

Marina Abramovic : *The Artist is Present* - 2010



Marina Abramovic : *The Artist is Present* - 2010

La péremption du peintre anglais fut illustrée par Marina Abramovic en 2010. L'artiste serbe Marina Abramovic accomplissait sa performance *The Artist is Present* sans artifice technologique. Bien qu'à l'opposé des images de synthèse, sa seule présence face au spectateur questionnait autrement le vivant dans l'art numérique et ses problématiques fondamentales liées à l'illusion et à la simulation.

Du 7 mars au 31 mai 2010, pendant soixante-quinze jours, soit le temps de sa rétrospective new-yorkaise¹, Marina Abramovic est restée assise sept heures par jour devant une table dans l'atrium du MoMA. Habillée selon les jours d'une longue robe rouge, blanche ou bleue, elle s'est offerte aux regards des visiteurs comme une statue vivante, silencieuse et confiante. Durant sept cent seize heures et trente minutes exactement, sa personne s'est risquée à la contemplation, aux projections comme aux confidences muettes de mil cinq cent quarante-cinq regardeurs. Sa présence, son corps, ses mains, son visage ont été ainsi observés, littéralement « dévisagés ».

La mise en scène est simple et rigoureuse. Un carré est dessiné au sol, matérialisant le lieu de la performance. Des spots de studio sont posés à ses quatre coins, propageant dans l'espace une clarté semblable à celle d'un plateau de cinéma, au croisement de leurs rayons, une table en bois carrée avec deux chaises face à face, l'une pour l'artiste, l'autre pour les spectateurs. L'ensemble est sobre. Rien ne distrait et ne détourne le regard de sa présence.

¹ Marina Abramović : *The Artist Is Present*, 14 mars - 31 mai 2010, MoMA New York



Marina Abramovic : *The Artist is Present* - 2010

La performance commence quand l'artiste s'installe le visage décidé, muet, mais nullement fermé, attendant en silence au centre du brouhaha des commentaires et des bruits de pas. L'ambiance de la salle est contraire à la quiétude de la performance. Paradoxalement, Marina Abramovic ne cherche pas le regard des visiteurs. Sa posture n'est pas celle de l'attente mais d'un sujet en présentation comme un portrait. Elle n'est pas une actrice qui s'efforce de capter l'attention. Sa visée artistique est très concise. Comme elle le précise dans le documentaire de Matthew Akers et Jeff Dupre, son intention est d'échanger « un simple regard » avec la personne face à elle.

L'acte est finement ritualisé. Les lieux sont transformés en un espace scénique. L'artiste arbore une robe majestueuse qui magnifie sa présence et qui statufie sa silhouette. Sa chevelure avec une natte sur le côté gauche et son maquillage soulignent sobrement son visage. L'attention portée au détail montre la force de conviction de l'artiste à produire son œuvre. Audacieux ou intimidés, les spectateurs s'installent face à elle les uns après les autres. Dans le bruit de la salle, le silence de cette communication muette interroge notre propre comportement de spectateur. Devant nous, Marina Abramovic impose une image « plastique » d'elle-même, travaillée par le décor, par le costume et par la posture. Artiste et spectateur se dévisagent sans mot dire. La performeuse n'est pas indifférente. Petit à petit, la fatigue trompe la concentration. Les traits se relâchent. Sous la chaleur des projecteurs, cernée par ses longs cheveux, elle transpire et abdique peu à peu. Le masque tombe et parfois l'artiste pleure comme certains de ses spectateurs.

Certes, la durée de l'action affaiblit inmanquablement sa maîtrise de la situation mais elle tient tête même quand les expressions de son visage sont soumises à la fatigue. Entre chaque confrontation, le temps d'une courte pause, de plus en plus tendue à cause de l'immobilité, elle se décontracte en remuant sur sa chaise. Elle baisse la tête pour se

ressaisir et pour retrouver une contenance, pour se concentrer de nouveau avant de se confronter au regard d'autrui. Marina Abramovic reprend courage et renoue le contact.

Lors des plus beaux moments de sa performance, quand ses résistances l'abandonnent, Marina Abramovic offre à voir son visage comme la synthèse de tous les visages. Photographiés par Marco Anelli (Rome, 1968), ses spectateurs font l'objet d'un livre *Portraits in the presence of Marina Abramovic*² où se réunissent indifféremment inconnus et célébrités comme Björk, James Franco, Antony Hegarty, Lou Reed, Patti Smith, Sharon Stone. Inquisiteurs ou songeurs, facétieux ou distraits, fuyants ou attristés, sceptiques ou admiratifs, les regardeurs se cherchent pour ne pas paraître eux-mêmes acteurs de la performance, pour rester naturels face à l'artiste silencieuse, pour répondre à sa quiétude par une attitude sincère, sans fard ni comportement affecté. De tous âges, leurs singularités s'évanouissent au fil des pages pour ne représenter qu'un visage.

Au cours des soixante-quinze jours de performance, touchés plus que d'autres, ou plus émotifs, de nombreux spectateurs ont pleuré, suscitant la même réaction chez Marina Abramovic, qui s'est penchée vers ceux qui semblaient très ébranlés, leur prenant parfois les mains. Dévisager l'artiste emportait loin dans l'introspection. Pendant ces moments d'émotion, *The Artist is Present* semblait illustrer les propos de Georges Bataille dans *La folie de Nietzsche* : « Si l'ensemble des hommes - ou plus simplement leur existence intégrale - s'incarnait en un seul être - évidemment aussi solitaire et aussi abandonné que l'ensemble - la tête de l'incarné serait le lieu d'un combat inapaisable - et si violent que tôt ou tard elle volerait en éclats.³ »

Il est effectivement rare de se trouver dans une situation aussi perturbante. La performance est d'une simplicité confondante et pourtant elle suscite un comportement inhabituel qui nous pousse dans nos derniers retranchements. De trois minutes ou d'une demi-heure, la persistance des échanges est d'une grande intensité. Nous observons à travers elle une âme qui nous ressemble. Les traits mobiles de son visage et sa fébrilité à garder la pose s'interprètent par delà le silence de circonstance comme les signes d'une vie qui répondent à notre sensibilité. Devant Marina Abramovic, la question du vivant commence à occuper l'esprit pour ne plus nous quitter puis elle nous tourmente. La conscience relative d'être mortel contrarie l'intensité de l'expérience. Les spectres troublent nos pensées. Le temps, l'âge, le destin, la durée de l'existence vient à nous préoccuper. Immanquablement, le visage de l'artiste serbe se transfigure selon notre interprétation. Elle se personnifie sous la forme d'un portrait à forte consonance psychologique et ontologique. Elle ne se représente plus seulement elle-même mais elle incarne les figures réelles et imaginaires qui peuplent notre mémoire.

The Artist is Present n'est pas un titre anodin. Il aurait pu être « Marina Abramovic is Present ». Toutefois, ce n'est pas la personne qui est face à nous mais bel et bien l'artiste, avec ce que cela représente comme sous-entendus culturels. Marina Abramovic se met en scène dans la tradition de l'Art Corporel (Body Art) dont elle est l'une des plus célèbres représentantes internationales. Echanger avec elle correspond à une expérience artistique. En ce sens, son visage devient le sujet d'attentions introspectives des regardeurs. Il se contemple comme une peinture. Il se conçoit dans le cadre de cette

² Marco Anelli, *Portraits in the presence of Marina Abramovic, 1545 portraits*, textes de Marina Abramovic, Klaus Biesenbach et Chrissie Iles, 192 pages, 23 x 23 cm, Damiani Editore, Bologna, Italie

³ Georges Bataille, « La folie de Nietzsche » (1939), œuvres complètes, I, Paris, Gallimard, 1970, p. 547.

performance comme une œuvre d'art. Il s'imprègne des projections qu'il inspire. Comme une image, il reçoit et réfléchit, mais il ne reflète pas son caractère et sa personnalité. Incontestablement vivante, l'artiste est présente mais Marina Abramovic en soi est absente. Cette présence paradoxale saisit dès les premiers instants, comme un portrait peint. *The Artist is Present* questionne profondément l'art en lien avec la vie. Le visage de Marina Abramovic rappelle en 2010, soit en pleine révolution numérique, que le spectateur évalue encore et toujours une représentation par rapport à sa capacité de rémanence et de projection d'une histoire intérieure. La performance interroge pleinement notre relation intime au vivant qui décide des formes d'art.

Une performance réussie déstabilise notre perception. Qu'est-ce qui fait œuvre quand tout se joue dans l'instant ? Que recherchons-nous devant Marina Abramovic ? Que regarde-t-on ? N'est-on pas face à elle comme devant une figure peinte ? Mais le portrait se substitue-t-il au vivant, attendons-nous à y surprendre le témoignage ou la transfiguration d'une vie ? Devant l'artiste serbe à se poser tant de questions corrélatives à l'esthétique en général, nous élargissons le champ de nos interrogations à tous les domaines, la photographie et le film captent-ils la vie ou le mouvement d'une vie ? À présumer ainsi des forces artistiques, nous devinons combien cette performance est si pertinente parce qu'elle intervient en plein cœur d'une révolution technologique qui cherche à concurrencer le vivant.

Mais que peut réellement l'image numérique ? Quelle part du vivant peut-elle porter sans rien matérialiser autrement que sous forme de traces ? Produite grâce aux logiciels, native d'une trame de pixels, elle n'est pas issue d'une matière concrète ou chimique comme le pigment, la pierre et la pellicule. Comme une performance qui n'existe plus que dans les souvenirs de ses spectateurs, une œuvre digitale ne siège plus que dans la mémoire une fois que ses signaux se sont évanouis dans la trame électronique des écrans. Elle n'existe pas hors des regards qui souhaitent la considérer. Même si elles peuvent se prévaloir d'une certaine singularité, les images numériques se perçoivent dans le spectre infini des représentations artistiques, dont l'histoire remonte aux débuts de l'humanité. Elles n'échappent pas aux prédéterminations culturelles. Absorbé, le regard articule chaque motif selon la rhétorique d'ensemble. Nous recherchons en elle une symbolique ainsi que dans la matière dont elles sont composées. Nous les relions à l'expérience d'une profondeur des sentiments. Elles offrent plus que ce qu'elles montrent, dans la mesure où elles suscitent en nous quelque chose que l'on pourrait nommer une révélation intérieure.

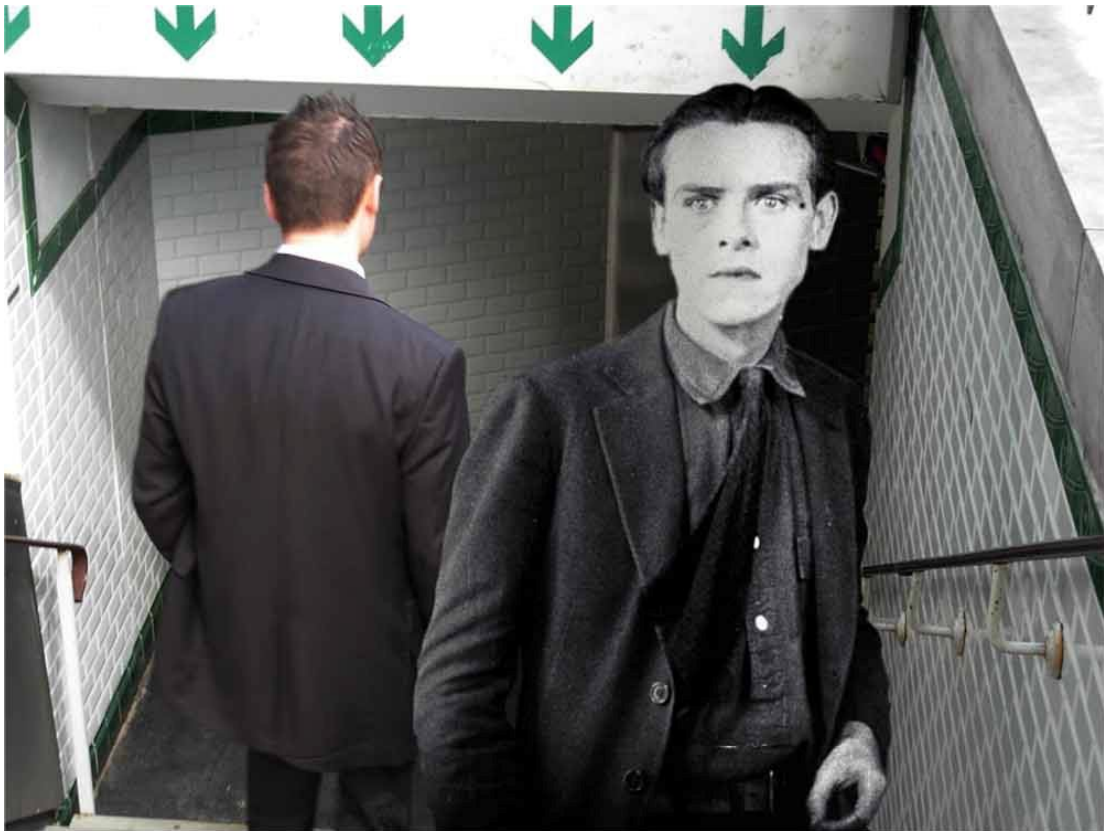
Nous recherchons dans les images numériques ce que nous reconnaissons dans le visage de Marina Abramovic pendant *The Artist is Present*, une femme en représentation par le truchement de l'art performance, qui par définition ne se confie qu'à la magie de l'instant. Le numérique lui-même ne produit son plein effet que dans l'immédiateté visuelle, sonore et/ou tactile, en 2D ou en 3D, lié à un écran, projeté, ou dissocié astucieusement de son support de diffusion pour créer une impression d'image directement manipulable, presque matérielle. Dans tous les cas, le regardeur cherche à être touché par une sensibilité et il n'est véritablement bouleversé que par des représentations synthétiques qui offrent à voir, comme Marina Abramovic, le sentiment d'être habitées. Comme l'écrit Fernando Pessoa dans *Le livre de l'intranquillité*, « Cette chose que nous considérons comme étant la vie, c'est le sommeil de la vie réelle, la mort de ce que nous sommes véritablement. Les morts naissent, ils ne meurent pas. Les deux

mondes, pour nous, sont intervertis. Alors que nous croyons vivre, nous sommes morts ; nous commençons à vivre lorsque nous sommes moribonds.⁴ »

La composition de Marina Abramovic dans *The Artist is Present*, telle une statue vivante qui réagirait à notre présence, reprend à son compte l'histoire de l'art du portrait, de la momification de l'Egypte antique à l'hyperréalisme des sculptures de Ron Mueck. Elle se situe entre la vie et la représentation du vivant. Face à elle, inévitablement, nous nous posons la question du vivant dans l'art numérique. Quelle aurait été notre réaction face à une Marina Abramovic en hologramme ? Aurions-nous été sensibles de la même façon à ce « replicant » privé de la conscience de sa propre finitude ? Aurions-nous été prêts à nous confier aussi ouvertement face à son clone virtuel ? Nous recherchons encore dans le numérique ce qui induit un *contact* comme dans les icônes, la peinture et la sculpture.

⁴ Fernando Pessoa : *Le livre de l'intranquillité* de Bernardo Soares, traduit du portugais par Françoise Laye, nouvelle édition revue, corrigée et augmentée de nombreux inédits, Christian Bourgois Editeur, Paris, 1999, p.198

Eric Rondepierre : *Seuils* - 2008



Éric Rondepierre : *Sortie*, Tirage Ilfochrome, 50 x 67 cm et *Bagatelle*, Tirage Ilfochrome 105 x 180 cm, de la série *Seuils*, - 2008

L'imprégnation de la matière comme phénomène d'existence se retrouve dans la série photographique *Seuils* (2008) d'Éric Rondepierre, le film *Oncle Boonmee, celui qui se souvient*

de ses vies antérieures (2010) d'Apichatpong Weerasethakul et *Mort à Vignoble* (1999) d'Olivier Smolders. Né en 1950, l'artiste français Éric Rondepierre est l'une des figures incontournables de la photographie plasticienne. Son œuvre questionne les associations conceptuelles et imaginaires entre l'art photographique, le cinéma et la vidéo. Au début des années 1990, il commence à explorer ce qu'il nomme les « angles morts » du dispositif cinématographique, des photogrammes ruinés par la lumière des projecteurs des pellicules-films des longs métrages.

Pour la série *Seuils*, Éric Rondepierre utilise des prises de vues réelles et les fait dialoguer avec des scènes extraites du cinéma muet, provenant toujours de chutes ou de pellicules altérées ; des images qui contiennent et délivrent les mêmes obsessions du cinéma et de l'histoire de l'art en général : le corps, le désir, l'érotisme, la mort, la solitude... Comme l'explique l'artiste,

« Je vois le *seuil* comme une zone d'hésitation, de franchissement, une marque de discontinuité. C'est un appel vers le différent, l'inconnu. Ce basculement vers le deux – que l'on retrouve dans presque tous mes travaux - c'est aussi le lieu exaltant des rencontres et des choix. Mais c'est un point tangent, une simple lettre. Enlevez *i*, reste *seul*.⁵ »

Il s'ensuit un curieux amalgame où deux médiums et deux « temps » différents se conjuguent. La combinaison fait ainsi revivre les fantômes cinématographiques au beau milieu de scènes contemporaines, par l'opposition du noir et blanc et de la couleur, par la différence des modes et des coiffures, et plus subtilement par les attitudes et les postures dont l'affectation est toujours empreinte de son temps.



Éric Rondepierre : *Enigme*, Tirage Ilfochrome, 50 x 67 cm, de la série *Seuils* - 2008

⁵ Éric Rondepierre, *Seuils*, Edition Libel, Lyon, 2010

Dans les images de *Seuils*, Éric Rondepierre confond deux temps et deux images, celle du présent et celle des débuts du cinéma. Par transparence, l'une et l'autre fusionnent pour créer des apparitions où les spectres des films ressurgissent dans la réalité d'aujourd'hui. Au contraire d'une incrustation invisible, la rencontre du passé et du présent se nourrit des qualités des deux types d'images. Le noir et blanc s'échappe de la couleur. Le grain de l'ancien se confronte au nouveau. Les personnages du passé dialoguent avec ceux du présent. Ils évoluent dans un espace qui se prolonge dans les lieux actuels. Comme l'écrit Denys Riout, « l'empreinte d'une précarité électrique confère à ces photographies la puissance d'un éblouissement. Aussi sont-elles capables d'entrer en résonance avec un fonctionnement psychique qui ignore les frontières entre le passé et le présent, la photographie, le cinéma et la vie.⁶ »

⁶ Denys Riout, « Des Conflagrations Temporelles », dans le catalogue Eric Rondepierre, *Seuils*, Edition Libel, Lyon, 2010

Wim Wenders & Nicholas Ray : *Nick's Movie / Lightning over Water* - 1981



Wim Wenders - Nicholas Ray : *Nick's Movie / Lightning over Water* - 1981

La matière des images n'est pas neutre. Elle paraît même infiltrer le vivant dans *Nick's Movie / Lightning over Water* de Wim Wenders et Nicholas Ray. Le cinéaste allemand est un fervent admirateur du réalisateur américain de *Johnny Guitar* (1954) et *Rebel Without a Cause* (*La fureur de vivre*, 1955). Après l'avoir dirigé dans *Der Amerikanische Freund* (*L'ami américain*, 1977), Wim Wenders propose à Nick Ray de créer ensemble un film en mélangeant Super 8, 16 mn, 35 mn et vidéo, à l'image de *We Can't Go Home Again* (1976) la dernière œuvre inachevée de l'auteur étasunien. Nicholas Ray, atteint du cancer, envisage alors cette collaboration comme son testament cinématographique « pour se reprendre avant de mourir ». Comme l'explique Bernardo Bertolucci, dans la préface de l'ouvrage *Nick's Film / Lightning over Water*,

"the film follows the progress of death, for once really at work, in 35 mm and on video, in an inside/outside organic continuity. [...] Here the central issue of the contract between Wim and Nick is the act of love from the young director to his cursed father/master - an identification that is also an exorcism. Thus, Nick is allowed to be creative to his last breath: with the pleasure, the

hard work and the exhibitionism that creativity demands from a filmmaker. But even beyond that contract, Wim looks overwhelmed.⁷"

Pour les besoins du long-métrage, Wim Wenders tourne alors avec une caméra 35 mm tandis que l'assistant du cinéaste américain, Tom Farrell, filme en vidéo VHS. Le montage final réunit les deux média confrontant ainsi les deux points de vue. Leur complémentarité est manifeste dans la partie consacrée à la conférence de Nicholas Ray au Vassar College de Poughkeepsie dans l'Etat de New York. Pendant son allocution, qui correspond à un document réel, comme le spécifie Wim Wenders dans l'édition DVD, les séquences en 35 mm proposent un portrait de Nicholas Ray respectueux, à bonne distance, comme si la caméra film et la pellicule posaient un voile pudique sur la réalité. Par contraste, les images vidéo, avec leurs grains visibles, ajoutent une vibration particulière à la captation. Elles semblent n'enregistrer que ce qui gangrène le réel de l'intérieur, comme si la caméra VHS disséquait en direct, à cœur ouvert, la réalité des faits. La différence entre 35 mm et vidéo est significative. Leur montage alterné est particulièrement éloquent sur la mort au travail. Automatiquement, notre œil octroie à la vidéo un supplément d'authenticité - un supplément d'âme - au détriment du 35 mm associé à l'artifice de la mise en scène. La puissante introspection de la caméra vidéo n'est pas sans effarer Wim Wenders qui la redoutait avant le tournage, comme le signale un des dialogues entre les deux réalisateurs.

Wim: "I was aware that I would see you in weakness and that you might be worried about being seen this way. But I feel it's okay now. There is something else that came to my mind in the plane last night that I'm actually more afraid of. I thought that I could find myself being attracted to your weakness or to your suffering and... if I realized I was I think I would have to leave you. I would feel like abusing you or betraying you.

Nick: "That won't happen."

Techniquement, dans l'auditorium du Vassar College, Tom Farrell filme la conférence de Nicholas Ray juste devant la scène, proche du cinéaste américain tandis que Wim Wenders et son équipe tournent depuis un échafaudage dressé dans la salle. Tom Farrell vérifie son image à l'œillet de sa caméra VHS et sur un moniteur test installé à ses côtés. Wim Wenders écoute et regarde l'intervention de Nick Ray entouré de ses techniciens, Ed Lachman, Martin Schäfer et Martin Müller. Il ne vérifie pas l'image à la caméra. Il n'écoute pas la prise de son. Ses assistants-cameramen et le preneur de son sont à deux endroits différents. Les premiers sont sur l'échafaudage avec le réalisateur allemand. Le second est parmi le public. La dissociation des deux fondamentaux de l'image cinématographique symbolise la distance morale que s'impose Wim Wenders vis-à-vis de son sujet. Tom Farrell, malgré lui, semble s'engager davantage. Son implication se voit aussitôt à l'écran dès que le montage du film passe du 35 mm à la vidéo. Sans dramatisation, le spectateur a l'impression de passer de la fiction à la réalité, en passant d'une image à l'autre, avec la vive sensation d'ausculter les symptômes de la maladie de Nicholas Ray à travers la VHS. La vidéo est implacable. Par delà son grain, plus visible que celui de la pellicule, et par delà sa définition moindre que celle du 35 mm, le portrait du réalisateur propose un examen introspectif, qui paraît plus objectif que la mise en scène cinématographique. La vidéo semble transpercer les apparences comme si le « grouillement » de la pixellisation anticipait la décomposition cadavérique. Les commentaires de Nick Ray pendant sa conférence sur les aléas du tournage de *The*

⁷ Bernardo Bertolucci "The boundless frivolity of people about to die" in Wim Wenders / Chris Sievernich, *Nick's Film/Lightning Over Water*, Zweitausendeins, Frankfurt, 1981, p. 5

Lusty Men, qui s'improvisait jour après jour, sont eux-mêmes allégoriques de cette impression.

"The closer I get to my ending, the closer I am getting to rewriting my beginning. And certainly by the last page, the climax has reconditioned the opening and the opening usually changes. [...] Are there times when representation is art or is not art, reality is fantasy or not fantasy? Reality to an insane person, which some people call a perfect adjustment to our society, can be absolutely fantasy."



Wim Wenders - Nicholas Ray : *Nick's Movie* / *Lightning over Water* - 1981

A la fin du jour du tournage à Vassar, de retour dans l'appartement, Tom Farrell et Wim Wenders regardent sur moniteur les images vidéo enregistrées plus tôt. L'émotion des deux hommes est palpable tant la captation VHS est sans équivoque sur l'état de santé de Nicholas Ray. Les deux sont muets de stupeur. Le discours filmé de Nicholas Ray continue de peindre un portrait de lui-même sans fard. "The film (*Nick's Movie*) is about

a man who wants to bring himself all together before he dies. A regaining of self-esteem, a once very highly successful man." Wim Wenders, après s'être enquis de l'opportunité de la vidéo auprès de Tom Farrell, reste songeur devant les images du moniteur et s'interroge sur le pouvoir d'objectivité de la caméra qui le dépasse et qui contrarie sa pudeur vis-à-vis de son ami malade.

"I was getting very confused. Something was happening each time the camera was pointed at Nick, something that I had no control of. It was in the camera itself, looking at Nick through the viewfinder. Like a very precise instrument, the camera showed clearly and mercilessly that his time was running out. No, you couldn't really see it with your bare eyes, there was always hope. But not in the camera. I didn't know how to take it. I was terrified."

Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

Minority Report (2002) de Steven Spielberg fascine qui s'intéresse au futur des images. Il est l'un de ses films de science-fiction, à l'image de *Blade Runner* (1982) et *Matrix* (1999), qui ont marqué les esprits parce qu'ils présentent un futur technologique crédible en avance sur son temps. Dans ce long-métrage inspiré d'une nouvelle éponyme de l'auteur américain Philip K. Dick, le réalisateur propose une gamme de technologies qui augurent des écrans de demain. Des multi-écrans interactifs aux projections émettrices de messages personnels, tout dans ce film semble provenir d'un futur proche jusqu'aux différentes textures de la trame électronique exploitées sous diverses conformations. Les hologrammes sont éminemment présents puisqu'ils se déclinent sur divers supports.

L'action s'accomplit à Washington en 2054. L'organisation gouvernementale *Précrime* spéculait alors sur les hallucinations divinatoires de médiums - les *précogs* - pour appréhender les criminels avant qu'ils ne passent à l'acte.

« Imaginez un monde sans meurtre. Il y a six ans, le taux d'homicide national était en pleine expansion. Seul un miracle arrêterait le carnage. Au lieu d'un miracle, il y en eut trois : les précognitifs (« qui ont la capacité de voir l'avenir »). En un mois, grâce au programme Précrime, le taux de meurtre de D.C. baissa de 90%. En un an, Précrime mit fin au meurtre dans notre capitale. À présent, Précrime peut vous servir. Nous voulons nous assurer que chaque Américain pourra miser sur l'infailibilité du système et que notre sécurité sera aussi garante de notre liberté. »

Les *précogs* sont trois humains, deux femmes et un homme. Plongés dans un bain lactescent, la tête coiffée d'un casque de transfert de données, les augures du futur sont maintenus dans un état semi-léthargique. Leurs pressentiments fournissent l'heure du décès, le nom de l'agresseur et celui de la victime. Les indications sont gravées sur une petite boule en bois. Les autres aspects du crime se décryptent à partir de leurs visions prémonitoires sur un grand écran demi-circulaire translucide nommé *pré-vid*. Les divers points de vue de la scène du crime se distribuent ainsi selon plusieurs séquences vidéos, indépendantes et librement associées. L'écran transparent empli de fichiers d'images paraît comme un story-board mobile qui appelle à la recomposition.

En tant que supérieur, John Anderton (Tom Cruise) est le metteur en scène chargé de décoder et de conjuguer ensemble les prémonitions visuelles des médiums pour trouver le lieu du crime avant que le meurtrier commette son forfait. L'agent est muni de gants à interfaces sensibles pour télécommander les images de façon tactile. Devant l'écran, ses gestes, amples et rapides, examinent les intuitions des *précogs* comme des pièces à conviction. La chorégraphie de ses mains, munies à chaque doigt de capteurs sensitifs, cadence la recherche des indices visuels pour trouver le lieu du crime. La mission de stopper le geste du meurtrier avant son crime exige de l'agent Anderton une célérité qui stimule son équipe avec lui à déchiffrer rapidement le sens des images et à réaliser le montage logique des prémonitions des *précogs*. Dans les bonus de l'édition DVD, Steven Spielberg précise ses intentions de réalisation quant aux visions holographiques sur l'écran *pré-vid*.

À Kurt Mattila et Matt Checkowski d'Imaginary Forces, créateurs des visions des *précogs* : « Je leur ai dit que quand les *précogs* verront le futur, ils le verront à travers un prisme. Ils ne le verront pas comme un film monté. Je ne voulais pas d'écran carré. Leurs visions ne doivent pas être sur un

écran carré, mais sous forme de cercle. Notre vision est circulaire. Nous ne voyons pas les choses dans un carré. Ils ont trouvé une technique permettant de donner à leurs visions un aspect organique. Le résultat est extraordinaire. Une autre compagnie Asylum a marié les visions créées par Imaginery Forces et ils ont combiné tout ça sur nos écrans *pré-vid* et ils ont intégré le tout dans les scènes.⁸»



Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

La salle de précognition est symbolique des relations que le cinéma entretient avec le spectateur, comme témoin et comme sujet de l'action. L'écran des prémonitions met à jour le montage cinématographique sous la forme métaphorique d'un story board mobile et transparent. Il montre les constructions imaginaires, les échanges infralangagiers entre le spectateur et ce qui se produit à l'écran. Il reflète la multiplicité et l'intensité des combinaisons que permet la mise en scène de cinéma par rapport au «éel comme par rapport aux constructions imaginaires, le plus souvent sans séparation distincte entre les deux. Le mode impressionniste des déclinaisons des images présente, sans s'arrêter à la seule réaction émotionnelle, ce qui se joue dans l'esprit du spectateur. Dans cette perspective, l'écran transparent de la salle de prévisualisation est comme une métaphore de son expérience. Kurt Mattila et Matt Checkowski expliquent que

« C'était difficile de transformer ce que l'on voit dans sa tête en une vraie vision. Ce que l'on voit dans notre tête n'est pas statique. Ça bouge. C'est un peu comme des polaroids vivants, des fragments de temps. (...) Chaque couche fluctue du net au flou, hors et dans le champ de vision. Et cela a donné une certaine vitalité à la précision.⁹ »

Suivant la danse de John Anderton, le spectateur cherche à atteindre dans les images quelque chose qui ne se réduit pas à la métaphore. Un phénomène d'ordre anthropologique inspire les mouvements d'images, qui paraissent, s'enchainent et

⁸ Steven Spielberg, in *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, Edition Collector 2 DVD, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

⁹ Kurt Mattila et Matt Checkowski, créateurs des prévisions, in *Minority Report DVD 2 : Les Bonus*, Edition Collector 2 DVD, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

expirent comme des souvenirs. Les vidéos s'ouvrent et se ferment comme le cillement des yeux. Elles suscitent en nous quelque chose que l'on pourrait nommer une *expérience intérieure*. Tom Cruise nous raconte que « Steven voulait cet écran sur lequel je lis et d'où j'obtiens des informations des précogs. Il voulait créer cette danse, cette gestuelle et ce langage informatique en ajoutant des éléments physiques.¹⁰ » Le conseiller en science et technologie de *Minority Report* John Underkoffler précise que « Steven ne voulait pas de manette, de clavier ou de souris. Il voulait un langage gestuel. Les gens utilisent leurs mains comme s'ils dirigeaient une symphonie. Ils font bouger des trucs sur l'écran afin de s'orienter à travers les prévisions.¹¹ »

L'extrême tactilité des images de l'écran *pré-vid* est évoquée au sein même du film dans un dialogue avec le représentant du ministère de la Justice, Danny Witwer (Colin Farrell), à qui est expliqué que John Anderton « gratte l'image » pour trouver des indices sur le lieu du meurtre. Le verbe « gratter » pour parler de montage virtuel est significatif de la façon dont nous percevons la tactilité des images numériques. Les « toucher » du doigt suffirait à travailler directement leur matière synthétique, donc manipulable. Par rapport à l'histoire du cinéma, gratter l'image renvoie aux poussières, rayures, brûlures d'une pellicule altérée et aux recherches expérimentales qui apprécient de traiter le photogramme comme une peinture, ajoutant ou retirant de la matière, le retouchant avec des pigments, des collures, en l'éraflant, en le dégradant, en le brûlant à dessein. Gratter une image vidéo ou numérique n'est pas du même ordre et lui conférer une impression de matière passe par d'autres techniques que celles issues des arts plastiques traditionnels. Nous acceptons de ce fait que l'altération « virtuelle » - comment peut-il en être autrement ? - d'une image digitale confère à cette dernière un statut de matériau qu'il serait possible de « gratter » par l'intermédiaire d'une interface « tactilisante ». Dans *Minority Report*, sur l'écran de précognition, la matière des images se manifeste par un vacillement vidéo, qui s'interprète ici comme une palpitation organique, charnelle, et par des pourtours flous qui se diluent, en accord avec l'idée de visions mémorielles et imaginaires, vibrantes. L'organicité des prémonitions visuelles est associée symboliquement à la condition même des précogs immergés dans un bain lactescent. Comme l'explique Wally The Caretaker (Daniel London) la personne chargée de maintenir leur équilibre physiologique,

« Le lait photonique est nutriment et conducteur. Il améliore les images qu'ils reçoivent. La femme est Agatha (Samantha Morton), les jumeaux Arthur et Dashiell (Michael et Matthew Dickman). Nous scannons par tomographie. De la lumière blanche balaie leur casque et traverse le tissu cérébral avant lecture. Nous voyons ce qu'ils voient. Ils ne souffrent pas. Ils sont sous dopamine et endorphine. On contrôle leur taux de sérotonine pour éviter un sommeil trop profond ou une veille trop excessive. Mieux vaut ne pas voir en eux des humains. [...] Ils ne nous perçoivent pas. Ils ne voient que l'avenir. »

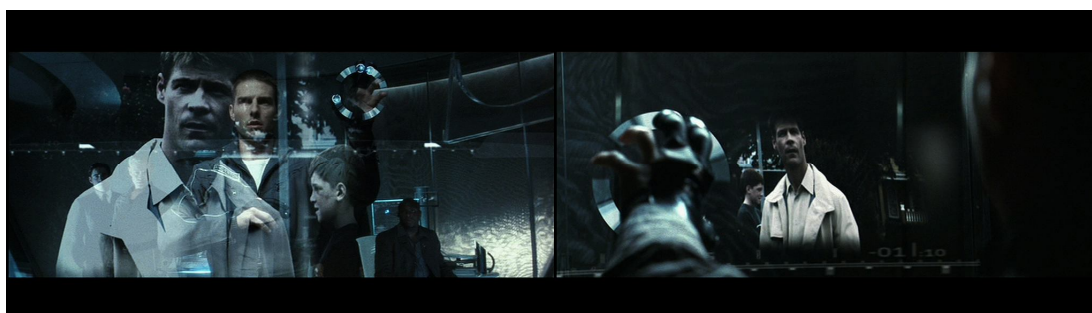
En ce sens, les premières séquences de *Minority Report* jouent de la croyance du spectateur. La scène de l'homicide se déploie comme un film fractionné. La multi-projection donne l'impression d'assister au découpage du film. L'atomisation des images sur la transparence de l'écran Pré-vid dédouble le montage. L'analyse de l'illusion cinématographique réjouit notre désir de décomposer la magie du cinéma pour y deviner le secret du mouvement.

¹⁰ Tom Cruise, in *Minority Report* DVD 2 : Les Bonus, Edition Collector 2 DVD, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

¹¹ John Underkoffler, conseiller en science et technologie, in *Minority Report* DVD 2 : Les Bonus, Edition Collector 2 DVD, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

D'une certaine façon, les prémonitions des précogs racontent une histoire en train de se faire traces visibles. Elles livrent le spectacle du futur dans le présent du film. Les images, où triomphe le spectaculaire de l'homicide, loin de refléter la réalité parce qu'elle n'a pas encore eu lieu, s'inspirent des mises en scènes cinématographiques, où le futur trouve son accomplissement filmique. Se prétendant reflet de ce qui adviendra « inéluctablement », le cinéma joue avec notre raison. Comme l'explique Jean-Louis Comolli,

« L'analyse, qui dénoue la magie de la synthèse du mouvement, est une magie plus grande encore. Elle dit qu'elle défait le leurre en le renforçant. Elle élève en puissance l'illusion cinématographique au moment où elle parait l'anéantir. C'est en cela qu'un leurre devient véritablement leurrant : au moment où nous en prenons conscience, cette conscience ne l'exténue pas. Au contraire, elle le relance. Loin d'y mettre fin et d'en annuler le charme, cette conscience le garantit une nouvelle fois sur le mode de la jouissance. Savoir fait partie du piège, c'en est le ressort. A son tour, et sans doute plus puissamment que les autres spectacles d'illusion (la fameuse « impression de réalité »), le cinéma nous permet de jouer à la fois la carte de la croyance et du doute, de les couper l'une par l'autre, de les relancer sans fin : nous voulons un reflet qui obéisse au monde, qui nous rassure quant à son existence et sa relative disponibilité, et d'un autre côté nous voulons une représentation qui puisse se substituer à ce monde pour l'enchanter ou en conjurer les périls, le spectacle du monde devenant « le monde », un monde supplémentaire, un monde de remplacement.¹² »



Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

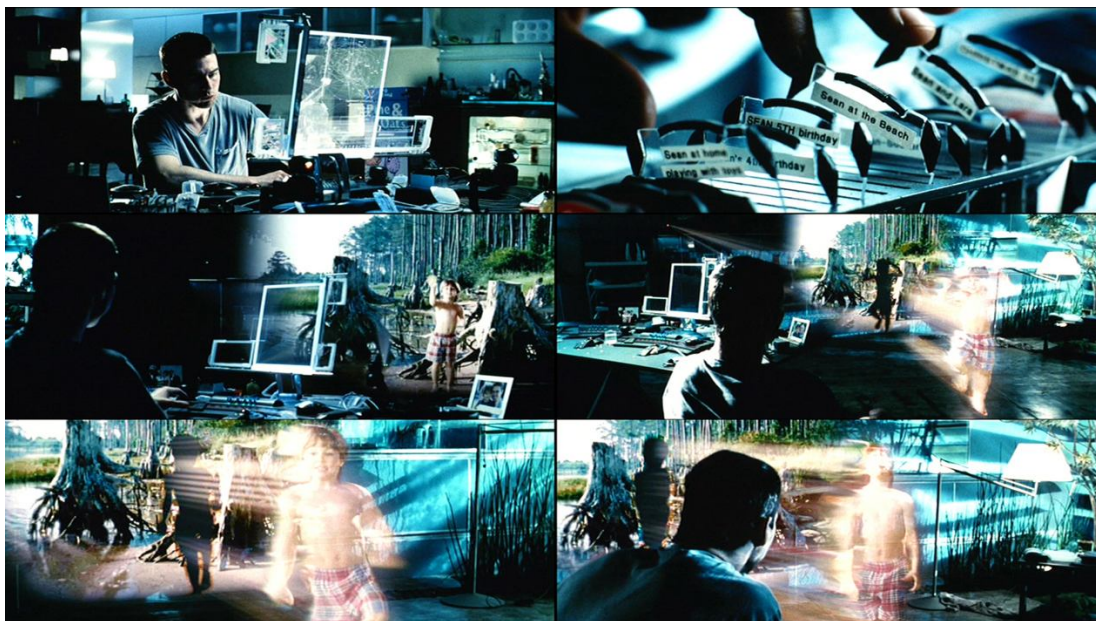
Les prémonitions visuelles des précogs suffisent à faire preuve. Elles ont pour objet le présent lui-même et ses potentialités. Les gestes de John Anderton s'assurent qu'elles sont tissées de réel et qu'elles témoignent d'indices authentiques. Sa rapidité d'exécution accorde passé et futur proches, « ces deux temps si habiles à conjuguer leur double absence¹³ ». Leur montage crée une histoire. Les images apparaissent comme des signes qui s'ordonnent en intrigue signifiante. Leur valeur de témoignages porte promesses et menaces. La mise en fiction du présent conduit le regard vers l'évidence. Le métier de John Anderton est de dégager cette évidence de la virtualité de l'anticipation. Sa vocation même lui donne la possibilité de jouer de toutes les transformations du présent en l'histoire d'un crime. La puissance du cinéma révèle « naturellement » que ces juxtapositions d'images attestent d'une réalité construite avec le réel de l'anticipation. L'écran donne vie aux images qui cherchent leur forme sensible. Il renverse le rapport initial que nous entretenons avec le cinéma. Il les arrache à l'illusion qui prétend les incarner.

¹² Jean-Louis Comolli :

¹³ Jacques Rancière, *Arrêt sur histoire*, Collection « Supplémentaires » – Centre Georges Pompidou, Editions du Centre Pompidou, Paris, 1997, p.48

Une séquence du film, la plus intimiste, joue sur la valeur sentimentale que nous accordons à la perception plastique de l'hologramme 3D. La scène se passe au début du film et montre que John Anderton est hanté par l'enlèvement de son fils Sean. Chez lui, l'agent noie son désespoir dans l'opium et regarde en boucle des films de famille. Reclus dans son appartement, il se rappelle et rejoue son bonheur anéanti en ayant l'impression grâce à l'holographie 3D que son fils et sa femme sont avec lui, près de l'embrasser, jusqu'au terme fatidique des enregistrements.

La séquence débute sur des photos de famille dans une bibliothèque, comme le condensé d'une vie. Le mouvement de caméra accueille John Anderton qui pénètre dans son appartement par une baie vitrée. Ce passage de l'intime à une vue d'extérieur suggère une relative transparence entre l'espace privé et public. L'éclairage automatique suit l'entrée du personnage qui nous mène vers la cuisine où règne le désordre d'une solitude. Les lieux sont vastes et ne sont pas personnalisés. Les couleurs sont métalliques. L'ambiance est froide. La chambre semble en prolongement des autres pièces et n'est pas confinée. La caméra indique un lit défait puis un petit meuble où sont éparpillés des articles de journaux sur la disparition d'un enfant et des inhalateurs de narcotiques.



Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

Le film s'attarde aussitôt sur une série de disquettes transparentes avec les titres suivants : *Sean and Lara*, *Sean at the beach*, *Sean 5th birthday*, *Sean at home playing with toys*. John Anderton choisit *Sean à la plage* et énonce les mots « écran mural » qui déclenche la projection du film face à lui. La croisée de trois faisceaux détache la silhouette de Sean qui pénètre dans l'appartement, engendre une découpe à l'écran, un trou noir comme une sorte d'ombre, qui crée une impression de volume. Ses pas paraissent explorer les lieux. John interpelle son fils qui semble lui répondre. L'enfant continue de parler comme s'il dialoguait avec son père : « Tu m'apprends à courir. Dans ma classe, ils courent tous plus vite que moi. » Dans la parenthèse du temps holographique, Sean bouge et court sans avancer, réitérant les gestes et les mots reclus dans la mémoire du

fichier numérique. Comme une mélodie déjà entendue, les mouvements de l'enfant se répètent dans le regard de John Anderton et s'éteignent dans sa conscience apaisée par la remémoration.

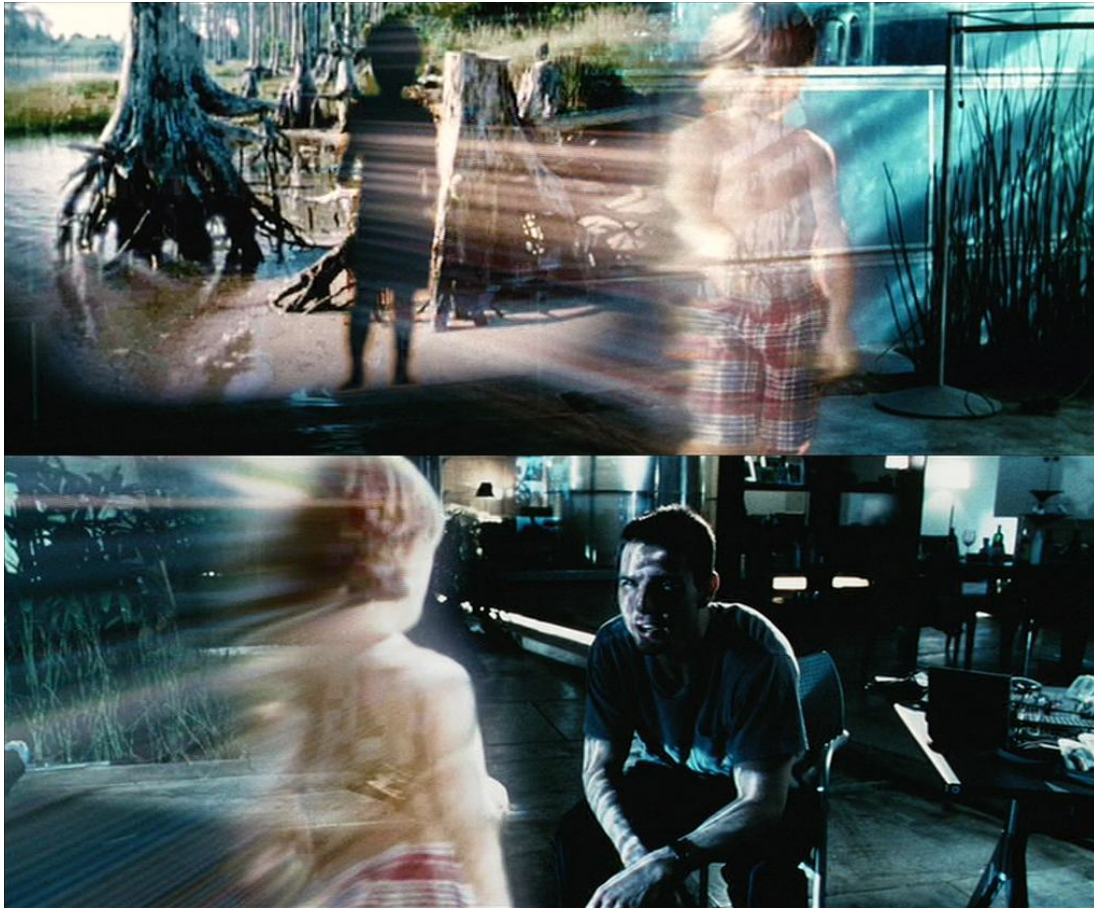
En 3D, la silhouette holographique de Sean. Paradoxalement, ce trou noir s'interprète comme une béance démontrant l'impuissance des formes à s'exprimer hors de la représentation. La désespérance de transformer l'image en réalité se cristallise par ce trou noir dont la profondeur est à la mesure de notre dépit.

Comme par enchantement, l'hologramme, à première vue, semble se fondre avec le réel. Se conjuguant au présent avec l'espace environnant, il cristallise l'éclat du passé dans une constellation de points de lumière. Toutefois, le leurre s'estompe sur les côtés de l'image où la silhouette de Sean se décompose dans le crépitement de la projection, qui n'est plus que traînées de lumières. En plus de l'impression visuelle, John Anderton répète les paroles qui furent les siennes au moment du filmage, créant un effet d'écho qui renforce l'effet 3D en symbolisant le ressassement de la mémoire. Barry Armour, le responsable des effets spéciaux à ILM précise que :

« Nous devons créer une sorte de film hologramme amateur. Nous l'avions envisagé en pensant à la personne percevant l'image, c'est-à-dire Tom dans le film et à l'observateur de la scène, c'est-à-dire la caméra. Du point de vue de la caméra et de l'audience, l'hologramme n'était pas au point. Mais du point de vue de Tom, ça avait l'air bien. Dès qu'on passait du point de vue de Tom, à celui de la caméra, l'image était floue et inexacte. Cela disparaissait en s'alignant directement sur l'angle de vue de Tom. L'équipement holographique détecte la position de Tom et oriente l'image projetée par rapport à lui.¹⁴ »

L'hologramme 3D de Sean, au lieu de s'intégrer dans la réalité, s'installe dans un monde parallèle où les ombres, censément être opaques, sont transparentes comme chez les fantômes. Comme manifestation de la mémoire visuelle, John Anderton y projette à la fois son espérance et sa mélancolie. En cela, dans cette séquence nostalgique, la transparence holographique porte en elle la nostalgie du héros. La palpitation des pixels communique sa sensibilité. Métaphoriquement, la traînée lumineuse derrière Sean renvoie à son désir de voir le passé prendre place dans le présent. En prolongement, l'hologramme de l'enfant se réfléchit sur le visage de John, révélant symboliquement son désir de revivre son histoire familiale, et de la faire revenir à lui. La reconstitution mentale du souvenir est même suggérée visuellement quand le film propose de contourner l'hologramme de Sean. Logiquement, nous devrions surprendre l'image inversée du garçon mais nous entrevoyons son dos et l'arrière de sa tête. Subrepticement, à en croire la fiction, la 3D serait même capable de traduire les divagations mémorielles du héros.

¹⁴ Interview extraites du DVD 2 de l'Edition Collector 2 DVD de *Minority Report*, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.



Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

John Anderton revient à ses fichiers et sélectionne *Lara and John*. Sa femme apparaît grandeur nature dans l'appartement comme une statue mobile. Subjugué, John se met debout face à elle comme si elle était réelle. Steve Braggs, le créateur du logiciel des hologrammes de *Minority Report* et responsable des séquences à ILM formule les différentes étapes de la création de Lara sous forme holographique.

« Le mouvement de ses vêtements et sa performance étaient trop complexes pour la capture de mouvement. Nous voulions utiliser une technique basée sur l'image afin de capturer en gros une forme et de projeter une texture pour donner un effet réel mais pas trop réel non plus.

Nous commençons par une séquence du film que nous scannons. Après nous filmions Lara contre un fond vert. Nous la filmions avec 11 caméras différentes. Et celles-ci sont placées tout autour d'elle et sont synchronisées afin d'enregistrer ses actions simultanément.

A partir de là, nous reconstituons une image par ordinateur de la position de toutes les caméras dirigées sur Lara. Puis nous utilisons une technique qui recoupe les volumes afin de créer une représentation 3D de Lara directement à partir des images que nous avons filmées avec les 11 caméras en les utilisant simultanément. En accumulant les images caméra après caméra, on arrive à une représentation 3D comme celle-ci. Voilà le résultat.

A partir de là, il reste deux ou trois choses à faire. Je prends une feuille, une sorte d'écran projecteur, je projette l'image réelle d'une des caméras du fond vert sur cet écran. Et je vais positionner l'écran dans le monde 3D où elle se trouve. C'est quelque chose que nous n'avions jamais fait, c'est une première pour ILM d'utiliser cette technique afin de créer une géométrie 3D comme celle-ci.¹⁵ »

¹⁵ Interview extraites du DVD 2 de l'Édition Collector 2 DVD de *Minority Report*, 2003 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.



Steven Spielberg : *Minority Report* - 2002

L'hologramme de Lara flotte dans l'espace comme une vague. Sa silhouette effervescente ondoie dans la luminescence des pixels. Reprenant Jean-Louis Schefer, cette séance « de films (est) comme un bain qui ne peut régénérer qu'un être passé sans lui promettre aucun avenir, sans lui ménager aucun avenir.¹⁶ » Comme des flocons de temps, les pixels de l'hologramme forment à l'écran une couche de destin. Leur mise en relief sollicite la mémoire. La 3D dans *Minority Report* donne l'illusion de pouvoir toucher un souvenir, de revivre une séquence du passé. En cela, la pluie de points scintillants poudroie comme une vision « spirite » en photographie. Mais cette fois-ci, elle reproduit la dilution des corps dans le grain numérique. Et John Anderton, par la puissance évocatrice de l'hologramme, croit un instant en leur réalité. Leur oscillation correspond à la matérialisation de ses rêves, aussi improbables que puissent être ceux de faire revenir les disparus.

Toutefois, après la séquence mélancolique avec l'hologramme de Sean, Steven Spielberg nous prépare au désenchantement. Dans le face-à-face virtuel entre John et Lara, le réalisateur montre que l'image holographique n'est constituée que de lumière et n'est que surface, sans épaisseur, sans densité. Dans le plan suivant, le cinéaste renchérit en exposant la transparence de son envers. Lara n'est composée que de pixels. Au terme de la projection du film de *Lara and John*, END OF FILE s'affiche brusquement, stoppant net la projection. Le retour de la femme n'est plus espéré. Son hologramme ne pouvait se transporter dans la vie. Le spectateur, comme John Anderton trompé par l'illusion, lit le message à l'envers et imagine un instant END OF LIFE. La désillusion véritable du héros renforce l'impression que l'illusion holographique dans *Minority Report* serait capable d'altérer la perception du réel. Malgré cela, END OF FILE/ END OF LIFE, qui flotte dans le vide de la projection, prouve que les hologrammes ne perpétuent aucune survivance, qu'elles ne provoquent aucune rencontre, même virtuelle. Ils n'ouvrent qu'une brèche dans l'imagination semi-consciente de John Anderton, jouant la répétition d'un théâtre familial. Ils ressassent l'entêtement de la mémoire à ne pas voir vieillir les souvenirs. Ils s'enroulent dans la courbe du temps. Avec END OF FILE se meurt non seulement une apparition mais aussi le mouvement qui produit l'illusion du cinéma.

¹⁶ Schefer, *L'homme ordinaire du cinéma*, p. 174

Tony Scott : *Déjà vu* – 2006

Tony Scott réalise *Déjà vu* (2006) sur un scénario des auteurs américains Bill Marsilii et Terry Rossio [*Men in Black* (1997), *Shrek* (2001), la série *Pirates of the Caribbean* (2003-2011), *The Lone Ranger* (2013)...]. L'intrigue est celle d'un film policier transposé dans l'univers de la science-fiction. Elle semble réaliste tant elle se concentre, pour les besoins de l'enquête, sur une sorte de « machine à remonter le temps » digne de la NASA, dont la conception semble techniquement vraisemblable en regard de ce que nous connaissons déjà dans le domaine de la surveillance vidéo et informatique.

Le film commence par un attentat à la bombe sur un ferry de la Nouvelle-Orléans. L'agent Douglas Carlin (Denzel Washington) est chargé d'en retrouver l'auteur. Sa finesse d'observation et son intuition le désignent pour participer à de nouvelles méthodes d'investigation. Grâce à un programme appelé « Snow White » qui permet de remonter le temps de quatre jours, six heures, trois minutes et quarante-cinq secondes, il se consacre à étudier les images du passé récent pour retrouver celui qui a perpétré ce crime. Toutefois, l'entreprise est périlleuse. Comme le précise le chef d'équipe Paul Pryzwara (Val Kilmer) chargé de « Blanche Neige », « un seul visionnage est possible. [...] On ne peut pas revenir dix minutes en arrière. En s'organisant bien, on peut tout voir dans une zone définie. La période reste constante. J moins quatre jours et six heures. C'est comme un instant présent unique dans le passé. ». La technologie exige donc la perspicacité et le flair infailible d'un agent expérimenté pour ne pas rater l'instant décisif et l'indice révélateur. Le but est « d'arrêter le criminel avant qu'il commette son acte de destruction. » Sans être inspirée par l'écrivain américain Philip K. Dick, la trame narrative de *Déjà vu* correspond sur ce point à celle de *Minority Report* de Steven Spielberg.

L'intrigue de *Déjà Vu* se concentre sur cette « machine à remonter le temps » qui nécessite sept satellites pour balayer une zone définie, « comme si on avait plusieurs témoins, donc différents points de vue. » Toutefois, cette omniscience ne hiérarchise pas les données et le rôle de Doug Carlin est d'interpréter ce flot d'informations visuelles dans le but de l'enquête. Comme lui précise l'équipe des techniciens, « dites-nous où regarder, parce que sinon on va le rater. Alors, où doit-on regarder ? »

À l'intérieur d'un complexe de la sécurité gouvernementale, la régie du programme « Blanche Neige » occupe toute une salle. L'endroit est confiné et sans ouverture. L'enchevêtrement de câblages évoque une ambiance de laboratoire secret. Une immense projection expose une mosaïque d'images qui correspondent aux points de vue satellitaires, avec sur le grand écran central celui de la caméra sélectionnée.

Les interrogations de Doug Carlin quant au fonctionnement de « Blanche Neige » témoignent de sa perplexité et désarment l'équipe des chercheurs et des techniciens. Certaines de ses questions comme « - Si on ne peut ni avancer ni reculer dans le temps, pourquoi l'image accélère-t-elle ? » trouvent aussitôt leur réponse : « - L'image défile à une vitesse constante. Mais on peut changer d'angle de vue dans la base de données, aussi vite qu'on le peut. ». D'autres comme « - Et lequel des sept nains va m'expliquer d'où vient le son ? » restent dans le vague et comptent sur la croyance du spectateur. Les images permettent effectivement d'entendre jusqu'aux moindres murmures.

L'absence d'explication par rapport à la question du son est intrigante, même pour le spectateur qui rationalise sa lecture du film, mais Doug Carlin, malgré tout, se laisse convaincre et il propose, comme première piste, de retrouver Claire Kuchever (Paula Patton) chez elle au 827 Kings Oak. La caméra change aussitôt de perspective pour proposer une vue aérienne de la ville, avant de se rapprocher du secteur urbain où se trouve l'adresse de la jeune femme. Nous pénétrons ensuite virtuellement dans l'immeuble, comme par effraction. L'intérieur se structure d'abord sous forme de grille puis se modélise en ombres, lumières et textures. La caméra vole dans l'espace, ignorant les obstacles. Le personnage de Claire Kuchever se configure en trames, volumes et masses. Ses mouvements se formalisent en un sillage lumineux, comme en bougé photographique. Son corps transparent correspond au tracé lumineux d'une apparition spectrale. Le mouvement se décompose en plusieurs étapes avec des différences de grains.

Les images de « Blanche neige » combinent le *LIDAR* avec le *Time Track*. Dans l'édition DVD, le réalisateur Tony Scott explicite son parti-pris par la volonté de faire vrai et d'inspirer une certaine proximité avec le personnage de Claire Kuchever. « On a l'impression qu'on peut tendre la main, la toucher et la rejoindre. La technologie employée dans *Déjà vu* existe dans le monde réel. Je cherche toujours des technologies différentes et nouvelles pour raconter une histoire, surtout cette histoire qui est une histoire technologique. Pour le style de ce film, j'ai trouvé ce qu'on appelle le *LIDAR* (Leica) » Le *LIDAR* est l'acronyme de *Light Distance and Ranging*. Ce système de mesure est utilisé pour les relevés du dessin industriel. Placé au centre d'une pièce, il scanne l'espace à 360°. Les lieux sont reproduits par un nuage de points tridimensionnels. Tony Scott a l'idée de lui associer le *Time Track* pour créer « un étrange effet dans (le) sillage (de Claire Kuchever) qui ressemble à une sorte de spectre. [...] Le *Time Track* permet non pas juste de saisir un moment, mais de le prolonger, de lui donner une autre vie. »



Tony Scott : *Déjà vu* – 2006

Dans le film, la combinaison du *LIDAR* et du *Time Track* illustre la régénérescence du personnage féminin. Avant d'évoluer comme un être à part entière, sa silhouette se reconstitue point par point dans une architecture elle-même dissoute dans une nuée de repères. L'animation se traduit par un effet de traîne lumineuse propre au *Time Track* qui sculpte le mouvement. L'apparition spectrale de Claire Kuchever actualise avec subtilité l'imaginaire des représentations fantomatiques. Elle semble ressusciter sous nos yeux. Les techniciens du programme « Snow White » la suivent avec leur caméra et instinctivement Doug Carlin, face à la projection, esquisse un pas vers elle et se penche dans sa direction, comme s'ils arpentaient ensemble le même espace. L'agent est sidéré par cette recomposition au point de manquer de discernement. - « Elle sait qu'on est là ? » - « Impossible, c'est à sens unique. » - « Qui l'observe ? » - « Nous. » - « Elle est vivante ? » - « Vous êtes allés à son enterrement. La vie, comme l'espace-temps n'est pas un phénomène ponctuel. La lumière peut revenir, son image également, mais pas une personne vivante. On ne peut pas défier les lois de la physique. »

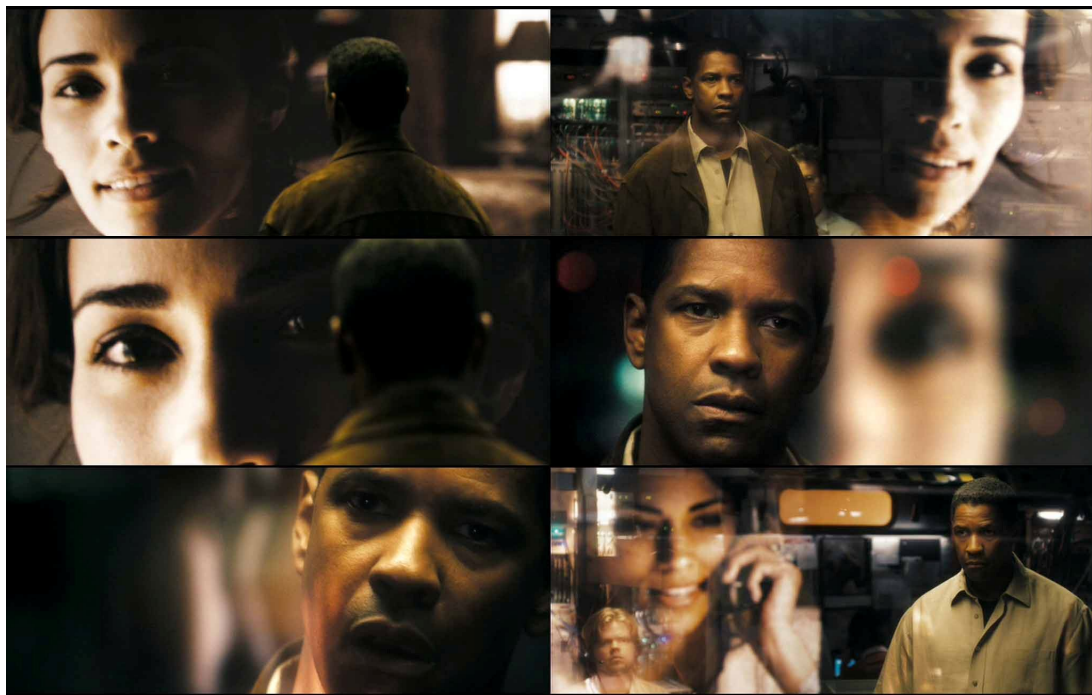


Tony Scott : *Déjà vu* – 2006

Après l'étonnement, Doug Carlin regarde vivre Claire Kuchever dans l'attente d'une révélation. Sa suspicion se réveille et il pointe un crayon laser vers l'écran. Son rayon perce l'espace de projection et semble traverser l'appartement de la femme. Curieusement, elle s'en aperçoit et « Blanche neige » se dérègle. Même s'il jubile d'avoir touché aux limites du système, la stupéfaction de Carlin est totale. Tout devient noir. - « J'ai pointé ce truc et elle l'a vu. Elle a réagi il y a quatre jours et demi. » Les techniciens

s'affolent puis explicitent à l'agent qu'avec ce programme, « on a réussi à distordre la matière espace. On a trouvé le moyen de replier l'espace sur lui-même. Avant on voyait l'espace plat comme une feuille (perspective). Pour voir un objet à distance, la lumière devait la traverser. Mais on ne peut replier l'espace, rapprocher la cible, créer un pont Einstein-Rosey : « un trou noir, suspendu dans le champ gravitationnel. En repliant l'espace, on crée un lien en deux points distants. C'est comme les ondes de téléphonie mobile ou les ondes radio. [...] On voyait le temps comme une rivière, qui coule du passé vers le futur. On change le cours de la rivière en introduisant un élément puissant n'importe où, on crée un nouvel embranchement, qui coule toujours vers le futur. Le cours est changé. »

L'explication n'atténue pas le doute dans l'esprit de Doug Carlin. L'ambiguïté est entretenue par Tony Scott qui montre aussi que Claire Ducheve perçoit comme une présence invisible. Elle note dans son carnet cette phrase : « Got that weird l'm being watched feeling. It's like someone is out there », qui prouve d'une certaine façon que le système de « Blanche neige » relève d'une « intrusion ressentie ».



Tony Scott : *Déjà vu* – 2006

Comme cité, le pont Einstein-Rosey (ou « trou de ver ») est souvent utilisé dans les films de science-fiction pour créer des passerelles entre deux espace-temps. Ce « tunnel cosmique » est au centre des intrigues des films *Stargate* (1994) de Roland Emmerich, *Contact* (1997) de Robert Zemeckis, *Donnie Darko* (2001) de Richard Kelly, *Interstellar* (2014) de Christopher Nolan. Dans l'univers de la fiction, il permet de parcourir des années-lumières en quelques secondes, de voyager dans le temps et ainsi d'accéder à de nouvelles dimensions spatio-temporelles. *Déjà vu* de Tony Scott illustre la thèse d'Albert Einstein et de Léopold Infeld de la convertibilité de la matière et de l'énergie, qui pose comme principe que la masse des corps n'est qu'une concentration énergétique plus intense. Elaborée en 1936 à Princeton, et publiée dans l'ouvrage *L'évolution des idées en physique*, cette théorie réfléchit à la relation entre le matériel et l'espace.

Dans d'autres films comme la saga *Iron Man* (2008-2013), *Tron: Legacy* (2010), *Prometheus* (2012), *Pacific Rim* (2013), *Star Trek into Darkness* (2013), *The Grandmaster* (2013), le numérique échappe aux lois de la gravitation universelle. L'espace est un vaste champ d'énergie, où la matière n'est pas appréciée selon sa densité mais selon son comportement ondulatoire. À l'écran, les formations synthétiques troquent les lois de la pesanteur pour celles d'une apesanteur synthétique, où se réunissent, comme dans la démonstration des deux scientifiques « la matière et le champ. [...] La théorie de la relativité nous a appris que la matière représente d'immenses réservoirs d'énergie et que l'énergie représente de la matière. [...] Il n'y a pas de sens à regarder la matière et le champ comme deux qualités totalement différentes l'une de l'autre. Nous ne pouvons imaginer une surface définie, qui sépare nettement le champ et la matière. [...] Nous pourrions regarder la matière comme des régions dans l'espace où le champ est extrêmement intense. On pourrait, de cette façon, créer un arrière-plan philosophique nouveau¹⁷ » que, par extrapolation, l'univers de synthèse se propose d'illustrer.

Dans *Déjà vu*, l'espace d'exploration que propose le programme « Snow White » correspond à un champ d'énergie où se tressent des lignes de force. Les figures elles-mêmes, le personnage de Claire Kuchever en tête, s'apparentent à des flux de matières. Leurs mouvements se confondent les uns les autres. Leurs trajectoires transparentes composent une profondeur atmosphérique. Leurs lumières se manifestent sous les deux aspects de l'onde et de la particule, associant les forces de l'électromagnétisme et de la gravitation. À l'écran, le pixel s'interprète comme un photon, un grain d'énergie avec les qualités des particules élémentaires. Il choisit indifféremment la crépitation, la diffraction, la déflagration d'interférences et s'évanouit parfois dans un « trou noir ». Sa densité se mesure selon l'intensité lumineuse de ses comportements ondulatoires, qui se manifestent en flux de particules. La qualité photonique du numérique lui attribue la valeur d'une matière. Le grain virtuel se procure ainsi une densité.

La psychologie cognitive reconnaît que nous avons besoin d'images pour nous représenter un phénomène aussi abstrait soit-il. Le besoin d'analogie avec nos connaissances nous projette dans un imaginaire, où dans le cas des univers de synthèse, des éléments incompatibles viennent à se rencontrer, où l'espace emprunte l'infini temporel pour étendre sa profondeur et où la propagation de ses effets est à la fois linéaire et capricieuse. Dans les films, la matière numérique se présente à nous comme une phosphorescence que nous pouvons toucher et sentir. Le contact « tactile » témoigne pour nous de son existence, mais paradoxalement, il nous faut aussi accepter qu'elle soit incorporelle parce qu'elle ne se laisse pas saisir. Elle disjoint existence de l'image et perception de celle-ci. Le numérique produit une redéfinition des critères perceptifs par lesquels nous jugeons de l'existence et de la qualité de la matière, les déplaçant de la sensation immédiate vers la capacité de produire des effets et d'en recevoir. En ce sens, l'immatérialité des données synthétiques nous interroge sur le témoignage des sens. Pour paraphraser Georges Berkeley, le père de l'immatérialisme, « l'être » de tout objet numérique ne résiderait-il alors que dans son « être perçu » ? Les apparitions dans *Déjà vu*, comme le personnage de Claire Kuchever, de Tony Scott répondraient d'une certaine manière aux interrogations du philosophe irlandais, qui illustre ainsi sa définition de l'immatériel :

¹⁷ Einstein et Infeld, *L'Évolution des idées en physique*, Champs-Flammarion, 1983, p.228-230

« Je désire que chacun réfléchisse et cherche s'il lui est possible, par quelque abstraction de pensée, de concevoir l'étendue et le mouvement d'un corps, en dehors de toutes les autres qualités sensibles. Pour ma part, je vois évidemment qu'il n'est pas en mon pouvoir de forger une idée d'un corps étendu et en mouvement, mais que je dois en même temps lui donner quelque couleur, ou autre qualité sensible que l'on reconnaît n'exister que dans l'esprit. Bref, l'étendue, la figure et le mouvement, abstraits de toutes les autres qualités, sont inconcevables. Là donc où se trouvent les autres qualités sensibles celles-là doivent se trouver aussi, à savoir dans l'esprit et nulle part ailleurs.¹⁸ »

Devons nous, comme le philosophe irlandais, analyser la matière digitale en critiquant l'idée de substrat derrière les apparences ? Le numérique prouverait-il que certaines qualités sensibles n'ont nul besoin d'exister par la matière. Depuis Einstein et Infeld, la masse est convertible en énergie. L'idée d'une permanence de la matière sous les apparences est-elle encore utile pour toucher profondément nos sens ? Que le numérique n'ait pas assez de parenté avec les corps matériels le disqualifierait-il pour négocier avec nos sens ? Les émanations lumineuses, comme les simulacres, que l'on compare parfois à des enveloppes spectrales, seraient-elles trop évanescences pour se muer en matière sensible ? Henri Bergson dans *L'évolution créatrice* (1907) donne d'une certaine manière une réponse à ces questions qui relèvent d'un débat entre être et non être.

« Plus nous prenons conscience de notre progrès dans la pure durée, plus nous sentons les diverses parties de notre être entrer les unes dans les autres et notre personnalité tout entière se concentrer en un point, ou mieux en une pointe, qui s'insère dans l'avenir en l'entamant sans cesse. En cela consistent la vie et l'action libres. Laissons-nous aller, au contraire ; au lieu d'agir, rêvons. Du même coup notre moi s'éparpille ; notre passé, qui jusque-là se ramassait sur lui-même dans l'impulsion indivisible qu'il nous communiquait, se décompose en mille et mille souvenirs qui s'extériorisent les uns par rapport aux autres. Ils renoncent à s'entre-pénétrer à mesure qu'ils se figent davantage. Notre personnalité redescend ainsi dans la direction de l'espace. Elle le côtoie sans cesse, d'ailleurs, dans la sensation.¹⁹ »

Dans *Déjà Vu*, les images synthétiques surprennent des phénomènes fugaces, comme pris sur le vif. L'équilibre et la stabilité n'est pas recherchée, mais l'expression que seul le mouvement rend possible, jouant de l'impression de flou liée à la perception du mouvement. Dans les arts graphiques, les lignes sinueuses des repentirs demandent à notre œil d'achever leur course. En photographie, les évanescences lumineuses enregistrent les métamorphoses des apparences par le « bougé » et le « filé ». Au cinéma, comme dans *Déjà Vu*, les apparitions fantomatiques émeuvent en ce sens qu'elles symbolisent la fugacité du mouvement et l'éphémère d'une vie. La juxtaposition des positions successives restitue d'une certaine manière le développement et la durée d'une action. Elles créent la même impression que les repentirs en dessin. Les différentes poses, à la fois indépendantes et fondues ensemble, donnent l'apparence du mouvement dans l'espace. Le développement de l'action se rationalise en instantanés successifs, offrant à voir son enregistrement à intervalle régulier dans le temps, et non sous la forme d'un fantôme continu. La méthode "chronophotographique" est conforme à un enregistrement à visée scientifique qui allie temps et espace. Couplée avec la scansion du temps, elle recompose visuellement, mais de façon artificielle, une épure du mouvement, prenant la mesure d'une action dans sa dimension graphique temporelle. Toutefois, l'analyse ne restitue pas la fluidité du mouvement. La vie se méfie d'un découpage trop strict qui tend vers l'objectivité mathématique. Elle oblige à revenir à des considérations

¹⁸ Berkeley, *Principes de la connaissance humaine* (1710), trad. D. Berlioz, GF-Flammarion, 1991, livre I, § 10, p. 68

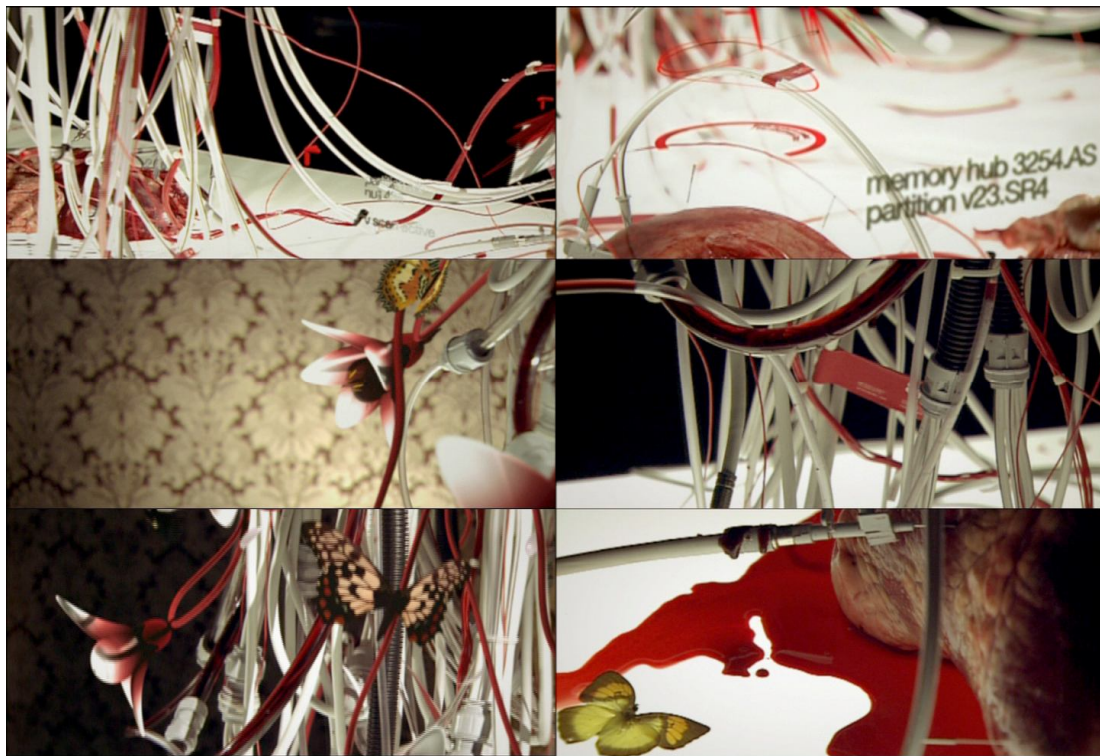
¹⁹ Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, PUF, Paris, 1959, p. 201-203

moins désireuses d'études et de calculs scientifiques pour toucher ce qui relève de la confusion des sens et des sentiments. La perception affectionne l'évanescence des phénomènes qui surgissent et s'évanouissent dans le même temps et dont les tracés dans la mémoire ne subsistent que sous forme de frémissements insaisissables. La mise à distance perceptive et mémorielle écarte l'analyse mais s'offre à la cristallisation, qui réinterprète la vie d'une manière plus libre que les sciences. Le mouvement devient une onde qui se répand de l'infini du souvenir, loin de la dialectique. La conversion du réel vers l'essentialité du souvenir retient le dynamisme, les moindres vibrations et les pulsations les plus faibles du mouvement pour se transformer en fantôme de la mémoire où s'accomplit la synthèse de l'espace et du temps. Elle s'attache à l'imperceptible, au minime et à l'infime. Elle nous vaut des réminiscences, des résurgences, des réapparitions, de subtils glissements d'une image à l'autre, d'un monde à l'autre, qui excluent toute saisie rationnelle. En conséquence, le cinéma numérique, poussé par la force de suggestion des ombres, procède plus du « prélèvement » que de l'examen de la réalité. Il s'applique à la représentation de l'invisible plus qu'à la figuration du visible. Les phénomènes les plus complexes sont saisis jusque dans leur imperceptibilité même et bénéficient de la dimension temporelle propre aux images mobiles.

Depuis Platon, l'idéal artistique prône la primauté de l'essence sur l'apparence. Le mouvement n'est qu'un simple phénomène dont la perception est liée aux ambiguïtés de la vision. Saisi sur le vif, il se conçoit comme une incidence déterminée par la logique de l'action jusqu'à l'apparition de l'instantané photographique. La suspension du geste reste le signe d'une conception métaphysique de l'art dont les principes sont la transcendance et la perfection formelle. L'homme est porté avant tout à l'introspection, à la dignité morale qui lui imposent le contrôle de ses actions dans la mesure et la retenue.

Le choix du matériau impose aussi ses conventions. En pétrissant la glaise, le sculpteur imprime un caractère et du mouvement à la matière inerte, infléchissant parfois la masse hors de son aplomb, compromettant son équilibre. La captation visuelle d'un déplacement est liée à une certaine indécision, incompatible avec la rigueur des conventions académiques et avec une conception moralisée du monde. S'affranchir de cette immobilité (convenue) en pariant sur la dynamique primordiale de toute expression de vie confère à la représentation une valeur épique, qui se confie à l'instinct et à l'indomptabilité. L'extériorisation entraîne la confusion des formes et des figures. Elle accumule les effets sensibles d'énergie, de démesure, de spontanéité qui change les proportions et modifie les expressions. Sous cet aspect, le mouvement tend vers l'abstraction, privilégiant l'exaltation du mouvement par rapport à la « vérité » des formes statiques. L'imprévu s'impose comme une donnée essentielle. L'œil étant impuissant à saisir le mouvement dans son ensemble pour le traduire dans une forme synthétique. La mémoire et l'imagination deviennent les lieux des projections suggestives pour restituer son insaisissabilité, paradoxalement pour lui donner l'apparence de vérité, comme dans *Déjà Vu*.

Precursor : *Quietus* - 2004



Precursor : *Quietus* - 2004

Plus qu'aucun autre, le film *Quietus* (2004) de Precursor illustre l'idée de « nature » synthétique. Sur le plan de travail d'un laboratoire, une caméra se glisse dans un entrelacs de perfusions et de tubes qui puisent le sang de ce qui semble être un cœur irriguant un bouquet de fleurs artificielles. La vidéo propose de voir les échanges possibles entre l'organique et le virtuel pour créer une végétation de synthèse, dont la composition serait plus proche du vivant que du technologique. L'analogie avec le monde végétal est riche en associations d'idées et nous ouvre une grille de lecture qui rend plausible la fable de ce film court.

Precursor est un collectif de graphistes anglais qui regroupe Noah Harris, Chris Angelkov et Tim Swift. *Quietus* présente une expérience biotechnologique. Ce film est réalisé après *Anomaly*, une animation graphique qui surprend un bug informatique au sein même de la matière numérique. Dans *Quietus*, le bug correspond à l'incompatibilité entre naturel et virtuel. A l'éclosion des premières fleurs artificielles, des papillons surviennent pour les butiner. Comme les oiseaux de Zeuxis²⁰, ils sont trompés par l'illusion, et après ingestion du nectar de synthèse, ils périssent sur la table du laboratoire. L'alchimie se révèle être un poison. Les lépidoptères gisent dans une mare de sang qui se propage sur le plan de travail. L'expérience se solde par l'échec de la combinaison de l'organique et du synthétique.

²⁰ La référence au « trompe l'œil » de raisins du peintre de l'antiquité grecque Zeuxis (V^e s. av. J. C.) semble évidente. Selon la légende, la grappe de fruits paraissait si vraie dans son œuvre « Un enfant aux raisins » que les oiseaux tentèrent de les picorer. Mais la réussite de l'illusion ne combla pas l'artiste. Pour le peintre, les oiseaux auraient du prendre peur de l'enfant s'il avait été mieux peint, ainsi les raisins n'auraient pas suscité l'envie des volatiles.

« Notre premier film *Anomaly* se concentrait sur un ordinateur qui analysait une base de données et qui trouvait des données corrompues, des informations qui se décomposaient. Avec *Quietus*, on voulait que la caméra donne l'impression de faire partie de l'expérience biotechnologique plutôt qu'un simple observateur, alors on a tourné le travail dans un studio motion control, ce qui nous permettait d'adopter un mouvement très mécanique. On a passé beaucoup de temps à étudier le mouvement des papillons avant de les animer en 3D, il y a un assemblage de vrais papillons (morts) et des papillons en 3D dans l'œuvre. On a acheté une boîte entière de papillons morts sur un site et on les a scannés pour qu'on puisse en créer des virtuels. D'un point de vue visuel, le film travaille beaucoup sur la juxtaposition. La Vie et la Mort, l'Attraction et la Répulsion. Ceci est immédiatement évident avec le contraste, avec le modèle froid et clinique et l'arrière-plan de papier peint floqué devant lequel il se trouve.²¹ »

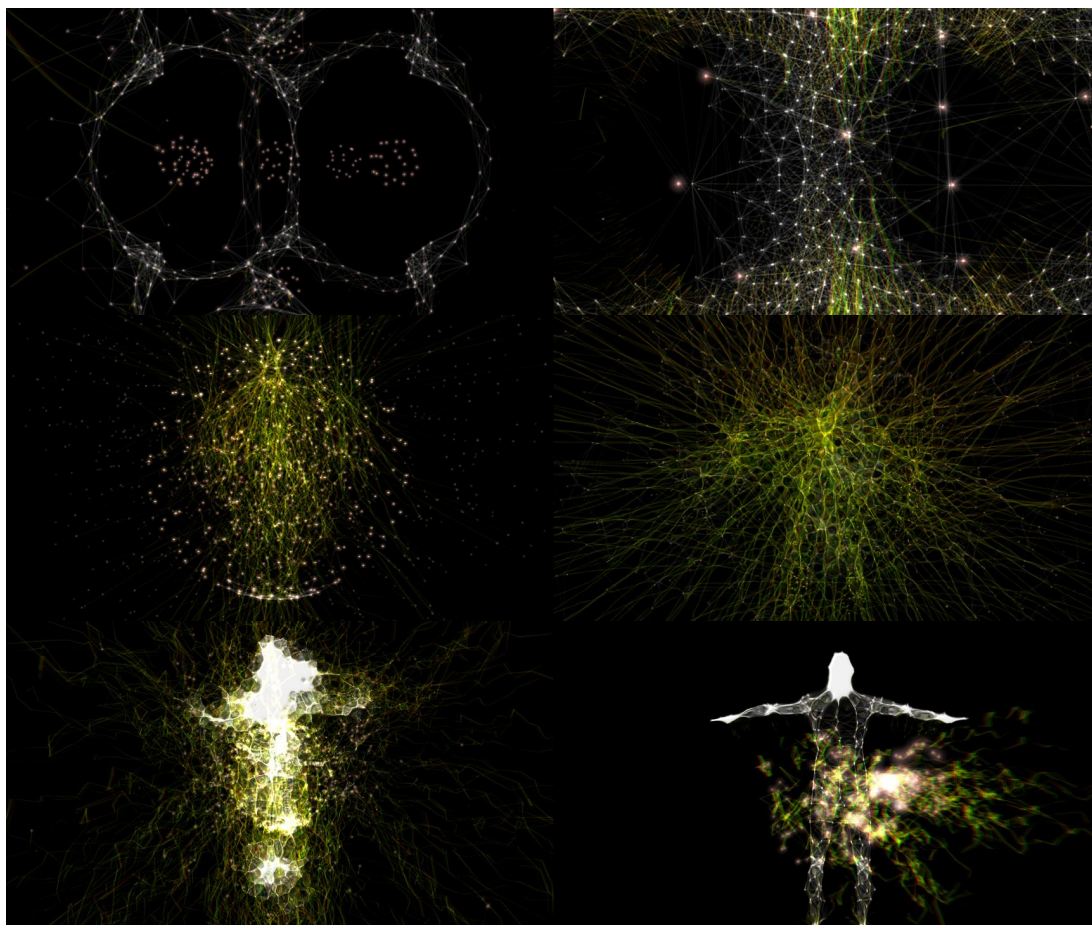
Au cours de l'expérience, la caméra nous mène d'un transfert à l'autre dans l'échange des flux. Son œil analytique, dans des mouvements impulsifs et saccadés, transcrit la rapidité d'action de la manipulation biotechnologique, qui dépasse la réactivité humaine. Les graphismes mobiles qui interfèrent à l'image semblent aussi bien convenir à la visualisation des échanges entre organique et synthétique qu'au contrôle technique. Dans un esprit tout-à-fait contemporain, *Quietus* cautionnerait l'idée que tout organisme possède en soi les caractéristiques de la vie et qu'il suffit que la science s'occupe de les transfuser pour créer une existence artificielle. Ainsi cette table de laboratoire qui offre le spectacle de la création de fleurs biosynthétiques, démontrerait que la transmutation d'une composition artificielle par un flux d'origine organique suffirait à insuffler du vivant dans du numérique. Le numérique deviendrait matière vivante et réagirait à la fois à un métabolisme cellulaire et à la transmission de « déterminants » héréditaires issus de l'organique, qui commanderaient son développement ontogénétique.

Le film pose comme hypothèse que le numérique pourrait se constituer un ADN à partir d'organismes vivants et ainsi développer une intelligence artificielle d'origine cellulaire qui insufflerait aux êtres virtuels une force « vitale » caractérisée par la nécessité de la croissance et de la reproduction. *Quietus* insiste sur l'autonomie des sciences synthétiques. L'apparition du programme génétique au sein du numérique montre qu'un palier évolutif est franchi. Même si l'organisation informatique leur confère des propriétés qualitativement différentes de celles des vivants, la nature biologique d'une partie de leur génome leur assure la promesse d'un avenir où les termes de fécondation naturelle, d'expérience d'être vivant et de celle de se sentir vivre et d'éprouver du plaisir à se mouvoir seraient désormais de leur vocabulaire. Comme l'écrit le philosophe et historien des sciences Georges Canguilhem : « L'intelligence ne peut s'appliquer à la vie qu'en reconnaissant l'originalité de la vie. La pensée du vivant doit tenir du vivant l'idée du vivant.²² »

²¹ « Our first film *Anomaly* centred on a computer reading a database and encountering corrupt data, an information breakdown. With *Quietus*, we wanted the camera to feel like it was a part of the biotech experiment rather than just an observer, so we shot the piece in a motion control studio enabling us to be very mechanical with the motion. We spent a long time studying the movement of butterflies before animating them in 3D, there are a mixture of real (dead) butterflies and 3D ones in the piece. We bought a box full of dead ones from a website and scanned them in to create our virtual ones. Visually the film is very much about juxtaposition. Life and death, Attraction and Repulsion. This is immediately apparent with the contrast of the cold, clinical model set against a background of flock wallpaper." - <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A9653439>

²² Georges Canguilhem, « La pensée et le vivant », in *La Connaissance de la vie*, Vrin, Paris, 1952, p.13

Blip Boutique : *Rest My Chemistry* - 2008



Blip Boutique : *Rest My Chemistry* - 2008

Le clip *Rest My Chemistry* (2008) du groupe anglais Interpol réalisé par Blip Boutique est une œuvre significative de la puissance d'illusion des univers artificiels. Blip Boutique est un collectif de créateurs visuels basé à Los Angeles qui conçoit des concepts, des logiciels et des programmes originaux pour la musique, la mode, les médias et la communication. Entre les arts plastiques, le graphisme et le design artistiques, les œuvres développent des formes et des contenus innovants qui exploitent les ressources infinies du numérique et d'internet. La vidéo pour Interpol a été réalisée en collaboration avec l'artiste et programmeur américain Aaron Koblin. Les représentations présentent les phénomènes d'interactions entre données informatiques, constitutifs d'un univers plus vaste, comparable à notre monde. Proche de l'univers visuel de *Tron Legacy*, la trame visuelle du clip emprunte à la prolifération moléculaire du vivant pour symboliser une raison organique au développement du monde synthétique. Comparant l'arborescence numérique à la dissection du corps humain, les images de *Rest My Chemistry* s'enchaînent de façon allégorique pour rapprocher les microcosmes des macrocosmes. De l'interaction nucléaire à la régénérescence moléculaire, du quadrillage d'une ville à la structure de la voûte céleste, le même principe semble régir l'ensemble interactif. *Rest My Chemistry* correspond à un exercice de discernement de figures cachées. La poésie du procédé graphique utilisé par Aaron Koblin confère aux images une fluidité caractéristique de la démonstration numérique. De l'infiniment petit à l'infiniment grand, la croyance en sa force de calcul donne l'impression que la résolution numérique, même artistique, a un caractère de vérité.