, je me suis imposé un cahier des charges pour gérer les clips. Comme expliqué précédemment, j'ai fait en sorte que tous mes clips aient pour base temporelle un multiple de 4 mesures : cela m'a assuré de leur compatibilité les uns avec les autres, m'a permis de les harmoniser en terme de tempo, dans le cadre d'une durée-test qui n'éprouve pas trop l'auditeur non plus. L'interface de Live est optimisée pour employer le logiciel comme un séquenceur : les clips sont visibles, empilés les uns sur les autres (*image ci-contre*) et n'attendent que d'être lancés. Par défaut, le mode de lecture est « en colonne », ce qui signifie que lorsque je lance le clip 1, les suivants vont jouer dans l'ordre de leur incrémentation.



Néanmoins, on peut déjouer cette lecture linéaire en ajoutant un peu d'aléatoire dans la sélection, et c'est une des raisons pour laquelle j'ai employé ce logiciel plutôt qu'un autre. Il m'a suffi d'attribuer dans les propriétés de chaque clip quelle action va suivre la lecture de ce dernier : l'onglet *Launch* (image à droite) permet ainsi de paramétrer cela. Les actions sont pour la plupart assez transparentes, mais celles qui nous intéressent sont *Any* et *Other*. L'action *Any* va fonctionner comme n'importe quelle fonction *Random*, une opération de tirage au sort avec remise. C'est-à-dire qu'à l'issue de la lecture d'un certain clip, ce dernier peut être joué à nouveau. L'action *Other* permet d'éviter une relecture du même clip, mais n'est pas une action type *Shuffle* puisque cela impliquerait un tirage sans remise. Un clip peut revenir après la lecture d'un clip différent. Exemple : 1, 2, 1, 3, 4.



J'ai paramétré toutes mes pistes de cette façon, et de tester le rendu afin d'ajuster pendant la lecture quelques effets, niveaux, et d'identifier les clips trop pénibles ou redondants. J'ai pu enlever les éléments qui ne se fondaient pas dans le mix, les égaliser individuellement, ou ajuster leur boucle afin qu'ils tournent correctement. De la même façon que pour ma sélection image, un temps d'écoute et d'observation du dispositif se générant est obligatoire. Cela m'a permis d'ajuster au mieux le résultat final.

Dans un second temps, il a été facile pour moi de mettre en place un système de « préférences » : lorsque je voulais qu'un certain clip revienne plusieurs fois parce qu'il était particulièrement intense, ou parce qu'il apportait un élément dramatique intéressant, je l'ai dupliqué dans la liste des clips à jouer. Statistiquement, il était donc logique qu'il sorte plus fréquemment que les autres.

De la même façon j'ai également inséré des clips de silence, ou avec très peu de niveau pour privilégier l'écoute des autres nappes. Sur chaque piste, j'ai créé des clips au volume très bas, ou très filtrés afin qu'ils laissent respirer la bande son.



Une fois que ces opérations ont été réalisées, voici plus haut un aperçu de l'interface sonore qui se génère seule, dans le cadre que je lui ai imposé. Il n'y a plus qu'à alimenter les bases de données avec de nouveaux clips, pour s'assurer de la variété des combinaisons possibles. Le programme tournera en tâche de fond pendant que le lecteur vidéo affichera les images en plein écran.

Conclusion du travail pratique

Alors que le travail pratique et la conception de l'installation touchait à sa fin, il a été temps de le mettre à l'épreuve de l'exposition. Je note ici quelques retours sur le système avant d'exposer l'installation.

Le dispositif fonctionne sur l'ordinateur : c'est une double lecture de fichiers dans deux programmes qui sollicitent beaucoup de ressources. J'ai testé le dispositif de nombreuses fois sur mon ordinateur sans observer de ralentissement significatif. Les effets générés sont sonores et seulement des effets d'égalisation ou de filtres en tous genres que la machine peut supporter. Je suis donc plutôt confiant quant à la lecture et la stabilité de l'interface, il faut néanmoins avoir une solution de secours lorsque la projection a lieu en cas de problème informatique, ou d'ordinateur trop lent : je développe ce point dans le troisième chapitre lorsque je rapporte mon expérience lors du montage de l'installation.

En ce qui concerne le dispositif en cas d'exposition, j'ai prévu à l'origine du projet une diffusion classique en black-box ou équivalent, vidéoprojection et diffusion sonore stéréo avec deux haut-parleurs. La prévision du dispositif en phase de conception est à la fois simple et comporte beaucoup d'inconnues : je savais d'une part quel matériel je voulais utiliser pour l'affichage, quelles dimensions de projection (un écran « à taille humaine » serait intéressant, je prévois 1,5/2m en hauteur) et dans quel environnement le montrer. Néanmoins, je ne connaissais pas le matériel que j'obtiendrai dans tel ou tel espace, je ne savais pas si la pièce que l'on m'attribuerait sera parfaitement sombre, comportera suffisamment de recul ; et surtout quelle serait son acoustique en condition de diffusion sonore. En somme, j'ai beaucoup réfléchi sur la portée de certains effets en image et en son, lesquels seront reproduits avec une fidélité tout à fait variable au moment de les montrer si le système son n'est pas aussi bon que celui avec lequel je travaille, ou si la qualité de rendu du projecteur que j'obtiendrai est tout à fait médiocre. Cela étant, le système de génération est encore « ouvert », il m'était possible de modifier, d'ajuster sur place pour corriger en fonction de l'endroit certains détails. Je me suis laissé cette possibilité afin d'adapter au mieux le travail en fonction de l'espace. Mais somme toute, il y a une analogie évidente entre les propos que j'ai entendus lors de mes entretiens : alors que l'espace de la salle de cinéma est un environnement tout à fait maîtrisé, clos et conforme à de strictes normes d'affichage (luminosité, espace couleur) et de son (volume, dynamique, acoustique, diffusion) établies pour que la qualité de l'expérience de spectateur

soit toujours *suffisamment* bonne. Dans mon cas, j'ai retrouvé des éléments de convergence avec Rémi Mestre lorsqu'il montre la vidéo qu'il a éclairée dans un espace muséal qui amoindrit ses intentions à l'image. Je pense qu'il faut être prêt à ces concessions, car la sensation recherchée n'est pas l'expérience normalisée (remarquons tout de même que les travaux de Stan Douglas, de Jesper Just induisent un environnement tout à fait calibré tant sur le plan architectural que qualitatif), mais un événement in situ, qui dépasse également les cadres. Finalement, mon opinion verse davantage vers *un mal pour un bien*, car si je m'affranchis des contraintes de la salle de projection (j'aurais pu montrer le projet dans ces circonstances) c'est pour provoquer une expérience caractérisée par les singularités d'un lieu, c'est pour que mon spectateur reste debout, curieux, intrigué ; malgré les petites fautes techniques qui se sont immiscées pour amoindrir l'immersion.

J'ai eu l'opportunité en mai de montrer ce projet et d'expérimenter le montage de mon projet à l'occasion d'une exposition collective au centre d'art belge LaVallée à Bruxelles. Je relate l'expérience et entame un retour critique sur cette exposition dans le troisième chapitre.

Chapitre 3. Retour critique de l'exposition.

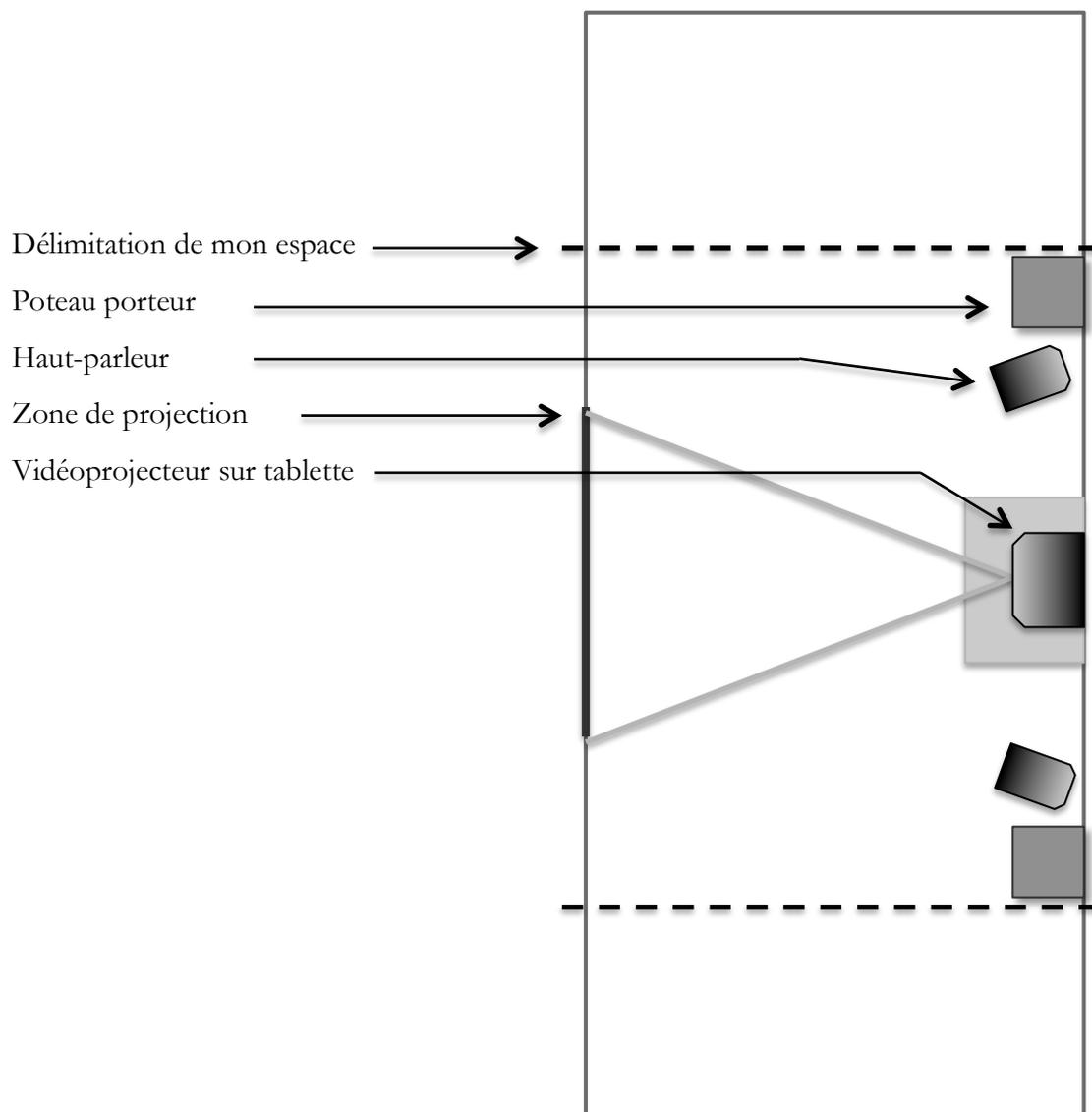
Le lieu d'exposition

Pour présenter ce projet, j'ai participé à l'exposition collective *Résonances* les 7 et 8 mai 2015, organisée au sein de LaVallée, centre d'art situé à Bruxelles. Avant d'arriver sur place, je n'avais aucune idée du lieu, malgré quelques photographies qui ne permettent pas réellement d'imaginer l'architecture du lieu. Je n'avais pas non plus de plans au sol au préalable pour pouvoir prévoir l'installation (les haut-parleurs en fonction de la taille et l'acoustique de la pièce, la possibilité d'accrocher le vidéoprojecteur, et la distance de recul dont je disposerai pour projeter). L'équipe de l'exposition prit possession du lieu cinq jours avant le vernissage, laissant les artistes s'installer à partir du troisième jour. De fait, nous avions deux jours pour installer notre travail, avec les matériaux sur place et nos propres dispositifs de diffusion. LaVallée est une ancienne blanchisserie, avec quelques 5000 mètres carrés à disposition pour héberger expositions, ateliers d'artistes... De fait, c'est un bâtiment industriel aux grandes ouvertures zénithales, aux très grands volumes sous plafond pour déjouer l'architecture trop classique et normalisée de la galerie. Pas moins d'une vingtaine de jeunes artistes ont pris possession du lieu, mêlant sculpture, gravure, dessin, vidéo et photographie ; privilégiant la halle centrale aux travaux graphiques pour sa lumière et aménageant quelques niches plus isolées du bruit et de la lumière pour les travaux multimédia.

Lorsque je suis venu le troisième jour pour prendre connaissance de mon emplacement, je redoutais justement ces grandes ouvertures au plafond, et ces immenses volumes dans lesquels accrocher un vidéoprojecteur nécessiterait toute une construction. L'espace que j'ai occupé est au milieu d'un long couloir plutôt sombre, large de trois mètres, à l'acoustique plutôt brillante et réverbérée : il se situe dans le couloir que le visiteur empruntera pour accéder à la grande salle. Cela n'est évidemment pas l'emplacement idéal, mais il a fallu composer avec cette contrainte. C'est un espace plutôt étroit, de passage, et entre deux espaces davantage connotés « galerie ». Il a donc fallu songer à la façon d'optimiser au maximum cet espace, sans avoir la possibilité en deux jours de transformer totalement l'espace. Nous avons évidemment quelques matériaux, accroches et fixations qui nous permettaient d'envisager une construction ; mais rien n'allait changer la configuration de mon couloir.

Ne serait-il pas judicieux d'optimiser l'espace au sol pour favoriser l'arrêt du spectateur ? Faudrait-il alors suspendre le dispositif son et image au plafond pour le rendre aussi discret que possible ? Dois-je, dans un tel espace disposer ou non des sièges ? Faut-il créer un sas avec des rideaux pour isoler davantage l'espace et induire un arrêt pour le spectateur ?

En conséquence, j'ai aménagé l'espace de la façon suivante : j'ai fixé une tablette au mur pour soutenir l'ordinateur et le vidéoprojecteur pour ainsi laisser un maximum d'espace au sol et laisser un espace de station au spectateur. J'ai fixé au plafond les enceintes de part et d'autre du projecteur en les angulant vers le sol afin que le son vienne de l'arrière et se réverbère sur le mur de projection, cela créant un espace sonore plus enveloppant. De fait, en regroupant tout le matériel les longueurs de câbles ne furent pas difficiles à cacher et l'installation discrète. C'est au final ce que je désirais, masquer le dispositif pour favoriser une posture d'immersion dans l'image et de réception optimale du son dans l'espace.



La projection et retour critique

Avant même que l'installation soit opérationnelle, j'ai rencontré quelques problèmes techniques qui ont pu altérer la qualité du travail que j'étais venu présenter.

Dans un premier temps, lorsque j'ai constaté la faible largeur du couloir, je me suis inquiété de la taille de l'image que le vidéoprojecteur pouvait produire. En effet, le premier que je me suis procuré n'était pas un vidéoprojecteur *grand angle*, de fait il nécessitait une certaine distance pour que l'image soit d'une dimension intéressante. J'ai donc cherché à m'en procurer un nouveau, d'une qualité bien meilleure. Néanmoins, avec environ trois mètres de recul il est difficile d'obtenir la taille que je désirais, puisqu'il a fallu composer avec le trapèze (déformation qui survient lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à son écran), qui a lui aussi réduit la taille de mon image. Je me doutais que ces paramètres seraient problématiques, tout comme les réglages un peu fins de l'image à effectuer sur le projecteur. La résolution de ce dernier (causant un petit *aliasing*), son rendu peu profond des couleurs et la visibilité des pixels sont des défauts qu'il est difficile d'éviter avec des vidéoprojecteurs domestiques. Il convient de travailler avec un équipement plus professionnel, ou un système d'affichage différent.

Le second point que je voudrais aborder sur la mise en place de la projection est le test du dispositif avant toute chose. En effet, le projet a été conçu sur mon ordinateur, avec des outils un peu lourds, gourmands en ressources car ils génèrent de nombreux effets en direct. J'ai testé la lecture auparavant comme je le rapporte dans le chapitre 2, dans des conditions similaires et ai observé quelques rares saccades, au moment du passage d'une vidéo à une autre. Pour éviter toute surprise le jour du vernissage, j'ai fait le choix – au regard de la qualité d'affichage que je pouvais obtenir avec le vidéoprojecteur – de compresser mes fichiers vidéo vers un codec plus léger. En effet, lorsque je constitue aléatoirement ma liste de lecture, VLC charge (mémoire cache ou *buffer*) les vidéos à l'avance. Néanmoins, cette mémoire cache est limitée, et au regard du débit très important du ProRes 4444 le système ne peut tous les avoir en RAM. J'ai préféré alors prendre un temps pour convertir toutes les vidéos vers un codec plus léger, type H.264 au débit de 4 mb/s. Comme je l'expliquait, passer d'une quantification 4444 et d'un débit très élevé à un 4:2:0 tout juste suffisant peut dégrader de façon importante le résultat. Néanmoins, la qualité de restitution du vidéoprojecteur ne permettait pas d'apprécier une grande différence qualitative. Ainsi il me paraissait important de pouvoir garantir une lecture stable et sans interruption.

Après avoir trouvé une solution à ces problèmes techniques, j'ai pu installer l'ordinateur sur le meuble, et lancer la lecture pour la journée. Les organisateurs demandaient aux artistes exposant de rester à proximité du lieu ou dans les salles d'exposition afin d'assurer la médiation, de recevoir des retours directement de la part des visiteurs. Ainsi, j'ai pu recueillir quelques avis et critiques sur mon travail. Il a été tout à fait primordial de le confronter à un public, car j'ai pris conscience à cette occasion de la complexité de projeter au sein de lieux non-dédiés, non privilégiés comme l'est la salle de cinéma.

Toutefois, je pense que la vidéoprojection a été un des points faibles de l'installation car au vu de la taille de l'écran obtenue et de sa qualité moyenne, il aurait peut-être été judicieux de penser à des alternatives. Pendant mon séjour à Bruxelles, j'ai pu visiter l'exposition *Connected*¹⁰⁶ proposée à La Centrale, présentant un travail du duo d'artistes N+N Corsino. Le dispositif m'a frappé, alors que j'avais des problèmes de vidéoprojection, car ils utilisent de très grands écrans plats à technologie LED, intégrés dans le mur de la galerie. Cette idée m'a beaucoup inspiré pour d'autres contenus, je trouve l'interface très lumineuse, riche en couleurs et en définition rappelant parfois la présence intense des coffres rétroéclairés de Jeff Wall. Intégré à l'espace de cette façon, c'est détourner de façon architecturale la problématique du moniteur petit et peu défini : alors qu'il y a parfois une sorte de démesure spectaculaire (ou sculpturale) dans la vidéoprojection, j'ai l'impression que la dalle lumineuse offre une adresse plus personnelle et présente au spectateur. De fait, je suis tout à fait motivé à essayer de varier les dispositifs, et à améliorer ce point qui m'a plutôt déçu.

Je pense en outre à davantage présenter le projet, adopter une démarche plus claire et explicative pour que le spectateur soit en mesure d'envisager le procédé, et de le dépasser en se laissant absorber par la proposition artistique. Je veux que la technologie soit le support et non la finalité de ce projet, qu'elle permette une création inédite et originale mais qu'elle agisse de façon cachée. Non pas pour entretenir le secret, mais simplement pour dépasser les contraintes de durée, d'imagination, de génération.

¹⁰⁶ *Connected*, commissaire Carine Fol, CENTRALE for contemporary art, Bruxelles, 24/03/16 au 28/08/16

Certaines d'entre elles ont concerné la partie vidéo : les visiteurs ont salué le travail mené sur l'image, les teintes riches et variées de couleurs ainsi que la qualité photographique du projet. Les moments choisis, la sensibilité apportée à la lumière ont séduit, et le regard de certains a été accroché par les plans que j'ai pu tourner. J'ai également été félicité du ratio adopté : le 1:33 qui fut pour moi une contrainte technique plutôt difficile à tenir et me paraissait artificiel, a plu aux spectateurs qui y ont trouvé une forme d'intimité tout à fait en accord avec la démarche personnelle du projet. En revanche, ce qui a plutôt divisé ce sont les temporalités : chaque plan ne possède pas la *bonne* durée. Certains sont trop longs et ont provoqué l'ennui, voire la sortie du spectateur du film. De nombreux plans sont évidemment plus faibles (au sens où il y a moins d'action, ou l'image est moins intéressante), et leur durée les dessert car le spectateur peine à renouveler son intérêt pour l'image. Si ce dernier passe trois minutes devant ce projet et qu'il ne voit que quatre plans plutôt longs et peu intéressants (c'est une malchance, puisque le montage a généré cette association), il est difficile de le motiver à rester plus longtemps. C'est alors un problème de rythme qui a parfois rebuté à propos de la partie image.

Je suis moi-même conscient de l'effort que cela représente, et du travail que je demande au spectateur. La raison à cela est à mon avis une phase de test et d'essai de ma part trop mise de côté. Je me suis longtemps attaché à vérifier la stabilité du système, du fonctionnement, mais je pense en définitive que j'ai trop peu *regardé* les images. J'ai beaucoup travaillé l'idée, le concept de proposer ce genre de projet mais j'ai peut-être délaissé le contenu : car ces médias sont toujours dans leur durée *de tournage* (on tourne toujours plus longtemps, en sachant qu'on pourra tailler et ajuster le rythme après) et non dans leur durée *de visionnage*. Un simple dérushage, tri des vidéos et ajustement des durées propres à chaque plan permettraient de retrouver des temporalités plus intéressantes et d'éviter un contenu obtus, ou de passer en force, ce n'est pas la sensation que je veux communiquer au visiteur.

Concernant la partie sonore, je n'ai recueilli que de bons retours à ce sujet, où les visiteurs ont reconnu une construction par strate et motifs, trouvé la diffusion intéressante au regard de l'acoustique du lieu. De fait, tout le couloir fut plongé dans ces nappes saturées à un volume plutôt important, c'est me semble-t-il ce qui a permis aux spectateurs d'être attirés et de s'immerger dans le projet. Certains ont reconnu également les influences musicales que j'évoque dans l'introduction à ce projet.

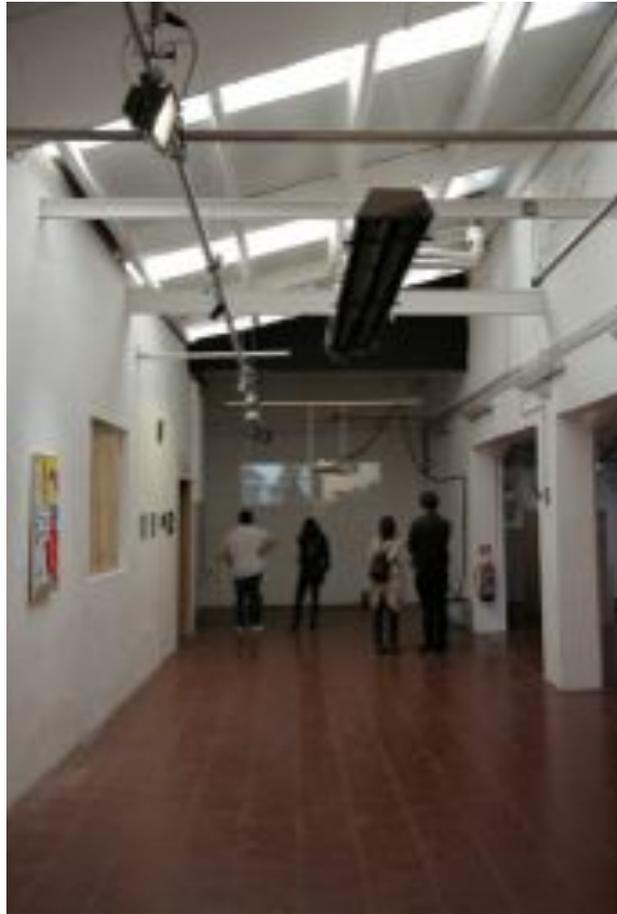
J'ai pour ma part plus facilement éprouvé la bande sonore en passant du temps à côté de l'installation. Je suis assez satisfait de la diffusion, le système de sonorisation que j'ai choisi était de très bonne qualité, et la reproduction de mes sons était tout à fait convaincante. J'ai davantage de réserves sur la variété de mes sons, et de leurs déclinaisons sur d'autres gammes et modes. Je trouve le contenu trop peu diversifié, et l'on aurait envie que les nappes progressent davantage vers des mélodies différentes. On identifie certains motifs rapidement, et peut-être faudrait-il poursuivre le travail de composition pour éviter les redondances.

C'est en revanche sur la partie scénographique, que les avis sont les plus mitigés et les remarques, plus intéressantes. En effet, je crois que la station debout n'a pas fait consensus : de nombreux visiteurs ont regretté ne pas pouvoir s'asseoir afin de profiter du film plus longuement. Le contenu et l'atmosphère encouragent l'immersion et la contemplation, mais la station debout disperse l'attention du spectateur, notamment lorsque les plans sont longs. On peut se demander si, dans le cas où mon spectateur avait été confortablement installé pour visionner, aurait-il traité l'installation sur le régime de la consultation ? Se serait-il arrêté si tous les sièges avaient été occupés ? Quelques minutes au premier abord, puis d'autres après la visite lorsqu'il repassera devant. J'ai été satisfait de mon emplacement malgré tout, car si le couloir est une zone de passage, beaucoup de visiteurs se sont arrêtés à l'aller et au retour pour quelques minutes.

J'identifie donc un problème de scénographie qui dessert le projet. Concernant l'œuvre en elle-même, j'ai à plusieurs reprises expliqué dans le détail le principe technique de fonctionnement pour des spectateurs qui n'envisageaient pas l'existence d'un tel système. Certains ont regretté ne pas l'avoir saisi, pensant qu'il s'agissait d'un montage figé traditionnel, et qu'il s'agissait d'une séquence de plans. Je regrette cette incompréhension, d'autant plus que l'espace du cartel est l'interface privilégiée pour communiquer le principe de fonctionnement, et quelques clés pour le spectateur. Néanmoins, j'ai trop peu explicité mes intentions dans le cartel, pensant que les termes « génératifs » et « mise en relation aléatoire » pouvaient suffire à faire passer l'idée. A l'issue de conversations, les visiteurs étaient ravis de pouvoir imaginer le concept technique, le *moteur* invisible du projet contenu dans l'informatique. Certains m'ont confié que s'ils avaient su cela plus tôt, ils seraient passés plusieurs fois pour tester différentes associations, ou seraient restés plus longuement pour éprouver les possibles répétitions de la sélection.

Pour finir, j'ai reçu malgré tout des commentaires encourageants sur le principe technique de mon travail : qu'après même les explications, quelques personnes souhaitent retourner voir le projet. La tonalité des images a provoqué des réactions intéressantes : alors que la plupart des personnes interrogées ont interprété le projet dans la contemplation, une forme de sérénité amplifiée par la bande son très planante et amples ; d'autres, moins nombreuses y ont vu une mélancolie, une tristesse dans le regard posé sur les choses, dans les accords utilisés, dans une certaine lourdeur de la musique. Une multiplicité de sens est possible, par le montage sans cesse en évolution, et par la variété des images captées ; le principe technique s'efface volontiers devant un film qui échappe à l'épreuve de la durée.

Au terme de cette expérience, comme j'ai pu la nommer au début de cette partie, je suis très content d'avoir pu mener un projet dans l'entre-deux, ce fameux interstice qui pour moi fait sens aujourd'hui dans les arts visuels. Je suis satisfait de m'y être confronté et d'avoir poussé ce projet vers des directions variées, qu'elles soient photographiques, musicales, techniques ou analytiques. Ce qui subsiste dans cette recherche, c'est la création d'un outil original et déclinable avec de nouveaux médias qui pour moi permet de réactualiser l'intérêt de ce travail à chaque nouvelle version. Car c'est avant tout un *work in progress*, un travail qui s'améliore à chaque fois qu'on renouvelle ses banques d'images et de son.



Photographie de l'exposition Résonances en mai 2016 à LaVallée, Bruxelles



Photographie de ma partie pratique de mémoire à l'exposition Résonances.

CONCLUSION

Il est assez beau de penser que la fin de cette recherche se ferme quasiment à l'endroit où elle s'ouvre. C'est devant ce film, *Riyo*, que cette intuition m'est venue ; alors que cette année dans la même ville je m'efforce de reproduire un geste aussi intrigant, aussi passionnant, aussi fort au sein d'une exposition, je me rends compte qu'il est très difficile d'y parvenir autant qu'il l'est de délimiter cette typologie du Film d'artiste.

Au travers de ce mémoire, je m'efforce d'en délimiter les frontières, d'alimenter ma réflexion en exemples pour tenter d'arriver à une idée claire : il existe aujourd'hui toujours plus de façons de tourner des films, ou des vidéos ; toujours plus d'appellations que l'on accole à chaque nouvel objet. Malgré tout, je propose ici une tendance, un axe d'analyse qui tente d'interpréter cette grande diversité de travaux sous l'angle de l'échange, de la porosité.

En effet, tout au long de cette étude nous n'avons cessé de constater à quel point les genres, les démarches et même les personnalités sont mixtes. Les arts visuels se nourrissent des images de cinéma, de leur dimension narrative et temporelle pour interpréter, migrer ces concepts dans des œuvres vidéo, installations, récits, parfois même fictionnels ou documentaires : il suffit de le voir, de l'éprouver devant certains travaux que j'ai pu présenter. C'est une expérience à la fois de spectateur et de praticien qui a guidé cette recherche, que j'ai voulue sensible et au plus près des œuvres qui m'ont semblé les plus à même de parler à ma place. Mon propos n'est pas de faire état d'une relation univoque, mais d'au contraire montrer que les milieux et les domaines plastiques et cinématographiques échangent énormément, et comptent beaucoup de points communs. La limite de cette frontière n'est que la multitude des noms et catégories que l'on tente d'esquisser.

Ainsi, j'ai tenu à confronter ces constats à une étude pratique : que ce soit par l'intermédiaire de précieux interlocuteurs qui m'ont apporté des éléments inédits et difficiles d'accès, ou par la pratique en réalisant ce travail et en l'exposant. Le constat est le même, les échanges sont constants, le système est à inventer. Car s'il est difficile de définir précisément le Film d'artiste, il est d'autant plus à créer. Il tient sur cette déjà fragile économie du cinéma, oscillant entre les financements de centre d'art et les fonds du CNC, il se vend comme concept et non comme scénario. C'est un objet qui décidément échappe aux dispositifs figés et incapables de s'adapter, car il trouve sa forme et son évidence entre la salle de projection et la black-box, entre le galeriste et le producteur ; l'artiste est son seul initiateur et propriétaire.

L'expérience de la partie pratique fut pour moi extrêmement enrichissante, car j'ai pu m'investir dans un projet à mi-chemin de la technique et de la création artistique. Ce fut une réelle mise à l'épreuve de mes compétences et de mes idées dans la réalisation d'un travail original et personnel. Débuter le travail sur un principe, un cadre, un concept et le décliner, l'articuler au sein d'un dispositif d'installation qui a pris toujours plus d'ampleur. Il était capital pour moi d'envisager un travail à la croisée de l'art et du cinéma, mais il m'importait également de trouver le moyen de repousser les contraintes que l'on se fixe dans les œuvres filmiques. L'espace privilégié pour cette expérimentation est résolument artistique.

J'ai beaucoup appris au sein de cette création, travailler seul, s'interroger sur le support et sur la manière de l'aborder, le travailler sur le long-terme. Cette construction, étapes par étapes m'a permis de diversifier mes compétences et d'entamer un dialogue avec des spécialistes de chaque discipline, que ce soit dans la prise de vue, la composition de cette bande son ou la programmation de cette installation. Il est vrai que j'ai renoncé à certaines complexités faute de maîtrise, de disponibilité et de temps, mais j'ai préféré employer des alternatives pour rendre néanmoins possible le projet dans l'esprit qui l'a initié.

Ainsi, il est primordial pour moi d'avoir pu l'exposer dans un lieu dédié pour alors m'interroger sur sa présentation, sur sa médiation au public, et d'avoir un retour critique sur ce travail. J'ai pu alors établir de nombreuses connexions avec ma partie théorique, en éprouvant les mêmes questionnements, en me retrouvant dans cet héritage mixte.

J'aimerais alors poursuivre ce projet, et prolonger ma réflexion sur cette *générativité créative*, au cœur de ce projet de partie pratique. Considérer la technologie comme un réel vecteur créatif et artistique a été un vrai défi, tant sur la mise en œuvre technique que sur l'imagination d'un tel dispositif. Je suis à présent satisfait du résultat, du chemin parcouru, et tout à fait étonné des possibilités que j'ai pu atteindre. Néanmoins, j'ai eu le sentiment d'avoir un coup d'avance sur un système censé être autonome, en arrangeant son cadre, trichant ses probabilités... Pourquoi ne pas pousser l'idée plus loin et revenir à des générations plus traditionnelles ? Car ce qui est au cœur de cette partie pratique, c'est l'idée de système, de cadre, de principe créatif. Certes, nous pouvons créer technologiquement des entités créatives, mais quelles sont nos ressources pour aboutir à des concepts génératifs dont nous ne pouvons pas prévoir les issues ? Vers une *générativité soft*.

Bibliographie

Ouvrages

François Bovier, Adeena Mey, René Berger – *L'art vidéo*, Dijon/Lausanne, Les Presses du Réel/JPRingier/ECAL, p.11

Adeena Mey, « Art contemporain et paracinéma », *Décadrages*, n°21-22 | 2012, pp. 108-121

François Bovier, Adeena Mey, *Exhibited Cinema/Cinéma Exposé*, Dijon/Lausanne, ECAL/Les presses du réel, 2015.

Vincent Dieutre, « Gran Canale », *La Lettre du cinéma n°12*, 2000, dans
Dominique Gonzalez-Foerster, *Films*, Dijon, Les presses du réel, 2003, p.16

Dick Higgins, « Statement On Intermedia », publié dans
Wolf Vostell, *Dé-collage (décollage) * 6*, New York, Something Else Press, 1967
www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html

Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co, 1970, p.41

Tom Gunning, « The Cinema Of Attraction », *Wide Angle* 8, 1986, p.64

Vachel Lindsay, *The Art Of The Moving Picture*, New York, New York Macmillan, 1915, p.5

Martin Winkler, *Cinema and Classical Texts*, New York, Cambridge Press, 2009, p. 42

Erwin Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, Cambridge, MIT Press, 1995.

Malte Hagener, *Moving Forward Looking Back*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007, pp. 42-49

Dominique Païni, « Le Cinéma comme un art plastique », *Predella*, n°31, 2012.

Cyril Béghin, « Raoul Ruiz, l'âge d'or », *Cahiers du cinéma n°721*, Avril 2016, pp. 32-33

Amy Taubin et Tacita Dean, « The last picture show ? », *ARTFORUM*, octobre 2015, pp. 288-291

Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Payot, 2013, p. 42

Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p.102

Dan Kidner, « The long and short », *Frieze Magazine*, n°173, Septembre 2015, pp. 112-117.

Griselda Murray Brown, « White Cube to Black Box », *Financial Times*, 17 Mai 2015, p.13,
<http://www.ft.com/cms/s/0/03836df8-f8b1-11e4-be00-00144feab7de.html>

Jonathan Jones, « Why Steve McQueen is proof of video art's cultural irrelevance », *The Guardian*, 6/12/13.
<http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2013/dec/06/steve-mcqueen-video-art-film-turner-prize>

Pascale Cassagnau, « Cinéma, Cinémas », *Conférence Art et Cinéma*, FRAC Basse-Normandie, Caen, 1 mars 2010, <http://fr.calameo.com/read/000397966dd8ae5c23b76>

Giuliana Bruno, Philippe-Alain Michaud, « Moving Panoramas : Jesper Just's Digital Magnascope », *This Nameless Spectacle*, Paris, MAC/VAL, 2012, pp. 42-57

- Claus Gunti, « La réalité remise en question : le statut de l'image dans l'œuvre de Philippe Parreno », *Décadrages*, 13 | 2008, <http://decadrages.revues.org/512>
- Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, Editions La Fabrique, 2008 pp. 28-29
- Kate Mondloch, *Screen: Viewing Media Installation Art*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 2010. pp. 20-23
- Giuliana Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, Chicago, University of Chicago Press, 2014, p.148
- Brian O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, (1976), Berkeley, University of California Press, 1999, pp. 16-18
- Robin Pogrebin, *Ambitious Redesign of MoMA Doesn't Spare a Notable Neighbor*, New York Times du 9 janvier 2014, <http://nyti.ms/1erN3V2>
- Jean-Louis Baudry, *L'effet cinéma*, Paris, Editions Albatros, 1978, pp. 44-45
- Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Les Editions de Minuit, 1956, p.99
- David Faroult, « Mettre le spectateur au travail ? La programmation d'un travail du spectateur par l'avant-garde cinématographique militante issue de Mai-68 », *Travailler*, 2012/1 n° 27, p. 91
- Brian O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, (1976), Berkeley, University of California Press, 1999, p. 37
- Charles Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne*, 1863
- Talking about Art & Film*, George Clark with Chris Dercon, Tine Fisher, Jean-Pierre Rehm, Mousse Magazine n°42, 2014, <http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=1080>
- Anna Manubens, *ArtBrussels : Collecting Part. 2 : Acquiring film and video : What/How do we own ?*, 25/04/14, <https://vimeo.com/97821516>
- Mathieu Copeland, Chris Darke, Xavier Douroux, Agnieszka Kurant, David Metcalfe, Tom Morton, *Anna Sanders : The In-Between - Anna Sanders Films*, Forma/Les presses du réel, Newcastle/Dijon, 2003, page de garde.
- Daniel Birnbaum, *Chronologie*, Les presses du réel/JRP Ringier, Dijon/Zurich, 2007, pp. 76-78.
- Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, p. 60
- Geneviève Loup, « Anna Sanders comme dispositif critique de la position de l'auteur dans l'œuvre de Pierre Huyghe », *Décadrages*, 13 | 2008, pp. 17-30.
- François Bovier, « Des stratégies artistiques du réemploi à l'outil de production Anna Sanders Films », *Décadrages*, 13 | 2008, p. 9
- Noah Horowitz, *Art of the Deal : Contemporary Art in a Global Financial Market*, Princeton, Princeton University Press, 2014, p. 35
- Steven Henry Madoff, « Matthew Barney: Bewildering, Bewitching, Above All Strange », *New York Times*, 16/02/2003, http://global.nytimes.com/2003/02/16/arts/design/16MADO.html?_r=0

Christopher Schuetze, « At Art Basel, Film Artists Get a Spotlight of Their Own », *New York Times*, 18/06/14, <http://www.nytimes.com/2014/06/19/arts/international/at-art-basel-film-artists-get-a-spotlight-of-their-own.html>

Vivian Van Saaze, *Installation Art and the Museum, Presentation and Conservation of Changing Artworks*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 175

Fredric Jameson, *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 76

Christopher Borelli, « Time is ticking at 'The Clock' exhibit in Minneapolis », *Chicago Tribune*, 27/07/14, <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-the-clock-walker-museum-20140726-column.html>

Greg Allen, « ART/ARCHITECTURE : When Fans of Pricey Video Art Can Get It Free », *New York Times*, 17/08/03, <http://www.nytimes.com/2003/08/17/arts/art-architecture-when-fans-of-pricey-video-art-can-get-it-free.html>

« Vendredi hors-série #22 - Kenneth Goldsmith, fondateur d'UbuWeb », *Les Passagers de la nuit*, 30', Radio France Culture, 25.03.2011

Expositions

Invitation au voyage, commissaire Alfred Paquement, CENTRALE for Contemporary art, Bruxelles, Belgique, 24/04/15 au 30/08/15.

Exposition « Grand Hotel » à la Vancouver Art Gallery 13/04/13 au 15/09/13 ;
Museum of Modern Art, New York, 30/10/13 ;
Institute of Contemporary Arts, Londres, 26/09/13 ;
M HKA, Anvers, 12/02/12 au 10/06/12.

Tacita Dean : Film, Turbine Hall Tate Modern, Londres, 11/10/11 au 11/03/12

Steve McQueen, *Ashes*, Galerie Marian Goodman, Paris, 9/01/16 au 27/02/16

Pedro Costa, Tate Film, Tate Modern, Londres, 25/09/09 au 4/10/09

Tariq Tegui, Centre Pompidou, Paris, 6/03/15 au 15/03/15

Dominique Gonzalez-Foerster, 1887-2058, Centre Pompidou, Paris, 23/09/15 au 01/02/16

For Immediate Release, Rineke Dijkstra, Galerie Marian Goodman, Paris, 13/01/15 au 21/02/15

Formes Biographiques, Carré d'Art, Nîmes, 28/05/2015 au 20/09/2015.

Anywhere, Anywhere Out of the World, Palais de Tokyo, Paris, 23/10/ 2013 au 12/01/2014

Stan Douglas : Interregnum, Museu Coleção Berardo, Lisbonne, 21/10/15 au 14/02/16

This Unknown Spectacle, commissariat Frank Lamy, MAC/VAL, Vitry Sur Seine, 22/10/12 au 5/02/12

Inside, commissariat Jean de Loisy, Daria de Beauvais, Katell Jaffrès, Palais de Tokyo, Paris, 20/10/14 au 11/01/15

The Clock, Centre Pompidou Metz, Metz, 4/07/14 au 15/09/14

The Clock, Centre Pompidou, Paris, 17/05/14 au 2/07/14

Akram Zaatari : This Day at Ten, commissariat Dick Snauwaert, WIELS, Bruxelles, 21/02/14 au 27/04/14

L'état du ciel, exposition en trois parties, Palais de Tokyo, Paris, 14/02/14 au 7/09/14

Fassbinder: Berlin Alexanderplatz, MoMA PS1, New York, 21/10/2007 au 21/01/2008

Muséographie et attention – Vers un art de l'ambiance, Igor Galligo et Bernard Stiegler, Centre Pompidou, Paris, du 18/11/15 au 21/06/16

Art & Film, commissaire Josef Dabernig, Galerie Andreas Huber, Vienne, 7/05 au 5/06/10

Philippe Parreno, Anywhere, Anywhere Out of the World, Palais de Tokyo, Paris, 23/10/2013 au 12/01/2014

Pierre Huyghe, Centre Pompidou, Paris, 25/09/2013 au 6/01/2014

Julien Prévieux, « Des Corps Schématiques », Prix Marcel Duchamp 2014, Espace 315, Centre Pompidou, Paris, 23/09/15 au 1/02/16

Connected, commissaire Carine Fol, CENTRALE for contemporary art, Bruxelles, 24/03/16 au 28/08/16

Travaux Cités

- Dominique Gonzalez Foerster, *Riyo*, 35mm, Anna Sanders Films, 1999, 10 min.
- Camille Henrot, *Grosse Fatigue*, Vidéo HD, Silex Films et Galerie Kamel Mennour, 2013, 13 min.
- Philippe Parreno, Douglas Gordon, *Zidane, un Portrait du 21^e Siècle*, 35mm et Vidéo HD, Anna Lena Films, 2006, 92 min.
- Christian Marclay, *The Clock*, Vidéo HD, 2010, 24 h.
- Chantal Akerman, *News From Home*, 35mm, Paradise Films, 1977, 85 min.
- Chantal Akerman, *La Chambre*, 16mm, 1972, 11 min.
- Chantal Akerman, *Hotel Monterey*, 16mm, 1972, 63 min.
- Marcel Duchamp, *Anemic Cinema*, 35mm, 1926, 7 min.
- Fernand Léger, *Ballet mécanique*, 35mm, 1924, 15 min.
- Man Ray, *L'étoile de mer*, 35mm, 1928, 12 min.
- Michael Snow, *La région centrale*, 16mm, 1970, 3h20.
- Jean-Luc Godard, *Scénario du film Passion*, vidéo, 1982, 52 min.
- Ana Vaz, *Ha Terra !*, 16mm, Spectre Productions, 2016, 12 min.
- Johan Knattrup et Mads Damsbo, *Skammekrogen*, 2014, 5x18 min.
- Philippe Parreno, *The Boy From Mars*, 35mm, Anna Sanders Films, 2003, 11 min.
- Philippe Parreno, *Marilyn*, Vidéo 2k, White Label/Philippe Parreno, 2012, 23 min.
- Philippe Parreno, *DMZ*, Vidéo 2k, Silex Films, 2011, 14 min.
- Philippe Parreno, *June, 8 1968*, 65mm, Anna Lena Films, 2009, 7 min 30s.
- Philippe Parreno, *The Crowd*, 65mm, White Label, 2015, 24 min.
- Stan Douglas, *The Secret Agent*, 6 vidéos HD, O Som e a Furia, 2015, 53 min.
- Jesper Just, *This Nameless Spectacle*, 2 vidéos HD, MAC/VAL / Anna Lena Films 2011, 13 min.
- Ben Rivers, *The Two Eyes Are Not Brothers*, 16mm, ArtAngel, 2015, 98 min.
- Pierre Huyghe, *The Third Memory*, Vidéo Digital Beta, Anna Sanders Films, 2000, 10 min.
- Pierre Huyghe, *Blanche Neige Lucie*, 35mm, Anna Sanders Films, 1997, 4 min.
- Pierre Huyghe, *Human Mask*, Vidéo 2k, Anna Lena Films, 2014, 19 min.
- Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, Vidéo, 1993, 1440 min.
- Charles De Meaux, *Le pont du trieur*, 35mm, Anna Sanders Films, 2000, 74 min.
- Matthew Barney, *Cremaster 1-5*, Vidéo HD, Glacier Field LLC, 1994 – 2002.
- Louis Henderson, *All That Is Solid*, Spectre Productions / Le Fresnoy, 2014, 15 min.
- Julien Prévieux, *Patterns Of Life*, Vidéo 2k, Jousse Entreprise, 2015, 15 min.

