

D'UNE CHAIR ARGENTIQUE A UNE CHAIR NUMERIQUE

- Titanic de Vincent Hénon

À l'instar de Peter Tscherkassky, Vincent Hénon passe en laboratoire de la couleur au noir et blanc en remettant en cause l'idée d'une évolution chromatique et surtout figurative spécifique au cinéma, opérant, de surcroît, un déplacement de l'argentique vers le numérique. Cette transposition des images lui permet d'élaborer un naufrage figuratif au propre comme au figuré. Le surgissement du noir et blanc bouleversant les figures en devient le manifeste plastique. La bichromie permet à Vincent Hénon non pas de se faire le chantre d'un quelconque « progrès » technique, mais plutôt d'élaborer une réflexion sur les médias au cinéma et sur leurs normes.

Le cinéaste reprend une séquence de *Titanic* (1997) de James Cameron pour en faire un « remake ». Il s'agit de la scène emblématique où les deux amants (Jack Dawson et Rose DeWitt-Bukater) se retrouvent à la proue du paquebot et échangent un baiser langoureux. Céline Dion fredonne sur le rythme de la mélodie de *My Heart Will Go On*⁸¹⁴ tandis que la composition sonore déploie son envolée lyrique « bon marché ». La musique est à l'image des couleurs du film où un coucher de soleil propose les tons les plus kitsch possibles. Triste époque en ce qui concerne l'étalonnage...

Vincent Hénon refilme la séquence avec une caméra mini-dv. Il bascule les images sur un banc de montage virtuel (Final Cut Pro) pour modifier les paramètres de l'image en mouvement « devenue numérique ».⁸¹⁵ Il ne change en aucune façon le montage des images et du son. La séquence conserve sa logique externe, mais est subvertie de l'intérieur.

⁸¹⁴ Will JENNINGS / James HORNER, « My Heart Will Go On », *Let's Talk About Love*, 1997.

⁸¹⁵ Le film, dans ce cas précis, est déjà numérisé sur dvd bien qu'un « refilmage » aurait dû être « symboliquement » fait à partir d'une copie 35 mm. sur mini-dv. On pourrait parler de « méta-télécinéma sauvage ». L'expression, quelque peu barbare, permet d'insister sur le fait que le cinéaste ne fait pas de télécinéma standard qui consiste en une « opération de conversion des images d'un film [argentique] en images électroniques. » (André ROY, « Entrée : Télécinéma » in, *Dictionnaire général du cinéma : Du cinématographe à internet, op. cit.*, p. 431.) ; mais refilme simplement le film avec sa caméra à partir d'une projection numérique.

En premier lieu, le « triste » étalonnage d'origine va être transformé. Le cinéaste choisit de réduire la définition de l'image (en ne conservant que cent soixante pixels par cent quarante-quatre). Puis, il supprime la teinte et la saturation des plans pour faire varier la luminance sur trois uniques niveaux de contrastes : le noir, le blanc et un « *état seuil* »⁸¹⁶ : le gris. Le but affiché de Hénon est de modifier les composants intrinsèques de l'image pour qu'ils suggèrent les caractéristiques *plastiques* d'un jeu vidéo : en l'occurrence l'affichage bichrome d'une Game Boy première génération.⁸¹⁷

L'image en mouvement « bouge » de façon interne à travers la figuration qui se met littéralement à « *vibrer* ». ⁸¹⁸ Cette caractéristique est induite par le pixel qui, prenant figure, affiche sa précision « architecturale » : la figuration à l'image est floue, il n'y a pas assez de valeurs pour créer des détails perceptifs, à l'inverse le pixel est *nettement* perceptible.

Le rythme est aussi plus lent, le cinéaste a réduit très légèrement la cadence des images suggérant là encore un défilement saccadé autant au cœur des plans, à travers l'apparition de pixels, qu'entre chacun d'eux. L'impression entre « construction et déconstruction » de la figuration en est renforcée comme celle de la Game Boy « matricielle ». ⁸¹⁹

Commercialisée par Nintendo⁸²⁰, cette console est arrivée deuxième dans les ventes mondiales.⁸²¹ Elle fait écho à l'immense succès populaire du film *Titanic*⁸²² qui se place lui aussi en second, dans sa catégorie, au box-office mondial.⁸²³ Le cinéma narratif serait-il aussi addictif, hypnotisant et surtout aussi primaire qu'un jeu vidéo ?⁸²⁴

⁸¹⁶ Entretien V. Hénon / G. Reiner, Paris, le 10 juin 2009.

⁸¹⁷ Affichage Game Boy qui correspond aux cent soixante pixels par cent quarante-quatre précédemment cités.

⁸¹⁸ Entretien V. Hénon / G. Reiner, *op. cit.*

⁸¹⁹ Le défilement des images de la Game Boy est de douze images seconde.

⁸²⁰ Son inventeur, membre de la firme japonaise, se nomme Gunpei Yokoi.

⁸²¹ La Game Boy fut un des tout premiers modèles portatifs de console de jeu et se vendit à plus de cent dix millions d'exemplaires entre 1989 (année qui marque le début de son entrée sur le marché) et 2003 (date de la fin de sa commercialisation). Un an après, en 2004, sort sa « grande sœur » : la Nintendo DS qui détrône les ventes de sa cadette.

⁸²² Vingt millions sept cent mille entrées seront enregistrées rien qu'en France à sa sortie en salle.

⁸²³ Après *Avatar* (2009) du même réalisateur.

⁸²⁴ Convenons toutefois que certains concepteurs de jeux transcendent le niveau tels les studios danois Playdead qui développent *Limbo* en 2010. (Cf. [En ligne], URL : <<http://limbogame.org/company/>>). Ce jeu de plate-forme consiste « à sauver des limbes » (*limbo* signifie : « limbes » en danois) un garçonnet égaré dans une forêt dangereuse où la pénombre domine. Celle-ci, traitée en clair-obscur, présente un paysage composé d'aplats noirs au premier plan et de figures au gris brumeux dans le lointain. La faune et

Les deux versions du film s'opposent pourtant diamétralement : d'un côté le « sublime » 35 mm. couleur qui a pour résultat une image ultra-figurative ; de l'autre la « pauvre » image numérique de Hénon ultra-pixélisée où les trois « couleurs » restantes ne permettent pas une vision globale des figures à l'image ; celles-ci menacent à tout moment de s'effondrer dans l'abstraction.

En affichant le pixel à l'image, Hénon va à l'encontre des habitudes qui considèrent le digital comme une matière « invisible ». Aujourd'hui, avec les outils numériques, dans les mauvaises performances, l'image est dite « sale » : les blancs « bavent » et les noirs deviennent « bruyants ».⁸²⁵ La fréquence de tolérance des images se situe donc dans un registre très restreint et impose un éclairage uniforme. Le média « doit » être entièrement éclairé au même niveau, car il « déteste » les contrastes (et en général l'ombre) : il est calibré pour être « omniscient ».

À l'inverse, Hénon emploie le numérique pour ce qu'il propose, comme « *moyen à part entière et non pas uniquement parce c'est – soi-disant – démocratique* »⁸²⁶ : son film présente une « image de surface », froide, à l'opposé du menu intégré à sa caméra.⁸²⁷ Elle manifeste son rôle de substitut de la réalité ; une réalité « triée sur le volet » suivant les conventions réalistes. L'œuvre incite non pas à se demander à quoi correspond le Réel, mais plutôt à s'interroger sur notre relation à sa représentation, et donc au factice.

Hénon s'interroge : « *La définition présentée comme parfaite est-elle celle qui traduit mieux le réel ?* »⁸²⁸ Le goût pour la précision d'une image prime sur son intérêt. Comme il l'indique : « *En numérique, quand on juge une image trop moche, "on la vire", on n'a pas envie de la regarder.* »⁸²⁹ Le cinéaste critique ce rejet pour travailler à

la flore sont réduites à de simples silhouettes. Lorsque le jeune garçon s'en approche, leurs présences et leurs hostilités se déclarent afin d'empêcher sa traversée. *Limbo*, en dehors de sa référence théologique, adopte ainsi une perception naturaliste qui fait exception autant dans l'univers des jeux vidéo que dans celui du cinéma. (Nous remercions Guillaume Rouzard, étudiant de Nicole Brenez qui, à la suite d'une présentation de notre recherche le 3 mars 2011, dans le cadre de son séminaire *Histoire des formes filmiques* à Paris III, nous a communiqué cette référence.)

⁸²⁵ Ce qui a été étudié dans le film de Xavier Christiaens.

⁸²⁶ Entretien V. Hénon / G. Reiner, *op. cit.*

⁸²⁷ Menu qui impose des « choix » qui n'en sont pas vraiment puisque déjà en place, telle la balance des blancs...

⁸²⁸ *Ibid.*

⁸²⁹ *Ibid.*

contre-courant d'une forme pérenne. L'aspect du *home vidéo* qui serait pour « amateur » et donc « pour enfant » est à redéfinir tout comme une supériorité de l'argentique sur le numérique. Un film doit-il être jugé au regard de son matériau ? Ne serait-ce pas plutôt son traitement, en tant que sujet, et non ses prouesses technologiques qui devraient primer ?⁸³⁰

La pratique du *ready-made*⁸³¹ permet à Hénon de questionner les archétypes figuratifs et donc narratifs du cinéma hollywoodien actuel. La bande-son est, elle aussi, « pixélisée » à outrance : les composants intrinsèques de l'image « se dégradent » au niveau du spectre sonore. Hénon, qui est aussi musicien, transforme sa console de jeu en *sampler*. Le cinéaste se sert des boutons A, B, SELECT et START ainsi que de la Croix Directionnelle comme d'un clavier afin d'interpréter la mélodie de *My Heart Will Go On*. La version réalisée adopte les caractéristiques d'un synthétiseur électronique de la marque Bontempi.⁸³² La musique se transforme en une litanie répétitive proche, là aussi, de celle présente sur une cartouche de jeu Game Boy.

La bande-son du film réfléchit, elle aussi, la substitution d'un média par rapport aux normes réalistes. Hénon développe cette idée :

Par exemple, le *sampling* de violon utilisé dans le film n'est pas le son d'un vrai violon. La qualité sonore fait écho à la réduction de la définition de l'image. Image et son fonctionnent de façon identique. Plus il y a de pixels plus les nuances sont possibles. Si des nuances manquent, la dimension de la conversion devient perceptible. L'image numérique n'est pas une empreinte (à l'inverse d'une image analogique). Pour poursuivre cette relation au son, deux violons n'ont jamais le même son dans la réalité, tout comme deux enregistrements de très bonne qualité. À l'inverse, si la qualité s'appauvrit, les sons commencent par se ressembler pour devenir identiques...⁸³³

L'électronique imite de vrais instruments, mais égalise aussi les sons. Les logiciels de voix accordent notre timbre vocal automatiquement. Aujourd'hui on ne peut pas dire

⁸³⁰ Pastoureau rappelle que « D'après les tests d'optique, l'œil humain peut distinguer jusqu'à cent quatre-vingts, voire deux cents nuances, mais pas d'avantage. Ce qui rend stupides les publicités pour ordinateurs où on vous parle de millions, de milliards de couleur ! » (Cf. Michel PASTOUREAU, *Noir : histoire d'une couleur*, op. cit., p. 119.)

⁸³¹ Selon la terminologie établie par Nicole Brenez. (Cf. Nicole BRENEZ, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental » in, *Limite(s) du montage*, op. cit., p. 55.)

⁸³² Connue dans les années 1980 pour sa création de synthétiseurs électroniques peu onéreux et de qualité moyenne destinés aux enfants, la marque est contemporaine de la console de jeu. (Cf. Le site du groupe Bontempi [En ligne], URL : <<http://www.bontempigroup.com/index.php?lang=fr>>)

⁸³³ Entretien V. Hénon / G. Reiner, op. cit.

que Céline Dion chante juste ou faux. Le cinéaste précise : « *On n'y pense même plus, les gens diront juste : "elle a une belle voix".* »⁸³⁴ Un logiciel formate son chant afin d'oblitérer tout élément inscrit comme défaut dans son programme, celui-ci est devenu aussi faussement « naturel » que faussement « juste ». Sa voix suit le « droit chemin » des normes. (Dans une logique de rendement, pour ne pas gêner l'écoute d'un morceau, les graves et les aigus disparaissent aussi la plupart du temps : il ne reste, au final, qu'une gamme très restreinte de variations de voix).

C'est pour cela que le dialogue entre Kate Winslet et Leonardo Dicaprio du film de Cameron est, lui aussi, remodelé par l'ordinateur. Digitalisées, les voix « récitent » d'un timbre « désincarné » un texte qui a été « traduit » de l'anglais au français de manière littérale par le moteur de recherche Google. « *I've changed my mind.* » c'est-à-dire : « j'ai changé d'avis. »⁸³⁵ devient « J'ai changé mon esprit. » ; « *They said you must be up there.* » à savoir : « Ils ont dit que vous seriez sûrement là. » est transformé en : « Ils ont dit tu étais peut être là-haut, ici. » ou enfin (notre préféré) : « *Do you trust me ? I trust you. Alright.* » n'est pas traduit par : « Avez-vous confiance en moi ? J'ai confiance en vous. Très bien. » mais par : « Crois-tu en moi ? Je te crois. Tout bien. »

Le cinéaste fait une critique de cette vision en « tout bien, tout honneur » de l'« évolution » toute tracée des médias. L'image de la Game Boy est un média numérique même si on parle de « jeux vidéo » (et que, de façon plus générale, les deux vocables, dans le langage courant sont associés ou interchangeables). La « vidéo numérique » en concurrençant l'argentique serait-elle réellement moins « chic » uniquement parce qu'elle est présentée comme plus économique (et donc plus démocratique) ?

Hénon explique : « *La pauvreté du média m'intéresse* ». ⁸³⁶ Il note, avec finesse, que « *le pixel est la base de notre génération. Tu ne fais plus rien sans ordinateur ; tout est devenu numérique. Or on ne voit plus le pixel alors que c'est un élément dominant de notre quotidien* ». ⁸³⁷ Le cinéaste parle de son film comme d'un « *éloge du pixel* » ⁸³⁸ ; éloge qui lui permet de rendre apparent la dimension de conte de fées du film d'origine.

⁸³⁴ *Ibid.*

⁸³⁵ Selon la version française du film.

⁸³⁶ Entretien V. Hénon / G. Reiner, Paris, *op. cit.*

⁸³⁷ *Ibid.*

Les capacités graphiques (8 bits) et sonores (4 voix stéréo) extrêmement réduites de la console de jeu⁸³⁹, sur lesquelles est basé ce travail, font ressortir l'élaboration « catastrophique » du film de Cameron. L'exercice est aussi minimaliste que l'effet est radical et déstabilisant. Le retour en arrière devient expérience réflexive.

La notion de souvenir⁸⁴⁰ renvoie aux canons admis qui rejettent la perception du pixel ; n'étant plus d'actualité, le merveilleux de l'image, l'aspect noble et idéal chute. La bascule dans ce gris « aquatique » fait écho à celle du récit où les deux héros *tombent* amoureux l'un de l'autre, puis au naufrage et au souvenir d'une vieille femme qui est à l'origine « des images » du film (puisqu'il s'agit essentiellement d'un *flashback*.)

Hénon met en abyme la question de l'effondrement : celui dans le récit du film d'origine se dédouble à la figuration qui sombre dans les pièges de ces pixels « achromes »⁸⁴¹ à l'image du paquebot lors de sa rencontre avec l'iceberg. Anticipant de quelques années la version « 3 D » du film de Cameron (sortie en 2012), ce travail présente à l'inverse « *un film plus plat que plat ; c'est une surface d'une surface.* »⁸⁴² Une façon bien plus radicale de *commémorer* les cent ans du naufrage du bateau mythique et de réfléchir sur les contes et légendes qu'il a suscités. Le *happy ending* serait-il de l'ordre de l'irréalisable ou ne devrions-nous pas voir le film justement comme une fin « alternative » où la mort de cette figuration *romanesque* permettrait au spectateur de prendre conscience des leurres de ce type de récits ?⁸⁴³

⁸³⁸ *Ibid.*

⁸³⁹ Les capacités déjà médiocres pour l'époque de la console de jeu ont permis de la vendre à bas prix.

⁸⁴⁰ La catastrophe dans le film fait écho à la mort annoncée de l'argentine, mort « préfigurée » par l'« apparition » des pixels à l'image.

⁸⁴¹ La facture géométrisante du pixel fait penser au jeu de puzzle *Tetris* (conçu en 1984 par le Soviétique Alexey Pajitnov) qui était inclus à l'achat de la console. La séquence du film évoque aussi le jeu d'aventure *The Legend of Zelda* (*La Légende de Zelda* - conçu en 1984 par le Soviétique Alexey Pajitnov.)

⁸⁴² Entretien V. Hénon / G. Reiner, Paris, *op. cit.*

⁸⁴³ Le « mythe » de la « 3D » comme parangon de l'illusionnisme au cinéma sera quant à lui dynamité par Ken Jacobs. Dans *Capitalism Slavery* (2007), il fait s'alterner plans noirs et plans d'une ancienne photographie sépia représentant une scène de la cueillette du coton. Le cinéaste a zoomé dans l'image figurative et induit une perceptive en « 3 D » en dédoublant et en superposant l'image sur elle-même tout en décalant légèrement chaque vue. Il réutilise un procédé photographique tombé en désuétude pour créer une profondeur de champ. Cette technique obsolète tend à rendre actuelles celles, oubliées, qui conditionnent notre représentation du monde en télescopant manière de faire et nouvelle façon de regarder. Présenter des images c'est autant les réaliser que les regarder. L'un influant sur l'autre. L'artiste s'oppose radicalement à la perception mono-oculaire de tout le cinéma narratif. Ce processus déjoue l'illusion d'optique et réactualise aussi l'horreur de l'esclavage trop lointaine sur l'image d'origine. C'est pourquoi Nicole Brenez a qualifié les films de l'artiste d'« *études visuelles* ». (Cf. Nicole Brenez, « Ken Jacobs ou le parangon de l'analyse visuelle » in, *De la Figure en général et du corps en particulier*,

Hénon possède l'art de jouer avec les jugements et les hiérarchies. Il se repaît des miettes d'une culture commerciale tout en soulignant que ces représentations du monde qu'il réactualise sont devenues « images d'Épinal ». Son film propose un rapport au récit, et au temps en général, *flottant*. Le spectateur est déstabilisé, pour suivre l'image, et poursuivre sa dimension linéaire qui se perd dans l'apparition de sa propre texture. Cette « poursuite » n'est plus de l'ordre du *suspense*, mais d'un non-mimétisme à refouler intellectuellement.

Le spectateur fait le grand écart entre l'original et la copie. Cette copie propose une distorsion du film d'origine et analyse ce qu'il propose : à savoir pas grand-chose... La mise à distance figurative impose une implication de la part du spectateur proportionnellement inverse. Le cliché est révélé. La fausse individualité du film défendant le *self-made-man* s'expose dans toute sa dimension impersonnelle. Le cinéma transforme la personne en objet. L'éblouissement de la *star* n'opère plus. Le film devient la version « non-onirique », mais « éclairante » de « façon zénithale » de ces histoires hollywoodiennes à dormir debout. Hénon conclut laconique : « *Comment peut-on accepter d'écrire un film avec un scénario aussi mauvais ?* »⁸⁴⁴

À travers ce blanc, ce noir et surtout ce gris « *intermédiaire* »⁸⁴⁵ composant une figure floue, mais des pixels nets, c'est l'« apparition de la texture de l'image » (le pixel devenu « apparent ») qui révèle la dimension sommaire, l'esquisse d'une narration du film d'origine et inversement présente une relation à la surface toujours d'« apparence » plus complexe...

Hénon rend apparents les « contrastes », les paradoxes du réalisme ; un réalisme où « *les effets spéciaux sont plus vrais que vrais comme une lessive lave plus blanc que blanc.* »⁸⁴⁶ L'auteur réfléchit la morphogenèse de son image. La texture de son film numérique évoque celle, brumeuse du Hi8, un média analogique bien lointain du numérique, mais ancêtre de celui-ci (tout comme il est aussi une extension du Super 8). L'apparition du Hi8 est contemporaine des premières Game Boy, le cinéaste en

l'invention figurative au cinéma, op. cit., pp. 318-322.) Le terme d'« étude visuelle » pouvant aussi s'appliquer au film de Hénon.

⁸⁴⁴ Entretien V. Hénon / G. Reiner, Paris, *op. cit.*

⁸⁴⁵ Le gris est selon le Petit Robert, « *une couleur intermédiaire entre le blanc et le noir.* » (Le Petit Robert cité par Christian MOLINIER, « Les termes de couleur en français - Essai de classification sémantico-syntaxique » in, *Cahiers de Grammaire* n° 30, *op. cit.*, p. 271.)

⁸⁴⁶ Entretien V. Hénon / G. Reiner, *op. cit.*

« monumentalise » et en rappelle, au sens étymologique du terme⁸⁴⁷, la matière pour en faire un récit cinétique. Il critique ainsi une vision où la matière argentique et la vidéo devenue numérique ne se rencontrent jamais, alors que leurs origines analogiques communes attestent de distinguos nettement plus ambigus.

La vidéo a aussi pour référent d'origine la télévision. Le film évoque d'ailleurs directement la guerre des formats, cette guerre politique. Toujours à l'époque des premières Game Boy, les standards de diffusion de la télévision couleur étaient variables selon les pays : le NTSC (National Television System Committee) créé par les Américains, n'était ni compatible avec le SECAM français (Acronyme de Séquentielles Couleurs à Mémoire) ni avec le PAL allemand (Phase Alternative Line).⁸⁴⁸ Travaillant entre plusieurs pays, certains artistes ayant rencontré des problèmes de transcodage avaient rebaptisé le NTSC : « Never The Same Color », parodiant avec humour notre conditionnement à un réalisme « différent » d'un média à l'autre. Une *différence* qui suggère toujours un autre rapport au réel... L'hégémonie américaine régnait déjà sur notre représentation du monde, le reste « du monde » en « *mimait les techniques* »...⁸⁴⁹

Le travail de la *différence* se retrouve à tous les niveaux du film jusque dans sa réception. Le cerveau comptabilise la perte et se reporte au même de façon automatique. Le temps « effondré », le passé s'actualise dans le hors-champ de la figuration dans la projection mentalisée. Le temps actuel devient celui de la projection du film qui se superpose à celui de la réalisation.

⁸⁴⁷ Le terme *monument* vient de *monumentum*, *monere*, « faire penser, faire se souvenir ». (Cf. C.N.R.S. (éd.), « Entrée : Monument » in, *T.L.F.i.*, op. cit. [En ligne], URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/monument>)

⁸⁴⁸ NTSC : « Standard américain d'enregistrement et de diffusion pour la télévision en couleurs. Le NTSC est mis au point en 1950 par des ingénieurs de Columbia Broadcasting of America (RCA). La qualité des couleurs par ce système de cadrage a longtemps laissé à désirer. Ce standard est utilisé aux États-Unis, au Canada, au Mexique dans de nombreux pays des Caraïbes et de l'Amérique du Sud, au Japon, en Corée du Sud et aux Philippines. L'image est codée sur 525 lignes ; pour le DV, c'est sur 480 lignes. Quoiqu'ayant servi de fondements aux standards PAL et SECAM, le NTSC n'est pas compatible avec eux. » (André ROY, « Entrée : NTSC » in, *Dictionnaire général du cinéma : Du cinématographe à internet*, op. cit., p. 315.)

⁸⁴⁹ 1) Suivant la belle expression de Michèle Waquant, artiste-professeur à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy où Vincent Hénon, alors son élève, réalisa sa version de *Titanic*. (Entretien M. Waquant / G. Reiner, Pontoise, le 25 mai 2009.)

2) L'anecdote à propos du format NTSC devenant « Never The Same Color » vient aussi de Michèle Waquant. Canadienne, vivant en France, cette artiste fut amenée à tenter de concilier, non sans lutte, PAL et SECAM.

Réalité et fantasme s'associent. La « déliaison » du mythe hollywoodien produit une expérience de malaise. Le spectateur est pris à bras le corps par une sensation, par l'agression et la confusion des formes, et non par une idée. Pince-sans-rire le film joue la carte de l'humour noir (et blanc). Le spectateur « tangué », entre le rire et les larmes, pour se diriger, pour basculer vers, un autre positionnement qui n'est plus celui du consommateur littéral, mais celui du geste artistique.

Il se trouve dans une position inconfortable : la perte de profondeur de champ fait écho à la perte d'un temps narratif. Le temps n'est plus filtré par la forme, mais par l'informe et donc le chaos. La dimension rétrospective fait peur. La catastrophe maritime devient celle d'une création cinématographique. La deuxième version pointe là où cela pêche. Le spectateur assiste ainsi à « un film dont il est le héros »⁸⁵⁰ : il cherche mentalement à empêcher la figuration narrative de sombrer dans la matière numérique. Ne pouvant pas éviter le naufrage figuratif de se déployer sous ses yeux, adopterait-il, malgré lui, le rôle déplaisant d'antihéros ?

Dans une démarche intellectuelle quasi-automatique, le spectateur identifie immédiatement l'origine de l'image. L'œil et l'esprit transposent l'image qui avec l'ouïe permet au spectateur de comprendre, de deviner, de compléter. Hénon précise « *tout le monde connaît le film, ou a vu au moins le clip de Céline Dion* »⁸⁵¹ (élaboré à partir d'extraits de l'opus de Cameron).

Le spectateur, comme dans un jeu de coloriage numéroté pour enfants, doit sans cesse « combler les blancs » de la figuration à l'image pour la superposer et la comparer mentalement à sa matrice. L'observateur « comble les gris » qui détourneraient le noir et blanc de sa figuration ; au regard de la très belle phrase de Roland Jadinon, qui énonce : « *Les gris sont des couleurs en devenir.* »⁸⁵² ; des couleurs qui permettent surtout la figuration d'un récit...

⁸⁵⁰ Variation sur le titre de la collection de romans-jeu *Le livre dont vous êtes le héros*. Inventés dans les années 1970 et se popularisant, dix ans plus tard à la même période que la première Game Boy, ces ouvrages sont en quelque sorte les ancêtres des « jeux de rôles » sur support papier. Ils avaient la particularité de moduler leur récit suivant des options proposées au lecteur qui se substituait ainsi (certes de façon assez schématique) au héros du roman. À travers des paragraphes numérotés, la lecture adoptait une forme à géométrie variable (début, milieu et fin étaient à choix multiples). Hénon, pris par la lecture de ces livres, avoue « *en avoir fait des insomnies* »... (Entretien V. Hénon / G. Reiner, *op. cit.*)

⁸⁵¹ *Ibid.*

⁸⁵² Roland Jadinon (professeur du cours de couleur à l'École de Recherches Graphiques, à Bruxelles) cité par Félix A. D'HAESELEER, « L'étude de la couleur à l'École de La Cambre. Propos sur la didactique »

Pour Derek Jarman (qui s'intéressa énormément aux couleurs - et réalisa, en particulier, en 1993, le film monochrome *Blue* -) : « *L'échelle achromatique de gris navigue du noir au blanc, les gris se mesurent à la lumière qu'ils reflètent.* »⁸⁵³ Dans le travail de Hénon, le gris semble incarner, chromatiquement parlant, cette relation instable aux figures. Cette couleur incertaine comme - et avec elle - les pixels en général, convoquent ainsi sourdement les eaux qui « engloutiront » le bateau et la « bleurette » de l'histoire. Plus que la lumière, elle symbolise la « navigation » de la narration qui se manifeste comme déjà connue, pressentie par la couleur spectrale « déjà disparue ». La texture grise du film rappelle que « *toute vanité se change en poussière* ». ⁸⁵⁴

Pastoureau semble lui répondre quand il parle de l'expression : « "entre le peut-être et le pas tout à fait", (...) *qui qualifie une nuance de gris ineffable.* »⁸⁵⁵ Hénon travaille aux limites de notre entendement : en enlevant encore un élément, l'œuvre, tel un château de cartes branlant s'effondrerait et perdrait son pouvoir critique pour passer dans l'incompréhensible. « *Au seuil du non-sens, la réduction étant proche de zéro : cela tient à peu de choses* »⁸⁵⁶, les éléments du film s'exposent détachés et juxtaposés, l'œuvre devient « *un kit paradoxal interchangeable.* »⁸⁵⁷

En conservant intact le montage des plans, « *on peut en penser ce qu'on veut.* [explique le cinéaste.] *La dimension minimale est "faussement neutre".* »⁸⁵⁸ Qui plus est, Vincent Hénon donne à son projet le même titre que le film qu'il détourne tel un étrange jeu de miroir déformant ; réfléchit-il ainsi notre faille narcissique creusée par le consumérisme de l'industrie audiovisuelle, une industrie prônant la jouissance dans l'instant ?

Le spectateur est obligé de prendre en compte l'insignifiance de la narration, il ne peut plus « croire » en l'image. Cette deuxième version expose l'artificialité de la construction du cinéma hollywoodien et son pouvoir pervers de *catharsis* qui n'est en

in, *L'Expérience de la couleur. Voisinages et postérité du Traité des couleurs de Goethe*, Bruxelles, op. cit., p. 87.

⁸⁵³ Derek JARMAN, « Matière grise (1994) » in, *Poétique de la couleur : anthologie*, op. cit., p. 159.

⁸⁵⁴ *Ibid.*, p. 161.

⁸⁵⁵ Michel PASTOUREAU, *Les Couleurs de nos souvenirs*, op. cit., p. 235.

⁸⁵⁶ *Ibid.*

⁸⁵⁷ *Ibid.*

⁸⁵⁸ *Ibid.*

fait qu'un contrôle de notre pensée. Le média est utilisé comme une arme à double tranchant, aussi ludique qu'angoissante, car elle questionne notre désir de croire en ces conventions. Les dogmes narratifs du cinéma industriel sont mis en pièces à travers une apologie du matériau *plastique* aux potentialités infinies, qui va bien au-delà d'un simple prolongement du cinéma analogique auquel on le cantonne le plus souvent.

Pour revenir et poursuivre le lien établi avec Narcisse, Dominique Païni note une parenté entre « *ombre et image réfléchie* [dans le terme latin] *umbra* (...) [qui] *design[e] l'un comme l'autre*. »⁸⁵⁹ La remarque fait penser au film de Hénon où le *miroitement* de la texture grise du pixel devient un « *immatériel* [qui] *se fait liquide et reflets, sorte de retour à la confusion sémantique de Narcisse*. »⁸⁶⁰ Païni cite et détaille le mythe du même nom :

« Ô ! Que ne puis-je me séparer de notre corps », dit le Narcisse d'Ovide, soulignant par ce « notre » pluriel, la dépendance absolue du corps et de son reflet. L'ombre relève à la fois d'une instance projetante et d'une instance introspectante, autrement dit d'une recherche des ombres en soi (...).⁸⁶¹ ;

dont on retrouve une certaine homologie dans le film de Hénon.

Exégèse de la surproduction de Cameron, ce film poursuit l'apologie faite par les romantiques allemands de la forme brève. Revenons au « trait d'esprit génial », au *witz*.⁸⁶² Ce « deuxième » *Titanic* fonctionne comme un *apophtegme*. Il devient un résumé lapidaire de toute une théorie et fait donc une apologie du fragmentaire. À travers ce processus de dévoilement, cette plaisanterie formelle, l'œuvre met à jour le simulacre du film d'origine : elle joue la carte du mineur et même de façon littérale du grotesque pour révoquer cet art cinématographique dit *Majeur*.

⁸⁵⁹ Dominique PAÏNI, *L'Attrait de l'ombre*, op. cit., p. 7.

⁸⁶⁰ *Ibid.*, p. 29.

⁸⁶¹ *Ibid.*, p. 58.

⁸⁶² Voir à ce sujet : Olivier SCHEFFER, « Fragments et totalité » in, *Semences, Œuvres philosophiques de Novalis*, tome II, Paris, Allia, 2004, pp. 10-14.

- Satyagraha de Jacques Perconte⁸⁶³

Le réalisme n'est qu'un *code*. Le travail de Jacques Perconte poursuit cette question des normes et de ses leurre avec le réel. À partir d'images 16 mm. noir et blanc récupérées sur internet, le cinéaste fait apparaître la matière numérique éminemment colorée de la « toile ». Cet intermédiaire mis à nu crée, d'un point de vue figuratif, une image « irréaliste ». L'artiste « *remet en cause les codes et les usages des langages informatiques.* »⁸⁶⁴ Son film *Satyagraha* narre de façon réflexive une histoire politique du cinéma qui s'étend aujourd'hui à toute image en mouvement.

Le film est dédié à Joachim Gatti, à l'appel immédiat de Nicole Brenez à la suite de ce qu'on a appelé « les événements de Montreuil » du 8 juillet 2009. Ce « manifeste visuel » répond à un événement politique. Comment Jacques Perconte réfléchit-il dans son film au devenir de la notion de création en art et comment cet art fait-il écho à des événements politiques ?

L'artiste focalise sa pratique artistique sur un montage en dialogue polyphonique et polysémique avec les œuvres d'origine, qui sont des séquences de pellicule 16 mm. noir et blanc, représentant pour la plupart des manifestations pour l'indépendance de l'Inde avant l'assassinat de Gandhi. Ces plans de nature « journalistique » proviennent des archives de la *Gandhi Serve Foundation*. L'artiste les a récupérés sur internet en les important sur un banc de montage virtuel sans passer par le « refilmage ».

À travers cette « récupération », Perconte fait apparaître une colorimétrie inattendue et rappelle que les plans en noir et blanc en numérique n'existent pas. Cette difficulté inhérente au média d'obtenir un « vrai » noir et blanc devient l'enjeu créateur du film. À ce travail particulier de « colorisation », le cinéaste associe une pratique de compression des images qu'il pousse à son maximum. L'image n'est « pas la plus nette possible », mais « la plus condensée possible ». « *Des bugs surgissent et sont*

⁸⁶³ Cette sous-partie a eu comme origine la communication suivante : Gabrielle REINER, « *Satyagraha* de Jacques Perconte : du *found footage* comme outil d'élaboration d'une plasticité critique des images en mouvement », communication dans le cadre de la journée d'étude *Créer sans nouveauté : l'art et la politique aujourd'hui*, Florian Gaité et Pauline Colonna d'Istria (dir.), Université de Paris X, Paris, 14, 28 mars et 11 avril 2011.

⁸⁶⁴ Nicole BRENEZ, « L'Objection visuelle » in, *Le Cinéma critique. De l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle*, op. cit., p. 21.

sublimés »⁸⁶⁵, explique-t-il. Les images se mélangent entre elles et tissent de nouvelles impressions allant jusqu'à faire apparaître la matière numérique, le pixel, au détriment de la représentation figurative. Figure et texture s'emmêlent. Le chromatisme déborde, la figuration est dépassée pour révéler un média polychrome.

La « polychromie » des images associées à cette pratique du *bug* débouche sur une crise perceptive. Si l'œuvre se construit à partir de l'ancien, cet « ancien » est aussi « relu » pour y insuffler un souffle de vie inédit : ces images réaffirment l'engagement de Gandhi comme ultra-actuel. La critique politique dialogue avec celle du conditionnement optique, emblématiques l'une et l'autre de « l'esclavage capitaliste » rappelant que le cinéma est un média dominé par la société... Perconte s'interroge : « *Que sont devenues les valeurs de Gandhi aujourd'hui ? Quel monde voulons-nous construire ?* »⁸⁶⁶ L'auteur invite à ne pas oublier les préceptes de cet homme autant dirigeant politique que philosophe.

La « relecture » critique du passé devient enjeu esthétique et politique. Le potentiel *plastique* de la répétition est multiple et induit une catharsis méditative.

L'art est-il impuissant face à la politique ? Perconte affirme le contraire en proposant de suivre les théories de Gandhi sur la non-violence. Le cinéaste s'explique : « *Ce film ne donne pas de leçon, il n'explique pas, il ouvre un espace sensible et y glisse la question.* »⁸⁶⁷ Ce qui justifie aussi le titre de l'œuvre : *satyagraha* signifiant « étreinte de la vérité »⁸⁶⁸, principe de non-violence par la « désobéissance civile » prôné par Gandhi.

Un croisement se tisse entre engagement politique, social et plus largement humain à travers une œuvre d'art qui interpelle. Face à l'indécision dominante et au choc du réel, le film se présente comme réflexif : il évoque l'explosion de la violence policière, l'indécision face à de telles tragédies. L'œuvre interroge le devenir de manière multiple : le devenir des idéaux de Gandhi, leur représentation par les médias de l'époque tout comme le devenir de ces images chez le spectateur (en attaquant une

⁸⁶⁵ Jacques PERCONTE, « Notes sur *Satyagraha* » in, *Images, notes et mouvements (blog du cinéaste)*. [En ligne], URL : <<http://www.technart.net/Satyagraha>>

⁸⁶⁶ *Ibid.*

⁸⁶⁷ *Ibid.*

⁸⁶⁸ Du sanskrit, सत्याग्रह, *satya* signifiant vérité et *agraha*, saisie. (Cf. *Ibid.*)

perception passive). C'est pourquoi le cinéaste a choisi de finir son film sur une citation de Gandhi qui résume sa proposition d'un art politique : « Soyez le changement que vous voulez voir dans le monde. »

La pratique individualiste devient un engagement emblématique. L'œuvre élaborée au sein du Collectif *Outrage et Rébellion* est loin de l'« épuisement formel » et de l'impuissance dans l'action des artistes révolutionnaires⁸⁶⁹ ; il s'agit ici d'une démarche transversale, aussi épanouissante que positive.

⁸⁶⁹ Tel le cinéaste Holger Meins, choisissant la clandestinité, devenant membre de la Fraction Armée Rouge (RAF) et abandonnant la création artistique pour mourir dans la prison de Wittlich des suites d'une grève de la faim à trente-trois ans à peine...

C) CHAIRS PLASTIQUES⁸⁷⁰

Pour terminer cette partie traitant du renouvellement du noir et blanc dans le cinéma dit expérimental, nous allons étudier trois films d'un même artiste. Siegfried A. Fruhauf « réinterroge [ainsi] le format des images »⁸⁷¹ et la question de la standardisation des figures de façon transversale puisqu'il ne privilégie pas un média par rapport à un autre.

L'analyse de *Frontale*, *Night Sweat* et *Ground Control* va permettre de faire une sorte de bilan de ce premier chapitre. Ces trois opus sont autant de cas symptomatiques d'une ré-volution des médias au cinéma. *Frontale* est un travail en 35 mm., *Night Sweat* en Hi-8 et *Ground Control* en numérique.

Nous approfondirons grâce à cette approche transversale la notion fort complexe de plasticité. En effet, des noir et blanc plastiques affichent le choix du créateur de déminer une histoire des formes narratives au cinéma. Le cinéaste propose une lecture suggestive de l'explosion des formes à une expérience de *cinéaplastie*. Nous allons voir que dans ces trois films, un noir et blanc remet en cause une prétendue évolution figurative au cinéma.⁸⁷²

⁸⁷⁰ Cette sous-partie a eu comme origine la communication et l'article suivants : Gabrielle REINER, « Le cinéma *plastique* de Siegfried Fruhauf », communication dans le cadre du colloque « L'Explosion en point de mire / Die Explosion vor Augen », Cité Internationale Universitaire de Paris, 3-4 Juin 2011. Publication dans Georges Felten, Susanne Götze an Guillaume Plas (her.), *Die Explosion vor Augen : L'explosion en point de mire*, Königshausen & Neumann, Berlin, pp. 97-113.

⁸⁷¹ Nicole BRENEZ, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental » in, *Limite(s) du montage*, op. cit., p. 59.

⁸⁷² En terminant sur ce cinéaste, la boucle est bouclée puisqu'il fut l'élève de Peter Tscherkassky dont nous avons étudié le film *Outer space*.

- **Explosions figuratives et noir et blanc plastiques**

Frontale est composé de plans de *found footage* (Fruhauf prélève des prises de vues de vieux films 16 mm de sa collection personnelle). L'artiste a varié les tirages contacts et a gonflé le résultat final en 35 mm. Il « court-circuite »⁸⁷³ ainsi diverses séquences qu'il aime. Deux visages se rapprochent l'un de l'autre tout en se démultipliant à l'image, les variations disparaissant pour revenir immédiatement. Des voitures explosent contre un mur. Les deux séries d'actions semblent se superposer, obturant de noir certaines figures, donnant parfois le sentiment d'instaurer un duel de primauté perceptive.

Le spectateur pense d'abord que les visages sont ceux des conducteurs des voitures accidentées, mais ce n'est qu'un couple qui s'embrasse. Ce baiser fait disparaître toutes les surimpressions. Le montage non-linéaire permet d'établir une analogie entre l'émoi provoqué par un baiser et celui de l'explosion des voitures. Cependant un plan final présentant un homme venant briser le pare-brise d'un véhicule nous replonge dans le doute. Le plan subjectif impose la place du conducteur. L'impact devant faire exploser la vitre de la voiture n'a pas lieu et cède la place au noir de la fin. Fruhauf joue de l'empathie du spectateur, qu'il intègre à la scène comme victime potentielle. Notre indécision devient affective face à ce dernier plan ambivalent. Serait-ce la réaction d'un fâcheux jaloux du couple ? L'interprétation est bien trop simple, elle reste ouverte, comme le film du cinéaste, dans son entièreté. La figuration est troublée par ce travail d'empilement de plans. Le public subit une attaque « *de front* »⁸⁷⁴ ainsi que l'indique le titre. Il fait ainsi l'expérience de l'équivoque : sa raison cède la place à la sensation, l'affirmation à la suggestion. Fruhauf s'explique : « *À travers ce procédé, les scènes perdent leur cohérence originelle.* »⁸⁷⁵ Les photogrammes s'affichent. Perforations ou pistes-son manifestent leur présence. L'explosion se scénarise visuellement.⁸⁷⁶ La représentation et son support s'entremêlent. Une « cohérence

⁸⁷³ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, le 1^{er} juin 2011.

⁸⁷⁴ Cf. Isabelle JEUGE-MAYNART (dir.), « Entrée : Frontal » in, *Dictionnaire bilingue anglais-français / français-anglais*, op. cit. [En ligne], URL : <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-francais/frontal/582305>>

⁸⁷⁵ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, op. cit.

⁸⁷⁶ Ainsi, « *les aventures matérielles de la pellicule (...) doublure impensée du récit v[ien]nent tout à coup au premier plan.* » (JACQUES AUMONT, *L'Attrait de la lumière*, op. cit., p. 23.)

originelle » qui se veut réaliste transparaît de façon inédite. Ce décadreage littéral de la figuration interroge un hors-champ : celui de l'illusion d'optique d'un cinéma narratif.

Night Sweat présente un ciel bleu-violet qui « grésille » et une lointaine forêt en épure. Puis une séquence laisse entrevoir un espace boisé, où des éclairs semblent illuminer par intermittence des arbres et teindre les images de violet. Ces plans partiellement figuratifs, car étouffés aux trois quarts d'obscurité, alternent avec des plans totalement noirs. Ils surgissent lors de très brefs instants de la pénombre dominante tels les flashes d'un éclair. Enfin, une image finale de planète à la forme « tremblante » dans un gris « décoloré », semble naître de ce chaos passé en traversant très lentement le cadre. Le spectateur tente automatiquement de lier ces trois séquences entre elles pour former la trame d'un récit. Il pense immédiatement à la tension avant la tempête, à son déchaînement, puis à une accalmie.

La médiocrité de la résolution s'impose comme élément de composition du récit. Pourtant, les prises de vues ont été effectuées sans un concept qui leur aurait servi de structure. Fruhauf décide juste d'explorer la possibilité de « *capturer* »⁸⁷⁷ la nuit grâce à un média qui fonctionne avec la lumière. Paradoxe qui impose à sa caméra des situations où l'éclairage est extrêmement faible. Le cinéaste obtient ainsi différentes prises de vues nocturnes qui révèlent une texture inattendue, telle une « *sueur nocturne* »⁸⁷⁸ se déposant sur les éléments filmés. « *La caméra a sa propre interprétation de l'obscurité.* »⁸⁷⁹, énonce l'artiste. La présence de la texture Hi-8, « débusquée » par un manque de lumière, met en difficulté la représentation. Le cinéaste sous-entend ainsi que l'outil n'est pas l'homme : le film obtenu est le résultat d'une interaction entre la vision humaine et une technique, ce que les normes réalistes dominantes tendent à faire oublier. D'autant que le film est présenté dans un format hybride en 35 mm. : le cinéaste ne pouvait pas le montrer dans son support original, les outils pour sa projection ayant disparu. Le Hi-8 étant une « évolution » du Super 8, mais et aussi un outil vidéographique, le transférer sur pellicule permet à Fruhauf d'insister sur l'origine *analogique* souvent oubliée du média vidéo.

⁸⁷⁷ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, *op. cit.*

⁸⁷⁸ Cf. COLLECTIF, « Entrée : Night Sweat » in, *Linguee*, *op. cit.* [En ligne], URL : <http://www.linguee.fr/francais-anglais/search?source=auto&query=Night+Sweat+>>

⁸⁷⁹ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, *op. cit.*

Enfin, dans *Ground Control*, l'auteur a filmé les corps noirs de fourmis grouillant sur sa table lumineuse, ce qui a donné naissance à des images à contre-jour. Certains insectes sont morts lors du tournage, l'artiste les a scannés et a élaboré ensuite un travail d'animation image par image. Les insectes noirs sur « matière » blanche basculent en négatif. Devenus blancs sur une texture noire, ils imposent une bidimensionnalité qui s'auto-désigne comme telle. Celle-ci est accentuée par la bichromie et les variations d'échelle inattendues des insectes, qui par moments se transforment en monstres géants, avant de disparaître dans un faux raccord. Les animaux semblent être à la merci de la « neige » numérique et finissent par exploser et se noyer dans le « bruit » de l'image... L'anéantissement supposé des fourmis suggère une mise à mort de figures cinématographiques stables au bénéfice du support. Une partie du dispositif technique prend donc partiellement figure et devient objet du récit, tandis que les « formes » sont absorbées par cette « matière », résultat d'une prise de vue au-delà de la limite des capteurs de la caméra numérique.⁸⁸⁰

Devenus de pures matières premières, les plans de ces trois films sont manipulés et détournés de façon éminemment transgressive. Ces médias expriment autant leur capacité à composer et représenter un espace figuratif, que leur capacité à le détruire. Fruhauf questionne le cinéma en conférant un enjeu *plastique* à l'image. C'est pourquoi on peut dire que les créations de l'artiste relèvent plus de l'acte de *plastein* que de *graphein*. En ce sens, il y a déplacement d'intérêt de l'évolution chronologique des événements vers l'évolution spatiale des formes. Ce changement pourrait s'éclairer par le concept de *plasticité*, dont Catherine Malabou précise que :

(...) deux limites extrêmes bornent son extension : la réception et la prise de forme d'un côté (est dit *plastique*, en effet, ce qui est susceptible de donner comme de recevoir la forme), l'explosion de toute forme de l'autre (*plastic* et *plasticage*) [et que] ce qui fait vœu de concept est très précisément le double mouvement, contradictoire et pourtant indissociable, de surgissement et d'anéantissement de la forme. Cet entre-deux décide du destin philosophique de la *plasticité*.⁸⁸¹

⁸⁸⁰ Lorsque le niveau de lumière est trop élevé pour le capteur de la caméra, certains blancs sont comme « brûlés » ; de même et pour des raisons identiques, le manque de lumière se manifeste par des noirs qui se brouillent, se creusent et scintillent de gris, comme nous l'avons indiqué à propos du film de Xavier Christiaens.

⁸⁸¹ Catherine MALABOU, « Ouverture : Le vœu de plasticité » in, *Plasticité*, Paris, Éditions Léo Scheer, 2000, p. 8.

Le cinéaste métaphorise donc la poétique de l'explosion de manière *plastique* : ses films travaillent la possibilité de l'anéantissement comme origine créatrice. Toujours selon Catherine Malabou :

La *plasticité* caractérise la relation de la substance à ses accidents. Or le mot grec (...) qui a formé accident, vient (...) [à la fois de] découler de et [d'] arriver. Il désigne ainsi la suite au double sens de la conséquence – suite logique – et de l'événement – suite chronologique. L'auto-détermination est donc la relation de la substance avec ce qui arrive.⁸⁸²

Le chaos devient autant objet de fascination subjective qu'objet d'analyse de l'origine et de la fin de la figuration. Une dialectique s'installe entre représentation et texture « abstraite ». C'est cette tension entre impression et réel, entre « illusion d'optique » et matière « bien réelle » des images, qui intéresse le cinéaste. Au-delà de l'événement brut et de l'allégorie, ce cinéma est, d'un point de vue théorique, explosif : le cinéaste « anéantit » les dogmes narratifs hérités du cinéma classique pour élaborer des méta-œuvres qui sous-tendent une pluralité de possibilités en devenir. L'« accident » induit au moment de la réalisation se convertit en « événement » créateur.

Un rapport à l'identique s'opère non plus par rapport à des figures, mais par rapport à une homochromie : ce n'est plus la forme qui enferme des couleurs, mais des couleurs qui décentrent les formes. Si on s'émancipe d'une logique figurative dominante induite par les techniques cinématographiques, on pourrait se demander si l'homme est capable de voir ce qui l'entoure de manière achromatique. La réponse est affirmative quand l'éclairage qui l'entoure est trop faible ou trop fort, brouillant les figures, comme en pleine nuit ou à contre-jour.

Reconsidérons *Ground Control*. Très contrastées, toutes ces prises de vues créent un noir et blanc inattendu à partir d'images numériques originellement en couleurs. Certes, l'être humain ne voit pas de figures précises en noir et blanc ; cependant ce postulat, s'il est exact, condense une approche sclérosante du réel. Nous pouvons percevoir des formes en noir et blanc ; mais ces formes sont moins nettes, moins précises. Si l'éclairage est trop violent ou trop faible, le noir et le blanc apparaissent et viennent mordre les figures, qui se déforment et perdent leurs détails. Un noir et blanc,

⁸⁸² *Id.*, *L'avenir de Hegel : Plasticité, Temporalité, Dialectique*, Paris, Vrin, 1996, p. 27.

incertain d'une manière perceptive, est aussi réaliste que des couleurs spectrales. La vision est trouble, mais plausible pour l'œil humain. Cette expérience est aussi au cœur de la bichromie de *Night Sweat*, à l'origine de prises de vues dans la pénombre, et de *Frontale*, où le choix de la pellicule noir et blanc *high contrast*⁸⁸³ et le remontage plus qu'apparent des plans déstabilisent la distinction des figures.

Ce qui mène à la conclusion que le cinéma narratif est basé sur un éclairage tempéré. Il n'explore qu'un champ très réduit des possibilités d'éclairage. Aller à l'encontre de cette règle reviendrait à déstabiliser les normes réalistes. Cela sous-tendrait d'autre part que filmer en noir et blanc des figures perceptibles serait autant un anachronisme qu'une aberration perceptive. Fruhauf affirme que travailler un noir et blanc informe est bien plus en accord avec la perception humaine que ce que voudraient faire croire les techniques cinématographiques. Ce devenir informe est donné comme une approche possible d'un réel fuyant, où le noir et blanc, ou son équivalence, apparaît bien plus réel que réaliste.

À travers « l'évolution » des médias cinématographiques, le noir et blanc devient un enjeu perceptif et non plus une spécificité technique. Le média numérique ne donne pas le choix entre couleur et noir et blanc, comme le propose encore l'argentique. Pourtant, à partir d'une image en couleurs, Fruhauf avec *Ground Control* renoue avec une expérience physique en présentant un noir et blanc à l'origine d'un éclairage particulier. Le cinéaste propose ainsi une perception du monde subjective et relative. Nous passons d'un noir et blanc idéal à un noir et blanc sublimé. Ce n'est plus le support qui en fait état, mais le rapport à la vision de l'observateur qui le décide.

⁸⁸³ Pellicule au noir et blanc très contrasté au point de ne pas laisser de variations de gris intermédiaires entre les deux couleurs.

- **D'une lecture suggestive de l'explosion
à une expérience de cinéplastie**

Dans les trois films de Fruhauf, le noir et blanc ou une bichromie dominante inquiètent la lisibilité des figures. Le clair-obscur, le contre-jour, la sur- ou la sous-exposition, élaborés à la prise de vue et (ou) en laboratoire, brouillent la lecture des formes. Si l'identification visuelle à des figures stables s'avère impossible, nous allons voir que la bande-son ne permet pas une meilleure compréhension et, au contraire, amplifie le processus d'explosion des figures déjà opérant à l'image. L'expérience d'une vision « achromatique » trouble déteint sur le son qui renforce le décentrement figuratif attesté à l'image.

Le travail sonore de *Frontale a* été composé par Martin Greunz, qui devait, selon le cinéaste, « *suivre la dynamique de ces images.* »⁸⁸⁴ L'écoute en est stridente, ce qui redouble un sentiment d'indécision constant de la part du spectateur. Cependant, si la linéarité des figures visuelles et sonores semble perdue, le montage vertical est, lui, synchrone comme dans les deux autres opus étudiés ici. Les rythmes souvent très saccadés donnent l'impression que la bande-son va par moments jusqu'à imposer des effets stroboscopiques (des *flickers*) à certaines séquences. La cadence des plans et leur incohérence croissante tout au long du court-métrage empêchent de percevoir, tant optiquement qu'acoustiquement, les figures de manière continue et confortable, et cela de façon exponentielle. L'expérience optique de l'explosion faite à l'image se sonorise. Visuellement et auditivement, le film s'inscrit dans le registre du ressenti et non dans celui de la pure illustration.

Dans *Night Sweat*, le tempo des trois séquences pousse le spectateur vers l'explication rationnelle d'une calamité climatique et réhabilite le montage de faux raccords et de figures précaires, à l'opposé d'un cinéma commercial dominé par la volonté de faire oublier le support au profit du contenu. Le récit linéaire s'éclipse dans tous les sens du vocable pour épouser un événement climatique. La matière suggère ce

⁸⁸⁴ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, *op. cit.*

bouleversement temporel : la chronologie s'élude pour rendre compte du déchaînement météorologique.⁸⁸⁵

Le temps se rebelle, ne présente plus les périodicités attendues : l'image adopte un rythme variable trop lent, rappelant que le cinéma n'est qu'une suite d'images fixes ou, à l'inverse, trop rapides, dénaturant là encore l'illusion d'une continuité perceptive. L'envers de la figuration, sa texture, remet également en cause toute approche globale au cœur de chaque image. Le malaise lié à ces images en mouvement qui s'écartent de notre désir de figuration n'exprime que notre désir de contrôler le monde.

Ground Control, justement, est accompagné de sons élaborés à l'aide d'instruments de synthèse évoquant le chuintement d'une télévision mal réglée. Fruhauf synchronise ensuite ce travail sonore avec le mouvement qu'il a choisi pour ses fourmis sur le banc de montage virtuel Final Cut Express. La matière joue un rôle figuratif et les figures visuelles et sonores renvoient au terme populaire (en tout cas en français) de « fourmillement », fourmillement faisant écho à son tour à la texture numérique.⁸⁸⁶ L'aspect brouillé des insectes permet de présenter l'explosion autant comme destruction que comme décomposition et donc d'approcher cette notion de façon métaphorique et physique sans jamais la représenter.

Deux approches du noir et blanc cohabitent : celle d'une perception trouble d'un point de vue optique évoque l'expérience d'un premier noir et blanc subjectif qui fait référence, quant à lui, à tout un hors-champ de la narration cinématographique. Il s'« affiche » à l'image et élargit un dialogue avec l'invisible au sens large du terme. Pour élaborer, d'un point de vue physique, des noir et blanc réalistes, ce n'est pas le choix du matériau qui importe, mais la *manière* dont il est traité. L'œuvre n'est pas le témoignage d'un Réel en soi, mais celui d'un point de vue singulier sur celui-ci. Le point de vue informe en tant qu'expérience perceptive du noir et blanc renvoie philosophiquement parlant au fait que le cinéaste propose une vision subjective du

⁸⁸⁵ Puisqu'à la fin du film un astre apparaît, ne peut-on pas se demander, à suite de Victor Hugo, si « *La lune comme dit Othello, vient de passer trop près de la terre* » ? (Victor HUGO, *Le Promontoire du songe*, op. cit., p. 49.)

⁸⁸⁶ Le terme caractérisant aussi de manière familière les scintillements que produisent les noirs, témoins de la difficulté pour l'outil numérique de filmer en basse lumière comme nous l'avons vu à propos du *Goût du Koumiz* de Xavier Christiaens.

monde forcément parcellaire. Ce regard singulier englobe le matériau utilisé. En prenant « figure », comme dans *Frontale*, l'artiste remet en cause un réalisme de surface pour faire transparaître la réalité physique du média, c'est-à-dire la texture employée. Il atteste aussi le fait que les outils cinématographiques censurent une vision non figurative. En travaillant à rebours d'une illusion d'optique, ces films imposent un point de vue singulier et donc des pratiques singulières. Le cinéma est un exercice physique. Par delà le fait de ne pas voir ce qui est filmé au moment de la prise de vue, le travail principal en laboratoire impose aussi un décentrement figuratif au profit d'une activité manuelle. Le noir et blanc attesterait ainsi de la dimension « occulte » de ces images : celle de la présence humaine originelle. L'aspect caché est à prendre au propre comme au figuré.⁸⁸⁷

C'est à partir de son média que chaque film trouve sa « cohérence ».⁸⁸⁸ Revenons au titre, *Ground Control*, qui signifie : « *contrôle au sol* »⁸⁸⁹. Ce contrôle, au regard du film, n'a pas l'air « réussi » d'un point de vue traditionnel. Il faudrait certainement interpréter le titre de manière détournée comme célébration singulière

⁸⁸⁷ Les films de Fruhauf interrogent l'« envers du décor » du réalisme cinématographique qui est d'abord la matière à l'origine de la figuration.

⁸⁸⁸ On pourrait aussi parler de *décohérence*. Dans ces films, la matière à l'origine de la figuration cohabite avec une figure pérenne. Cela évoque la relation ambiguë entre physique biologique et physique quantique. Le rapport biologique induit la mort au contraire de celui en physique : d'où, en physique quantique, la possibilité d'énoncer que « le chat de Schrödinger » selon le théorème du même nom, est en même temps vivant et mort. La cohabitation est impossible dans notre univers biologique, mais possible dans le domaine de la physique quantique. Osons le même parallèle avec le cinéma narratif et le cinéma dit expérimental. Le cinéma expérimental serait alors un cinéma « quantique » au regard du cinéma narratif. Dans le cinéma expérimental, la cohabitation entre émulsion non « exposée » et image figurative est possible, comme bien d'autres relations inenvisageables dans l'univers narratif basé sur une chronologie empêchant un état antérieur ou postérieur de persister avec celui de la figuration. L'interférence permettrait d'élargir et de réfléchir sur les mécanismes de la narration comme la physique quantique réfléchit indirectement sur notre univers. Les physiciens parlent de *décohérence*, notion qui paraît pouvoir s'appliquer aux linéarités disjointes ces films. Cette *décohérence* se présente par la superposition d'au minimum deux phases narratives. La situation dite classique en physique serait, au cinéma, celle d'un film narratif. Dans un cinéma para-narratif, elle viendrait à être brouillée par d'autres phases de ces figurations. Cette démarche itérative déjoue tout cycle identique. Jacques Aumont parle d'« un type de préoccupation jusqu'à présent réservé à un autre cinéma, celui des poètes de l'image œuvrant dans l'"expérimental" : mettre en avant non seulement l'instance narrative, mais les avatars matériels de la pellicule. » (Jacques AUMONT, *L'attrait de la lumière*, op. cit., p. 23.) Poésie et Physique se feraient écho. Si « être conscient, c'est construire du sens » selon Lionel Naccache, un sens est à attribuer aux « explorations des propriétés spécifiques de la pellicule comme matière » (Nicole BRENEZ, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental », in, *Limite(s) du montage*, op. cit., p. 59.) à la chimie de l'émulsion et au matériau numérique.

⁸⁸⁹ Cf. Isabelle JEUGE-MAYNART (dir.), « Entrée : Ground Control » in, *Dictionnaire bilingue anglais-français / français-anglais*, op. cit. [En ligne], URL : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-francais/ground_control/584677>

d'une « maîtrise » du chaos par le cinéaste...⁸⁹⁰ L'explosion visuelle s'accorde avec le rejet de toute harmonie acoustique (pensons aussi aux cris inquiétants pendant la deuxième séquence de *Night Sweat*), emportant le spectateur vers un ressenti de l'explosion. L'expérience de l'explosion devient affective.

Pourtant, s'il guide le spectateur désorienté, le travail sonore induit néanmoins du drame là où il n'y en a peut-être pas. Fruhauf se joue des anticipations du spectateur et de son désir d'explications, tant dans son rapport aux images qu'aux sons. Précisons que *Night Sweat* fut à l'origine une performance live où les images du futur film de Fruhauf furent présentées avec une composition créée de manière autonome par Jürgen Gruber. Cette présentation publique fit réaliser à l'artiste que « *les trois parties de Night Sweat formaient un film parfait.* »⁸⁹¹ Le son, en servant de support au travail d'interprétation du spectateur, peut-il devenir une fausse piste ? La question est trop simple. Il faudrait plutôt dire que le cinéaste, premier spectateur de son œuvre, la redécouvre au moment de sa projection finale. Ces figures disséquées tant visuellement qu'auditivement instaurent un espace-temps ouvert : celui de la transversalité du fortuit.

On pourrait donc autant parler de noir et blanc optiques que de noir et blanc sonores (dans la mesure où l'écoute ne rendrait pas compte d'une figure sémantique stable.)

Notre cerveau supporte mal l'incertitude. Le spectateur compense en imaginant une histoire pour « justifier » ce manque perceptif, qui doit trouver une explication. Pour pallier ces figures, qui débordent de leur « cadre » narratif attendu, et ces couleurs, qui font se confondre corps et décor, nous ne pouvons qu'imaginer un cataclysme, un accident ; cela évite d'admettre un flottement de sens, de plus en plus impensable dans le cinéma actuel. Là encore, l'explosion des formes fournit un sujet thématique et

⁸⁹⁰ La « neige » visuelle et sonore présente dans *Ground Control* et la présence dans le même film d'une antenne parabolique qui transparait par moment font, là encore, s'entremêler forme et texture. L'objet est un rappel de la réception possible par ondes du média numérique et atteste clairement du référent télévisuel « attendu » à l'image. Référence critique et manifeste. La vidéo analogique (avant qu'elle ne devienne numérique) est historiquement le résultat de la miniaturisation des outils télévisuels. Notre rapport au monde, à travers le réalisme, se surimpressionne sur celui de la télévision... Or l'image n'est pas le Réel, mais une représentation normée de celui-ci. L'exemple quelque peu trivial des encarts publicitaires qui annoncent fièrement, notamment dans la presse écrite, « Vu à la télévision » comme gage de garantie de véracité des mérites annoncés de la marchandise, est symptomatique de notre conditionnement...

⁸⁹¹ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, *op. cit.*

analytique à la représentation réaliste et à notre attrait persistant pour un cinéma narratif. En devenant *plastique*, celui-ci s'ouvre à toutes les interprétations et invite à ne pas réduire l'expérience d'un film à une explication rationnelle.

Les courts-métrages de Fruhauf renouent ainsi avec la *cinéplastie* défendue en son temps par Élie Faure, qui, « *tend et tendra chaque jour davantage à se rapprocher de la musique. De la danse aussi.* »⁸⁹² Ce que le réalisateur prend en compte. La bande-son élaborée dans un second temps est dissociée des images et les colorise autrement. La manière de raconter une histoire en est immédiatement altérée. Il n'y a pas de paroles. Seul le titre des films fait office de signifiant. La musique devient bruit, le bruit prend en charge le sens du film, qui devient affectif avant tout. Ne renvoyant pas à un signifiant précis, le travail sonore est aussi *plastique*.

Élie Faure affirme qu'il croit « *toujours d'ailleurs, que le cinéma nous atteint par l'intermédiaire de la vue* »⁸⁹³ et que « *[l]a trame sentimentale ne doit être que le squelette de l'organisme autonome représenté par le film. Il faut qu'elle serpente dans la durée sous le drame plastique comme une arabesque circule dans l'espace pour ordonner un tableau.* »⁸⁹⁴ La *plasticité* de ces films permet d'exprimer le refus d'une narration simpliste et continue. Le « *plasticage* » de narrations réalistes est donc à l'origine d'une *plasticité* inattendue. Le cinéaste précise : « *Dans mes adaptations, j'essaie de révéler un sens caché.* »⁸⁹⁵ Ce sens caché ne rappellerait-il pas que le cinématographe n'est qu'une représentation, une illusion du monde à la puissance immersive périlleuse, mais aussi l'expression d'une création subjective à appréhender par le spectateur tout aussi personnellement ?

Conférer une *plasticité* au noir et blanc interroge autant sur un chromatisme défigurant les figures, visuelles ou auditives, que sur une bichromie créatrice à partir de la ruine de la figuration. Puisque l'usage *plastique* de ces bichromies permet de créer des films « *explosifs* », c'est ce retour au noir et blanc qui serait source d'expérimentation et de renouveau de l'acte créateur. En mettant en péril les figures,

⁸⁹² Élie FAURE, « De la cinéplastie » in, *Histoire de l'art, tome III, op. cit.*, p. 520.

⁸⁹³ *Id.*, « Introduction à la mystique du cinéma », *ibid.*, p. 489.

⁸⁹⁴ *Id.*, « De la cinéplastie », *ibid.*, p. 523.

⁸⁹⁵ Correspondance S. A. Fruhauf / G. Reiner, *op. cit.*

Fruhauf expérimente le cinéma au sens étymologique du terme. Son œuvre adopte la logique de l'essai : la tentative d'une autre possibilité se présente comme proposition radicale. L'œuvre fait l'apologie de l'accident comme source créatrice de noir et blanc « élargis » (comme on parle de « cinéma élargi »). L'aspect « noir et blanc » déteint sur le son, tout comme le geste créateur du cinéaste déstabilise la forme narrative attendue à l'image et contamine de manière affective sa lecture. Ces « doubles » noir et blanc (visuels et sonores) attestent de la réception des images en général.

Le cinéaste fait ainsi la critique générale de notre rapport au récit. Au générique d'un film de fiction, on voit de plus en plus souvent indiqué « basé sur une histoire vraie ». Embryon de phrase ayant la même fonction anesthésiante pour nous annoncer que l'œuvre est une illusion, tout en sous-entendant que certains éléments seraient peut-être réels : les termes de fiction et de documentaire se rencontrent et annulent leurs distinctions par trop manichéennes et naïves. La figure écrite de l'histoire, qu'elle soit individuelle ou collective, est à l'origine de la figuration optique ou auditive, l'une et l'autre filtrées par l'homme et donc bien éloignées d'une prétendue perception immanente du monde.

Fruhauf prend en charge, plus largement et de façon directe, la question de la pudeur, dans un monde où un cinéma ultra-réaliste industriel domine en imposant une impudeur généralisée : le choix d'adopter comme norme des figures éclairées de manière zénithale, où toutes les couleurs spectrales sont perceptibles, sous-entend que l'on a tout vu. Le « tout vu » sous-entend aussi le « tout dit », car le cinéma parlant propose aujourd'hui des sons clairs et distincts, dominés par le langage, qui est là pour pallier l'incertitude, puisqu'il suggère aussi des images. Toute incertitude serait à appréhender comme un manque de vraisemblance et surtout de vérité. Le film devient message univoque.⁸⁹⁶

A contrario, les films du cinéaste autrichien peuvent être vus comme l'expression d'« énoncés paradoxaux », le spectateur devenant exégète du film, tout comme l'a été le cinéaste avant lui. L'expérience de ces œuvres se joue au moment de

⁸⁹⁶ L'univocité s'ajoute à l'impudeur et la renforce.

leur réception. L'opération peut s'apparenter à la cristallisation amoureuse décrite par Stendhal, mais élargie aux affects en général. La stratification des sens multiples fait chavirer un récit attendu en emportant avec elle les émotions. L'œuvre a une fonction autant « spirite » que cathartique.

Ces films sont doubles : hantés par leur passé et par les récits qui s'enchevêtrent, ils s'actualisent dans le présent de leur projection. Si l'œuvre tresse les possibles, le thème du double renvoie à l'anamorphose qui serait celle d'une narration classique. L'accident instaure d'autres manières de créer. Le cinéma se regarde lui-même, leurre du réel et « usine à rêves », deux voies contradictoires qui suggèrent une vision du réalisme écartelée entre vraisemblance et peur de la contingence. Angel Quintana rappelle que « *l'institutionnalisation de Hollywood comme paradis de la fiction classique fit disparaître le cinéma d'improvisation et d'ébauche, le remplaçant par un cinéma de la narration.* »⁸⁹⁷

Expérimenter n'intéresse pas le cinéma industriel qui, aujourd'hui encore, repose sur les normes narratives du cinéma classique. L'expérimentation « menace » celui-ci, ou du moins l'interroge. Élaborés en solitaire ou avec quelques comparses, les films de Fruhauf défendent ainsi une démarche artisanale contre une logique industrielle.

La prise en main des normes cinématographiques, au propre et au figuré, chamboule toute hiérarchie entre figure et texture, linéarité et répétition. Remodelé et réinterrogé en tant que texture, le processus se confond avec la finalité de l'œuvre. Le film n'a plus d'origine fixe ni d'aboutissement. L'œuvre se présente comme un état parmi d'autres possibles, en corrélation avec ce que le spectateur décide d'y voir. Le fil conducteur de la figuration se perd. Des points de fuite différents proposent un cinéma qui s'ouvre à d'autres dynamiques. La définition de ce qu'est un film se perd dans ce qu'une œuvre artistique et non plus uniquement *cinématographique* pourrait être, démultipliant et renouvelant ainsi de manière infinie les possibilités créatrices. Le sujet et le support fusionnent dans une attraction inattendue des contraires qui produit une indétermination féconde.

⁸⁹⁷ Angel QUINTANA, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, op. cit., p. 15.

Si la *plasticité* est liée à l'inattendu de l'événement-accident, précise Catherine Malabou, elle :

(...) caractérise ainsi le rapport que le sujet entretient avec l'accident, c'est-à-dire avec ce qui lui arrive. Hegel joue sur les deux sens du mot accident : le prédicat logique, l'accident d'une substance, et le prédicat chronologique, l'événement. La *plasticité* caractérise dès lors le lieu le plus sensible, le vif de la subjectivité, son rapport à l'avenir. Elle dit ce rapport par lequel le temps s'incorpore subjectivement dans le vœu d'avenir.⁸⁹⁸

Ces films dévoilent des possibilités absentes ou réduites d'une narration chronologique.

La philosophe ajoute que :

Lire Hegel revient en effet toujours à se retrouver en deux temps à la fois, à suivre le cours d'un accomplissement rétrospectif et prospectif. Le lecteur est conduit, dans le présent de sa lecture, à anticiper doublement : attendre la suite (selon la linéarité représentative), et présupposer que la suite est déjà arrivée (selon le déploiement téléologique).⁸⁹⁹

Les films de Fruhauf ont cette double temporalité. Rappelons que le court-métrage *Frontale* est une commande pour la bande-annonce d'un festival de cinéma. La pratique de reprise est d'usage courant dans l'industrie cinématographique : le montage de quelques images donne envie d'aller voir le long-métrage. Dans ces pratiques promotionnelles, toute logique narrative attendue peut être corrompue, l'ellipse domine, les plans se succèdent sans raccords transparents : kaléidoscope condensé de ce que le film promet. La narration est suggérée ou exclue par intermittence. Le cinéaste joue à rebours de cette « *pratique industrielle et immédiate du recyclage* »⁹⁰⁰ qui n'est plus « *endogène [mais] exogène* »⁹⁰¹. En employant des images d'un film qu'il n'a pas tourné, en « remontant » des images entre elles, il signe une autre œuvre ouverte à interprétation.⁹⁰²

⁸⁹⁸ Catherine MALABOU, « Ouverture : Le vœu de plasticité », *op. cit.*, p. 10.

⁸⁹⁹ *Id.*, *L'avenir de Hegel : Plasticité, Temporalité, Dialectique*, *op. cit.*, p. 32.

⁹⁰⁰ Nicole BRENEZ, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental » in, *Limite(s) du montage*, *op. cit.*, p. 50.

⁹⁰¹ *Ibid.*

⁹⁰² Fruhauf développe ainsi les expérimentations godardiennes sur le sujet. Pour Nicole Brenez la « *Forme institutionnelle du remploi, la bande-annonce voit son statut d'accessoire renversé par les initiatives de Jean-Luc Godard, qui transforme le petit appât commercial en autant de poèmes, traités, pamphlets parfois autonomisés des longs métrages.* » (*Id.*, « Texte de présentation de la séance : Moments choisis » in, Programme des conférences en relation avec le cycle de films *L'Image matière, histoire du Cinéma par lui-même, formes de la critique visuelle*, *op. cit.*, p. 3.)

C'est au spectateur d'imaginer son propre long-métrage. L'œuvre devient la quintessence de ce qu'elle pourrait être. L'explosion des normes opère au niveau du *emploi*, elle détermine de manière plus large une défense du fragmentaire et de la version autre. L'explosion narrative est ré-création autant que recreation. C'est un moment de pause. Le film évoque un feu d'artifice, une gerbe d'étincelles invitant à l'émerveillement et à la surprise à travers la reprise du *found footage* dont le résultat relève là encore d'une double temporalité. Toujours selon Catherine Malabou :

On entendra (...) par *plasticité* et grâce à elle, un sens abusif de la surprise, qui s'autorise de la littéralité du mot, sur-prise, pour dire un excès de prise, une manière d'être trop pris, en tout cas d'être pris dans deux logiques à la fois, dans deux logiques au moins, le « sur » de surprise trouvant ou retrouvant ainsi, par une opération *plastique*, cette signification de hauteur et de saturation qui s'entend par exemple dans des mots comme « surdétermination », « surmenage » ou encore « surréalisme ».⁹⁰³

Cela nous renvoie à la dimension fantomatique de ces images. S'appuyant sur la philosophie de Hegel, Catherine Malabou explique : « *l'"avenir" est le rapport que la subjectivité entretient avec l'accident.* »⁹⁰⁴ La théoricienne utilise l'expression « voir venir », qui signifie en français attendre prudemment en observant l'évolution des événements, mais aussi deviner les intentions d'une personne et en pénétrer les desseins. Cette expression désigne à la fois le fait d'« être sûr de ce qui vient » et de « ne pas savoir ce qui va venir ». Le « *"voir venir" désignera de ce fait le jeu conjugué de la nécessité théologique et de la surprise dans la philosophie hégélienne.* »⁹⁰⁵ Le spectateur se retrouve dans ce cas face aux films de Fruhauf. Étonnés par la reprise de figures, par leur traitement et par la méprise qu'elles peuvent induire dans notre esprit, cet effet de sur-prise, nous ravit au sens fort du terme. L'explosion devient sensible ; comme la représentation pose problème, le spectateur ne peut pas être un simple observateur, il est *pris* à partie dans ce bouleversement. L'explosion serait ainsi à saisir comme la *prise* en compte de son ressenti brut par les images en mouvement elles-mêmes, *prise* en compte qui ne peut se réduire à une représentation figurative.

⁹⁰³ Catherine MALABOU, « Plasticité surprise » in, *Plasticité*, op. cit., p. 311.

⁹⁰⁴ *Id.*, citée par Mehdi BELHAJ KACEM, « L'intercept », *ibid.*, p. 297.

⁹⁰⁵ *Id.*, *L'avenir de Hegel : Plasticité, Temporalité, Dialectique*, op. cit., p. 28.

Devant la *plasticité* des œuvres de Fruhauf, le spectateur fait une expérience inédite, celle d'en devenir partie prenante. Le postulat d'expérience subjective que fait le cinéaste s'étend à la liberté d'approche que proposent ses films au spectateur. Ce dernier est confronté à des œuvres « inénarrables », où la description et le sens ne suffisent pas : la description bute sur des figures instables qui conduisent à des lectures incertaines. La rencontre de deux couleurs créerait une aporie. La bichromie ferait ombrage à une logique du sens. Prendrait-elle en charge la *drama* incohérente de ces films ? Nous pourrions percevoir ces films comme l'expression de paysages états d'âmes, de pures expressions des affects mettant en échec le raisonnement. Déstabilisant certes pour le spectateur, ce serait aussi là que se situerait la force de ces films. Explosions de sens qui se superposent plus qu'ils ne s'annulent. La *plasticité* se retrouve autant au niveau optique que sonore, l'un et l'autre se soutenant réciproquement pour proposer une architecture cinématographique dans laquelle la défiguration des formes n'est qu'un prétexte pour rejeter les conventions figuratives et proposer une *cinéplastie*. Dans ces trois films, le contenu s'accorde au contenant pour une approche de l'explosion comme double expérience sensible et critique. Notre rapport aux images en mouvement renoue avec une pratique méditative qui incite à repasser par une analyse du sensible avant une réflexion intellectuelle, la réaction cérébrale immédiate étant forcément réductrice de possibilités, voire erronée. Ces œuvres sont comme des bombes à retardement qui suspendent toutes les attentes et présupposent plusieurs « lectures » non-exclusives.⁹⁰⁶

⁹⁰⁶ Hegel utilisait déjà, au tout début du XIX^{ème} siècle, la métaphore de l'explosion : « Dans la culture, les œuvres originales et tout à fait prodigieuses sont comparables à une bombe tombant dans une ville paresseuse, où chacun est assis devant sa chope de bière, plein de sagesse, et ne sent pas que c'est justement son morne bien-être qui a provoqué l'éclat du tonnerre. » (Hegel cité par Nicole BRENEZ, *Cinéma d'avant-garde*, op. cit., p. 11.)