

Éloge de la matérialité perceptive des images: coexistence, hybridation et dépassements ontologiques (film vs vidéo)

Benjamin Léon

Docteur; Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Paris, FR
benj.leon@gmail.com

Résumé

Je souhaite poser ici la question de l'intentionnalité perceptive comme essentielle pour comprendre le cinéma, moins dans ses différences ou oppositions de genres (fiction ou expérimental) de régimes d'images (analogique et digital) que dans les possibilités hybrides de fusion entre les médiums (film et vidéo). Plutôt que d'interroger le cinéma dans son champ restrictif, il s'agit ici de replacer le cinéma dans ses migrations (support, espace, environnement perceptif). À partir du concept de "pensée visuelle" développé par Rudolph Arnheim, il demeure possible de (re)mettre en avant le désir et la puissance intentionnelle en présence dans l'image en mouvement. Regarde-t-on le monde comme on regarde un film? Où est-ce l'inverse? De quelles façons une lecture perceptive et phénoménologique de l'art et plus particulièrement du cinéma – dans ses différences – pose la question de l'être et de l'apparence?

Mots-clé

Intentionnalité. Pensée visuelle. Rudolph Arnheim. Perception. Cinéma.

C'est l'histoire d'un espace qui diminue dans sa pure potentialité

Paul Adams Sitney¹

¹ Sitney (2002, p. 352, nous traduisons), à propos du film *Wavelength* (1967) de Michael Snow.

1 Cadrer un déplacement

Un espace parfaitement architecturé – une pièce dans un appartement – se donne pleinement à nous dans l’assise trompeuse d’un point de fuite unique qui fonctionne par réduction. Dès la première image, le spectateur fait face à un mur garni de fenêtres (Figure 1). Au bout de quelques minutes, un brusque zoom change la taille du plan. Un premier cadre est ainsi conservé avant qu’un nouveau zoom vienne produire un nouveau cadre. Durant 45 minutes, *Wavelength* (1967) devient la représentation spatiale d’une série d’événements dramatiques qui n’entravent en rien la progression irréversible d’un zoom intermittent donnant l’impression d’une fausse continuité. Au-delà de l’effet de suspense structuré par les départs de fictions inachevés (des coups de feu retentissent, un homme rentre et s’effondre), le film est avant tout l’affirmation de l’étude minimale des effets de zoom sur la représentation de l’espace qui est aussi une métaphore de la conscience du spectateur devant ce film. *Wavelength* (1967) est la transition possible entre un cinéma qui met à distance le spectateur devant la dualité subjectif-objectif propre au dispositif, à un cinéma de la présence effective qui inclut notre affectivité anonyme dans un nouvel espace: la singularité d’un moment et sa qualité propre, laquelle devient le siège d’une co-présence d’obédience phénoménologique.

Figure 1 - L’espace architectural de *Wavelength*



Source: *Wavelength* (1967).

Comme le note Annette Michelson (1971, p. 32 nous traduisons): "Le film est la projection d’une grande réduction ; son intrigue est le tracé de données spatio-temporelles, son action est le mouvement de la caméra comme mouvement de la conscience". Ce passage

hybride entre l'image comme pure représentation – la photographie de vagues accrochée au mur qui emplît l'écran rappelle l'origine photographique du cinéma – et l'image comme artefact possible d'une co-présence du spectateur dans l'écran – le continuum spatial et temporel de ce déplacement – est le point nodal d'une œuvre aux ramifications esthétiques plus complexes qu'elles n'y paraissent au premier abord. En partant de ce film bien connu dans le champ du cinéma expérimental, je souhaite poser la question de l'intentionnalité perceptive comme essentielle pour comprendre le cinéma, moins dans ses différences ou oppositions de genres (fiction ou expérimental) de régimes d'images (analogique et digital) que dans les possibilités hybrides de fusion entre les médiums (film et vidéo). Plutôt que d'interroger le cinéma dans son champ restrictif, il s'agit ici de replacer le cinéma dans ses migrations (support, espace, environnement perceptif). À partir du concept de "pensée visuelle" développé par Rudolph Arnheim, il demeure possible de (re)mettre en avant le désir, la charge et la puissance intentionnelle en présence dans l'image en mouvement. Regarde-t-on le monde comme on regarde un film? Où est-ce l'inverse? De quelles façons une lecture perceptive et phénoménologique de l'art et plus particulièrement du cinéma – dans ses différences – pose la question de l'être et de l'apparence?²

2 La pensée visuelle face au film: perception, action, émotion

Dans son essai intitulé *Les théories du cinéma depuis 1945* pourtant fort précis, Francesco Casetti avait fait le choix dès l'introduction de ne pas prendre en considération la pensée de Rudolf Arnheim laquelle "fait désormais partie du passé" (CASETTI, 1999, p. 6). De fait, toute la partie consacrée aux théories psychologiques du cinéma (chap. 7), n'aborde pas la pensée pourtant essentielle d'Arnheim quant aux questions perceptives, mémorielles et participatives. Si ce dernier travaille la question du film de façon quelque peu rigide – approche gestaltiste – dans *Le cinéma est un art* (ARNHEIM, 1997a), c'est son ouvrage *La pensée visuelle* (ARNHEIM, 1997b) qui m'intéresse davantage même si le cinéma n'y est pas évoqué de manière directe. Loin de moi l'idée de vouloir établir un forçage théorique préexistant sur des images extérieures. Au contraire, en partant de certaines exemples (Snow, Warhol, Nam June Paik) nous pouvons établir un lien fort qui engage profondément le spectateur vers les concepts développés par l'auteur tels que "L'abstraction de la forme", "Les forces qui agissent sur la mémoire" ou bien encore "les qualités perçues en formes

² Sur cette question, je renvoie aux thèses de doctorat d'Antoine Gaudin (2011), autour de la notion d'image-espace, et de Ken Slock (2014), sur les rapports entre Merleau-Ponty et Jean Epstein.

pures". Si la phénoménologie noétique d'Husserl ou celle de l'espace-vécu de Merleau-Ponty sont étrangères à son travail, ce dernier en est relativement proche par le déploiement d'une pensée difficilement réductible à la démarche cognitiviste. Arnheim se définit lui-même comme "un psychologue du visuel pensant". À l'image des phénoménologues, il a ce même souci – quoique les outils y sont différents – de mettre en valeur l'immédiateté du rapport au monde et du sujet percevant (et pensant). Dans un chapitre consacré à l'intelligence de la perception visuelle, il développe l'idée que la perception est assimilable à un phénomène cognitif: "Je prétends que les opérations cognitives désignées par le vocable "pensée" loin d'être l'apanage de processus mentaux intervenant à un niveau bien au-dessus et au-delà de la perception, constituent les ingrédients de la perceptions elle-même." (ARNHEIM, 1997b, p. 21). Il s'agit de définir l'intelligence visuelle comme une opération active de l'esprit sur lui, qui affirme la fécondité conceptuelle de la forme visuelle et de la possibilité d'une pratique sensible aux objets de pensée.

Des lanternes suspendues dans *Herbes flottantes* (1959), un arrangement floral dans *Fleur d'Equinoxe* (1958), le vase dans la chambre obscur de *Printemps Tardif* (1949). Autant de natures mortes qui, au-delà de leur beauté toute picturale permet au cinéma de Yasujiro Ozu de dépasser le symbolique et entretenir la distanciation filmique. Examinons de plus près le fonctionnement du vase dans *Printemps Tardif* (Figure 2): la fille va bientôt se marier et fait un dernier voyage en compagnie de son père. Après une journée à Tokyo, ils vont se coucher et discutent brièvement. Les lumières éteintes, elle pose une question à son père qui ne répond pas. Les images s'enchainent de cette manière: plan du père endormi, plan de la fille qui le regarde, plan du vase dans l'alcôve, plan de plusieurs secondes sur le visage de la fille, plan retour sur le vase, et plan de la fille au bord des larmes. Le vase fonctionne comme pivot: il ne signifie rien si ce n'est la reconnaissance de la forme "vase" qui fonctionne sur une relation de type gestaltiste figure-fond. Au lieu de montrer la transformation opérée sur le visage de l'actrice, Ozu introduit entre le personnage et le spectateur une distance impersonnelle. Alors que notre attention était dirigée vers elle, le vase s'est interposé entre elle et nous. Ici, les êtres et les choses fonctionnent comme de purs réceptacles d'images mises en mouvement par le dispositif, aspect inorganique bien connu du cinéma d'Ozu dont le traitement à l'image prend une texture solide et objectale.

Figure 2 - Fixer l'espace



Source: *Printemps Tardif* (1949).

La fixité oculaire sur le vase permet de solutionner le problème de la reconnaissance d'une forme, laquelle devient un centre d'attention dans la mesure où ce dernier se détache nettement du reste du monde visuel. Mais le vase marque également une limite à ce dualisme de la représentation, puisqu'il effectue un renversement projectif qui permet au spectateur d'habiter l'image. Nous n'avons pas anticipé l'émotion de la jeune fille, mais nous en acceptons la transformation moins par un changement d'attitudes corporelles, que par un afflux perceptif à travers l'image entre elle et nous. Au lieu de n'être qu'un monde qui devient image, l'image devient son propre monde. Nous prenons corps à cette émotion fugace, à cet instant bouleversant qui fait basculer l'image du cognitif représentationnel à la structuration du corps propre dans le bougé phénoménal de l'espace. La composition du cadre travaille un jeu d'équilibre dans la forme horizontale des lignes. Cette géométrie rigide accentue par contraste la fluidité et le naturel des actions qui adviennent comme une promesse rompue dans l'agencement distancié des espaces. La division du cadre en surfaces planes, partagée de manière homogène entre l'arrière-plan et le premier plan, laisse advenir à la figure en déplacement – bien que celle-ci fonctionne à minima – un relatif effet de relief la distinguant d'un fond aux contours moins définis. Vecteur de notre fixité oculaire éprouvée par la dilatation temporelle d'un montage répétitif sur le même objet, le vase est un objet pivot qui soutient les transformations de notre rapport au monde. Comme le rappelle Arnheim, la fixation résout nos difficultés d'appréhension face à l'objet visé. Toutefois, il ne faudrait pas laisser la visée cognitive comme indépendante de l'objet de l'attention laissant la perception au second plan. La figure insistante du vase agit comme un stimulus du monde extérieur sur le monde intérieur du spectateur, et permet cette circonvolution entre les deux pôles de notre attention d'où l'émotion finit par advenir:

En pénétrant dans une partie excentrique du champ visuel, le stimulus provoque un conflit entre le centre du champ et un nouveau centre. Ce conflit, né de l'intrusion du monde extérieur dans un monde intérieur bien ordonné, engendre une tension qui disparaît pour peu qu'un mouvement oculaire face coïncider les deux centres, adaptant ainsi l'ordre intérieur à l'ordre extérieur. L'élément pertinent dans l'ordre extérieur se trouve désormais au centre de l'ordre intérieur. (ARNHEIM, 1997b, p. 32).

En d'autres termes, la fixation oculaire réorganise le centre d'attention lequel est rendu disponible par la succession des photogrammes. Il y a donc déplacement du centre d'attention sans pour autant réorganisation du modèle perceptif lui-même. Au contraire, Ozu laisse se dérouler son programme de réduction matérielle du monde: l'intervalle entre les images tend à annuler la distance entre le spectacle et le spectateur et rapprocher au plus près le voir du vivre.

Revenons dans le champ expérimental des images en évoquant un autre dispositif ambigu qui joue de cette distance perceptive entre l'écran et le spectateur: *Empire* (1964) de Andy Warhol. En projetant sa caméra Auricon sur l'Empire State Building, Warhol fait de cet objet iconique un symbole du capitalisme achevé qu'il fixe dans le temps présent de son enregistrement et jusqu'à son inéluctable fantomisation³ (Figure 3). Le film débute par une image-voile totalement blanche d'où émerge progressivement le bâtiment quand le soleil se couche. Les projecteurs extérieurs de l'immeuble s'illuminent alors d'un scintillement qui rappelle l'intermittence visuelle du *flicker-film*. Le non-investissement apparent de Warhol pour son dispositif – l'idiome bien connu de la neutralité de l'enregistrement mécanique –, crée un espace distancié entre le sujet-créateur et son désir d'objet. Certes, Warhol n'est pas Stan Brakhage et son cinéma ne s'inscrit pas dans une tactilité phénoménale d'une co-présence au monde telle l'incorporation de la main en tant qu'extension naturelle du corps filmique. Le dispositif de la caméra joue davantage de sa fixité et nous retrouvons dans *Empire* (1964) comme dans *Wavelength* (1967), la fascination pour un espace qui rejoue la perspective centrale monoculaire d'Alberti. Nous pensons à la présence des quatre fenêtres en plan large chez Snow, fenêtres ouvertes sur l'espace en représentation composé dans une temporalité faussement synchrone à celle du spectateur. La mise à distance du cadre en tant que coupure qui isole l'image et la déconnecte de son environnement, est d'abord reçue de cette manière par la perception. L'exégèse critique de Warhol appelle directement à cette distanciation voyeuriste (dans le cas d'*Empire* (1964), le symbole se donne dans la plénitude

³ *Empire* est filmé avec une caméra Auricon (35 minutes de prises continues) dans la nuit du 25 au 26 juillet de l'été 1964, entre 20h06 et jusqu'à 2h42 depuis le 41^e étage du Time-Life Building. C'est Jonas Mekas qui tient lieu d'opérateur principal durant cette prise de vue constituée par 10 plans-bobines fixes.

d'une ironie non feinte) comme chez Stephen Koch, qui en fait la thèse principale de son travail sur les films de l'artiste (KOCH, 1973). Si le dispositif voyeuriste suppose un interdit (moral ou social sur la chose regardée), il impose de fait une certaine distance entre le voyeur et celui qu'il regarde. Warhol est distant parce que voyeur. Mais c'est parce qu'il use de cette distanciation qu'il n'est pas voyeur : la distance modifie le monde et affecte l'action même de Le regarder. Après avoir revendiqué une certaine distance des artistes pop dans leur rapport à l'objet, et rappelé la relation privilégiée de Warhol à Brecht, Roland Barthes (1982, p. 188) fait machine arrière: "Cependant, moins naïf ou moins optimiste que Brecht, le pop ne formule ni ne résout sa critique : poser l'objet "à plat", c'est poser l'objet à distance, mais c'est aussi refuser de dire comment cette distance pourrait être corrigée⁴". La perception de l'espace dans *Empire* (1964) procède d'une certaine géométrisation du monde: point de fuite unique, centrément du cadre, irréductibilité du champ par l'absence de hors-champ.

Figure 3 - Surface symbolique



Source: *Empire* (1964).

Néanmoins, le rapport figure-fond progressivement mis en évidence par ce percept tente de déjouer ce dualisme de la représentation. L'image se fait surface, et rappelle l'aplat de couleurs ou la toile vierge du peintre sur un écran blanc. S'il ne s'agit pas de donner la mesure d'un univers englobant – le rapport du monde au sujet étant réduit à son degré zéro – il y a retour à une perception vierge de tout symbolique qui cherche sans toutefois y arriver pleinement, à absorber le spectateur en cassant l'impression de réalité. La dimension graphique est subvertie progressivement par la matérialité organique de l'image où le réel

⁴ L'auteur a raison de pointer les apories de la supposée influence de Brecht sur Warhol, dont la seule trace est l'entretien accordé par l'artiste à Gene Swenson pour Art News en 1963.

devient le négatif de sa propre présence. L'image surexposée des deux premières bobines, cette matière blanche qui laisse éclore le gris de l'Empire jusque dans les sels de la pellicule, s'affirme comme un jeu dialectique entre la figuration et l'abstraction: un espace propice à l'indétermination visuelle. Comme le note Arnheim à propos de l'abstraction:

La notion selon laquelle l'abstraction amène à se retrancher de l'expérience directe risque en outre de présenter sous un faux jour l'attitude de la pensée productive à l'égard de la réalité. Elle donne à croire que, pour montrer que l'on est capable de penser de façon vraiment abstraite, il faut refuser de voir la situation vécue dans laquelle on se trouve, en faire fi, voire en prendre le contrepied. (ARNHEIM, 1997b, p. 198-199).

Or il n'est point question de nier le réel devant les possibilités abstraites rendues à l'image. De fait, si le visible se fait instable c'est par l'image et ses puissance seules que l'abstraction prend son ancrage: points lumineux qui s'éteignent et se rallument, événements filmiques de la pellicule (bulles, éclats, pulsations blanches). Les projecteurs finissent par s'éteindre durant la dernière bobine, laissant l'image à son obscurité totalisante (Figure 4). La bande de pellicule jouit de ces derniers points lumineux et l'image s'efface. D'une certaine façon, les frontières entre les médiums s'étiolent : s'agit-il d'un film projeté sur l'écran blanc de la salle ou d'un tableau monochrome accroché sur le mur d'une galerie ? Le caractère anti-mimétique de l'image dévoile la théâtralité réflexive du film.

3 Transparence du cinéma vs opacité de la vidéo: éloge des formes hybrides

Si la constitution d'une forme finit par s'établir non pas sur ses des préceptes d'ordres langagiers ou culturels, mais d'après le principe de causalité délivré par la perception même, voyons comment en appréhender les effets dans des régimes visuels différents (cinéma, vidéo). Comment passer d'un rapport différentiel de nature à une vision unifiée? D'un point de vue matériel, cinéma et vidéo sont bien différents: chimie contre bande magnétique, fragilité contre résistance des bandes, photographie contre balayage, précision argentique contre grain du pixel, écran de projection contre écran de diffusion. Les oppositions binaires peuvent soutenir une longue liste de différences, tant les effets de l'art vidéo sur le spectateur entament un rapport à la perception bien différent du cinéma. L'image cinématographique, c'est l'histoire d'une transparence ou d'un effacement pour rendre compte du monde réel: chaque photogramme est traversé de lumière alors qu'en vidéo, chaque image masque de manière opaque la suivante par un bombardements de

particules sur une surface. En revenant sur l'origine latine du mot (*video*, du latin *videre*, "je vois"), Philippe Dubois a cette belle formule qui consiste à définir la vidéo comme "l'acte même du regard":

En ce sens, on peut dire qu'il y a de la "video" dans tous les autres arts de l'image. Quel que soit leur support et leur mode de constitution, ils reposent fondamentalement sur le principe infrastructurel du "je vois" [...]. "La vidéo", ce n'est peut-être pas conceptuellement un corps propre, mais c'est l'acte fondateur de tous les corps existants. (DUBOIS, 2011, p. 78-79).

Loin de vouloir faire de la vidéo une ontologie indépendante des autres formes visuelles, l'auteur cherche plutôt à en circonscrire les déplacements, migrations et autres présences à travers les configurations d'exposition d'une forme qu'il appelle un "état-image", c'est à dire une forme qui pense. La vidéo est moins une image en elle-même, qu'un outil qui permet de penser l'image. Elle est un acte aussi "[...] s'accomplissant hic et nunc sous l'action du sujet au travail. Cela implique à la fois une action en cours (un procès), un agent à l'œuvre (un sujet) et une adéquation temporelle au présent historique [...]." (DUBOIS, 2011, p. 79). En tant que pionnier de l'art-vidéo, prenons comme exemple le travail de Nam June Paik. Dès ses premières créations – et grâce à la caméra Portapak de Sony –, l'artiste touche au dispositif relationnel de la vidéo qui témoigne de la recherche constante d'une temporalité qui exalte la perception d'un flux énergétique, visuel et sonore magiquement en suspens. Le temps est constitutif d'une configuration, donc d'un espace construit sur la vidéo directe où le circuit fermé – la puissance répétitive des images – qui exalte la simultanéité du regardeur. Il en va de pièces aussi célèbres que *T.V. Bouddha* (1974), *T.V. Rodin* (1975) ou encore *Three Eggs* (1981). A chaque fois, le flottement de l'image vidéo joue un travail du temps tout en surface qui fait éloge de la planéité, la profondeur étant assumée par l'entrelacement, la pulsation vibratoire et l'oscillation de la bande magnétique. Ce rapport au temps direct est justement à l'œuvre dans *Empire* (1964), dont l'immobilité et l'enregistrement continu ne sont que le résultat d'une situation perceptive des plus minimalistes. La présence de fissures et autres marquages à même la pellicule sont la conséquence matérialiste et volontaire d'une destruction du fait représentationnel. C'est le résultat à l'état brut de la lumière extérieure changeante sur le support d'enregistrement. Devant le contenu immuable du temps qui passe ramené à sa composante indivisible, l'image est déchargée de sa fonction mimétique. Warhol construit une situation proche de l'art-vidéo qui se réfère aussi à sa propre situation d'artiste créateur: il produit un temps synchronique au temps de tournage, au temps représenté et au

temps de sa réception. Et il déplace le centre d'intérêt du pôle représentationnel au pôle spectatorial, jusqu'à provoquer des hallucinations visuelles causées par la matière de l'image⁵. Nam June Paik a lui aussi créé son propre "Empire" dans l'installation vidéo *Empire State Building* (1995). L'œuvre est composée de cinq écrans de télévision aux dimensions variables, agencés à la verticale et dans un rapport d'échelle qui va en diminuant (Figure 5).

Figure 4 - La lumière comme événement



Source: *Empire* (1964)

Figure 5 - Coffrage écranique



Source: *Empire State Building* (1995)

Le coffrage en aluminium de l'ensemble reprend de manière schématique l'architecture de l'immeuble iconique. Enfin, chaque écran-moniteur est subdivisé en huit cadres dont les images – les mêmes sur chaque écran – jouent sur la prolifération, la duplication et la démultiplication visuelle. Clin d'œil à Warhol au-delà de la distance temporelle qui sépare ces deux œuvres ? Pas si sûr, d'autant plus que l'artiste avait déjà procédé au filmage de l'Empire State Building dans une vidéo éponyme en 1964⁶. Il est davantage plausible devant ce dialogue faussement distant, de penser *Empire* (1964) comme l'affirmation d'un film d'art-vidéo sans l'être véritablement du point de vue ontologique. Pas question de développer l'influence du cinéma sur la création vidéo jouant dans d'autres espaces les formes filmiques établies par la théorie du cinéma (cf. Raymond Bellour), que l'impossibilité de définir ce qu'est véritablement la vidéo. Il semble intéressant devant ces différences de nature d'effectuer par un bref détour, les rapprochements

⁵ Une attention prolongée sur des formes perçues trop longtemps peut modifier leur agencement, alors que les formes restent en substance les mêmes. Voir à ce sujet les expériences du psychologue japonais H. Sakurabayashi (1953) dans *Études sur la création, IV: rôle de l'observation prolongée du point de vue de la création*.

⁶ Cf. George Maciunas (1969) dans *Quelques commentaires sur le film structurel*, de P. Adams Sitney.

possibles de l'un à l'autre par des formes hybrides qui empruntent plus qu'elles ne fusionnent véritablement, le rapport entre cinéma et vidéo. Je pense à *Presentes* (1981), film de Michael Snow qui bien que tourné principalement en support 16 mm, comprend également un segment d'ouverture usant de la manipulation de l'image par le procédé "quantel" – système électronique de traitement vidéo – qui étire et rétrécit l'image. Cette façon de compresser et d'allonger l'image, s'intègre alors parfaitement à l'ensemble du film et sa réflexion conceptuelle: une investigation matérielle de l'espace qui passe par sa destruction (la caméra-plexiglas qui rase tout sur son passage). Si l'on reconsidère la question perceptive devant l'effet cinéma ou l'effet vidéo, ces exemples montrent un même rapport à l'image partagée entre mobilité et immobilité, entre mouvement immobile et arrêt du mouvement (d'autant plus flagrant avec les moniteurs en vidéo). Dans les deux cas, il y est question de perception du temps: temps réel, temps d'enregistrement et temps différentiel entre le moment du film et sa diffusion, mais aussi temps défini par l'image fixe ou mobile, unique ou multiple, autonome ou en séquence⁷. Et si ce temps existe, c'est qu'il est en relation avec un autre temps, celui du spectateur dans lequel il existe. Ce qui rapproche finalement les deux médiums, c'est la fabrication d'images en mouvement par un dispositif optique monoculaire conditionné par des niveaux de lumière.

4 L'image dans son principe d'indétermination spatiale

Selon Gilles Deleuze, la question du visuel qu'il déplace sur les concepts d'*Image-mouvement* et d'*Image-temps* est une sensation plus proche du tactile – la dimension haptique de l'image –, que d'une écriture articulée pour une mise en ordre du réel. Ce rapport au toucher visuel me permet de soutenir la coexistence du cinéma et de la vidéo dans un ensemble unifié au-delà des classifications opposées. Aussi dépendant soit-il des idées d'Aloïs Riegl (2014) auxquelles ils se réfèrent souvent, l'haptique Deleuzien est proche d'une certaine conception phénoménologique de l'espace quand bien même l'auteur entretient un rapport difficile et contradictoire avec ce courant de pensée⁸. Dans *Logique de*

⁷ 24 images par seconde pour le cinéma et 25 images par seconde pour la vidéo (standard canonique). Avec la vidéo le temps ne joue plus de sa malléabilité à travers une mise en séquence de blocs d'espace-temps (DELEUZE, 1983), mais devient une matière sculptée, une image que l'on met face à elle-même en signal vidéo répété à l'infini sur la surface de l'écran.

⁸ La première fois où Deleuze (1983) parle de façon explicite de la phénoménologie se trouve dans *l'Image-Mouvement* (DELEUZE, 1983). Au "toute conscience est conscience de quelques chose" de Husserl (1929), Deleuze (1983) confronte le "toute conscience est quelques chose" de Bergson (1896). Il lui permet d'établir une opposition entre "la perception naturelle" de la phénoménologie, et l'idée de "Matière-écoulement" (aucun point d'ancrage du sujet) qu'il justifie à travers une lecture audacieuse de *Matière et mémoire* de Bergson (1896). Le problème principal est de retrouver dans la phénoménologie la question du dualisme classique: qu'en est-il du champ transcendantal chez Husserl (1929)?

la Sensation, Deleuze (1981) reprend dans son entreprise haptique de l'image des notions clés comme l'effet de surface, l'exprimé, l'expression et le sens de la perception. Il faudrait consacrer une étude à part entière pour évaluer de manière précise les positions de Deleuze face à la phénoménologie qu'il combat avec, plus que contre elle. Nous l'avons vu, les dispositifs visuels étudiés à partir de Warhol et de Snow établissent une ambiguïté qui part d'une certaine distanciation spatiale – la mise en ordre classique du cadre –, pour établir un retour englobant qui rapproche et subvertit le rapport du spectateur au film. Ceci est d'autant plus évident avec *Wavelength* (1967) où nous sommes littéralement inclus dans un zoom. Le spectateur n'est pas seulement au plus près de l'image, mais dans l'image: espace de l'entrelacs qui entraîne un brouillage de la frontière sujet percevant/objet perçu. Ce qui n'est pas un problème posé par Deleuze: la perception y est interprétée comme une image parmi d'autres – mais qui se replie sur elle-même – alors que la phénoménologie n'a jamais véritablement abandonné l'idée que la perception a lieu depuis un centre, qui est le corps en mouvement (l'ancrage subjectif de la perception).

C'est donc dans une approche dynamique aux prises avec la gestalt, qu'on trouve un terrain plus productif: chez le psychologue J. J. Gibson (2001), pour qui la perception ne consiste pas en une identification d'états prédéfinis, ou en une correspondance entre des données perçues et un modèle mental idéal. La perception se constitue activement, en percevant. Et si le toucher et le mouvement sont inséparables, le système haptique pourrait être défini comme "[...] un dispositif via lequel l'individu obtient des informations à la fois sur le milieu et sur son corps." (GIBSON, 2001, p. 94-120). Cette sensation qu'à l'individu du monde qui entoure son propre corps renvoie à la tactilité première de notre connaissance aux choses, à partir desquelles nous parvenons à isoler des formes individuelles. La vision permet d'acquérir une impression instantanée d'unité générale à partir de la distance mise en place entre le spectateur et l'œuvre. Dans son dispositif classique, le cinéma répond à cette injonction. Cette palpation oculaire constitue donc un processus d'incorporation de qualités tactiles des objets dans l'image visuelle. Et cette dissociation entraîne une redéfinition de l'espace qui ne coïncide plus avec des limites matérielles, mais un ensemble de forces qui se pose à la surface écranique de l'image.

Dans *Empire* (1964), ce rapport haptique de la vue à l'image devient le jeu d'une puissance figurale partagée entre apparition et effacement, que la matérialité de la pellicule reprend à son compte (volumétrie des tonalités, énergie spatialisante de la matière filmique, sensation fluctuante). Le film achève la confusion d'un espace réel et tridimensionnel en une

surface plane. La déréalisation de l'effet de profondeur au cinéma renvoyant le film à la planéité de l'écran est également à l'oeuvre dans *Wavelength* (1967). Selon un chemin inverse à Warhol, Snow donne l'impression d'entrer dans la profondeur de l'image: en montrant les différentes façons dont la mobilité du cadre détermine notre appréhension de l'espace, il aplatit progressivement la perspective dans ce qu'il nous reste à voir de la pièce. Notre relation à l'espace est également contrariée par l'ajout d'une série de couleurs produites par des filtres, formant des zones abstraites dans l'image. Ce procédé est révélateur d'une construction trafiquée, plurielle et éclatée de notre avancée à l'intérieur du cadre. L'oscillation sonore d'une onde sinusoïdale – un bourdonnement sonore – qui va dans un crescendo de plus en plus aigu, achève de mettre à l'épreuve la perception du spectateur⁹. L'arrivée sur l'image fixe de la photographie en fin de parcours, renvoie Snow au désir du tout-image (mort de l'image?): gommage de la distanciation par immersion progressive et renversement des puissances illusionnistes du médium cinématographique. Chez Warhol, l'immersion passe aussi par la présence de l'artiste dans quelques plans du film: silhouette de corps fantomatiques reflétés (à trois reprises) par une source lumineuse laissée en l'état à l'arrière-plan du dispositif de projection. *Empire* (1964) rejoint la dérive moderniste d'une œuvre qui se forme par la consécration de la présence de l'artiste ou du spectateur; plaisir narcissique de se voir à travers le médium par l'effet de sa propre matérialité, comme le souligne Rosalind Krauss dans ses écrits sur l'index. La pensée visuelle développée tout au long de ce texte réaffirme les possibilités d'un rapport au monde pré-langagier, où le contexte passe par sa réduction naturelle afin d'appréhender le monde comme autant de données sensorielles brutes. À la suite de John Cage, je convoque pour terminer ces quelques mots concernant le concept "d'indétermination":

Par l'*indétermination*, Cage nous a aidé à comprendre un certain état de suspension à l'intérieur de l'objet, une conséquence de la redéfinition des limites dans lesquelles celui-ci est inscrit. L'origine étymologique du mot *indétermination*, de "terminus" comme "limite" et "de" comme "forme", peut rappeler ce qui est finalement en jeu lorsque l'on interroge les limites mêmes de la langue et des objets. Les mouvements comme l'art conceptuel, la performance et l'art vidéo "ont renouvelé, par une constante préoccupation de la forme, l'expérimentation et la recherche des limites disciplinaires". (CONDÉ, 2000, p. 61)

L'indétermination en tant que puissance imaginaire et théorique de l'image, dépasse de fait les oppositions dualistes préconçues (liberté vs contrainte, champs disciplinaires

⁹ Le titre du film est un jeu de mot entre "wave" (vague, onde) et "length" (longueur): onde sonore d'un espace construit sur la longueur avec changement de distance focale par le zoom.

opposés) pour un espace plus lâche dans l'exécution de l'acte artistique. Ce concept est plus qu'un fait de subversion: il est le moyen autant que le résultat d'un principe qui déjoue la ressemblance mimétique, pour des chemins tout en suspension. Il semble que le concept de "pensée visuelle" soit l'une des possibilités les plus pertinentes pour réfléchir à ce type d'espace.

Références

- ARNHEIM, Rudolf. **Le cinéma est un art**. Paris: L'Arche, 1997a.
- ARNHEIM, Rudolf. **La pensée visuelle**. Paris: Flammarion, 1997b.
- BARTHES, Roland. Cette vieille chose, l'art... In: BARTHES, Roland. **L'obvie et l'obtus**: essais critiques III. Paris: Seuil, 1982. p. 188.
- BERGSON, Henri. **Matière et Mémoire**. Paris: Puf, 1896.
- CASSETTI, Francesco. **Les théories du cinéma depuis 1945**. Paris: Nathan, 1999.
- CONDÉ, Yago. **Architecture of the indeterminacy**. Barcelona: Bea Coller, 2000.
- DELEUZE, Gilles. **Logique de la sensation**. Paris: Seuil, 1981.
- DELEUZE, Gilles. **L'image-mouvement**. Paris: Les Édition de Minuit, 1983.
- DUBOIS, Philippe. Pour une esthétique de l'image vidéo. In: DUBOIS, Philippe. **La question vidéo**: entre cinéma et art contemporain. Crisnée: Yellow Now, 2011. p. 78-79.
- EMPIRE. Réalisateur: Andy Warhol. Producteur: Andy Warhol. États-Unis: Warhol Films, 1964.
- FLEUR d'Equinoxe. Réalisateur: Yasujirō Ozu. Japon: Shochiku, 1958.
- GAUDIN, Antoine. **L'image-espace. Pour une géopoétique du cinéma**. Paris: Thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, 2011.
- GIBSON, James J. Le système haptique. In: GIBSON, James J. **Nouvelle de danse**: vu du corps. Bruxelles: Contredanse, 2001. p. 94-120.
- HERBES flottantes. Réalisateur: Yasujirō Ozu. Producteur: Masaichi Nagata. Japon: [s.n.], 1959.
- HUSSERL, Edmund. Méditations Cartésiennes. Introduction à la phénoménologie. Paris: Vrin, 1947 (1929).
- KOCH, Stephen. **The life, world and films of Andy Wharol**. London: Marion Boyars, 1973.

MACIUNAS, George. Quelques commentaires sur le film structurel, de P. Adams Sitney. **Film Culture**, New York, n. 47, 1969.

MICHELSON, Annette. Toward Snow. **Artforum**, New York, Summer 1971, p. 30-38.

PAIK, Nam June. **Empire State Building**. 1995. 1 installation.

PAIK, Nam June. **Three Eggs**. 1981. 1 installation.

PAIK, Nam June. **T.V. Bouddha**. 1974. 1 installation.

PAIK, Nam June. **T.V. Rodin**. 1975. 1 installation.

PRESENTS. Réalisateur: Michael Snow. Canada: [s.n.], 1981.

PRINTEMPS Tardif. Réalisateur: Yasujirō Ozu. Japon: Shochiku, 1949.

RIEGL, Alois. **L'histoire d'art romaine tardive**. Paris: Macula, 2014.

SAKURABAYASHI, Hitoshi. Études sur la création, IV: rôle de l'observation prolongée du point de vue de la création. **Japanese Journal of Psychology**, v. 23, n. 4, p. 207-216, 1953.

SITNEY, Paul Adams. **Visionary film**. 3rd ed. Oxford: Oxford University, 2002.

SLOCK, Ken. **Maurice Merleau-Ponty et Jean Epstein. La science secrète du cinéma**. Paris: Thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, 2014.

WAVELENGTH. Réalisateur: Michael Snow. Canada: [s.n.], 1967.

Elogio da materialidade perceptiva das imagens: coexistência, hibridação e ultrapassamentos ontológicos (filme vs vídeo)

Resumo

O objetivo do artigo é discutir a questão da intencionalidade perceptiva como condição essencial para compreender o cinema, não só em suas diferenças ou oposições de gêneros (ficção ou experimental) e de regime de imagens (analógica e digital), mas também em suas possibilidades híbridas de fusão entre filme e vídeo. Mais do que interrogar o cinema como um campo estrito, o estudo trata de recolocar o cinema em suas migrações (suporte, espaço e ambiente perceptivo). A partir do conceito de “pensamento visual”, desenvolvido por Rudolph Arnheim, torna-se possível (re)colocar em primeiro plano o

desejo, e a potência intencional em presença na imagem em movimento. Olhamos o mundo como olhamos um filme? Ou seria o inverso? De quais maneiras uma leitura perceptiva e fenomenológica da arte e, particularmente, do cinema, em suas diferenças, coloca a questão do ser e da aparência?

Palavras-chave

Intencionalidade. Pensamento Visual. Rudolph Arnheim. Percepção. Cinema.

Praise of perceptive materiality of the images: coexistence, hybridization and ontological overruns (movie vs. video)

Abstract

The aim of this article is to discuss the matter of the perceptive intentionality as an essential condition to understand the cinema, not only in its differences or kind of oppositions (fiction or experimental); or in its system of image (analog or digital), but also in its hybrid possibilities of the merger between the film and video. Rather than interrogate the cinema in its restrictive scope, this study intend to replace the cinema in its migration (support, space and perceptual environment). From the concept of “visual thinking” developed by Rudolph Arnheim, it remains possible to put back the desire and the intentional power presence in the moving image. Do we look at the world as we watch a movie? Or is the opposite true? How a perceptive and phenomenological reading of art – especially the cinema in its differences – raises the question of the being and the appearance?

Keywords

Intentionality. Visual Thinking. Rudolph Arnheim. Perception. Cinema.

Recebido em: 16/06/2016

Aceito em: 11/07/2016

Droit d'auteur (c) 2016 Benjamin Leon. Licence Creative Commons. Cette œuvre est sous licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Les droits d'auteur des œuvres publiées dans cette revue appartiennent aux auteurs, et le droit de première publication est concédé à la revue. Étant donné que la revue est en accès libre, les articles peuvent être utilisés gratuitement dans des activités de recherche, d'enseignement et à des fins non commerciales.

