

**DU JEU
METTRE EN SCÈNE LA
SOUS-CULTURE**

Introduction

Les retours du narratif. «La photo mise en scène, que j'appelais pour ma part 'cinématographie'»¹ (Jeff Wall)

Jeff Wall se souvient qu'à la fin des années 1970, il traversait « une sorte de crise »,

« [...] je me demandais ce que j'allais faire. Juste à ce moment-là, j'ai vu un panneau lumineux quelque part et ce qui m'a tellement frappé, c'est que c'était pour moi la synthèse technologique parfaite. Ce n'était pas de la photographie, ce n'était pas du cinéma, ce n'était pas de la peinture, ce n'était pas de la publicité, mais c'était fortement associé à tout cela. C'était quelque chose d'extrêmement ouvert. [...] Cela répondait aux attentes essentielles vis-à-vis de la technique, c'est à dire qu'elle représente par les moyens du spectacle. »²

Les fameux caissons lumineux dont l'artiste a depuis fait sa marque de fabrique lui sont ainsi apparus à un moment où sa carrière de photographe avait débuté sans encore le convaincre pleinement et où son intérêt pour l'histoire de l'art, et notamment la peinture du XIX^e siècle, l'occupait depuis longtemps. Le choix définitif pour la photographie, que l'artiste adopte vers 1986, lui permet d'établir les modalités d'un travail qui tournera autour de cette idée de spectacularité. Dans un geste qui renoue avec les enjeux figuratifs de l'esthétique du XIX^e siècle, Jeff Wall rompt avec ce qu'il nomme « l'interprétation moderniste » de la photographie. Très vite, il se penche sur des questions de mise en scène et a recours à des acteurs, à des scénarios élaborant, selon ses termes, l'aspect « cinématographique » de ses photographies qui usent amplement des artifices de montage et d'effets spéciaux – depuis les années 1990, ses photos n'hésitent pas à révéler la technicité de leurs procédures de réalisation. À propos de la « cinématographie » qu'il développe, il explique :

1. « Entretien entre Jeff Wall et Jean-François Chevrier », in *Jeff Wall. Essais et entretiens. 1984-2001*, Paris, Ensba, 2001, p.15.

2. *Idem.*, p.63.

« C'est alors que j'ai commencé à concevoir mon travail comme 'cinématographique'. [...] tous les problèmes que pose la photographie sont présents dans le cinéma. Mais, dans la mesure où il reconnaît la performance, où il reconnaît le mélange qui s'opère entre l'aspect documentaire de la photographie et l'artifice de la performance, le cinéma conduit à l'éclatement des limites de l'art photographique tel que je l'avais connu. Le nouvel espace qui s'ouvrait à moi semblait en relation avec ce que la peinture avait déjà accompli – une fusion du reportage et de l'imaginaire. »³

Cette dimension artificielle doit, selon l'artiste, être capable d'intégrer la picturalité, référence constante dans son travail, ainsi qu'une certaine « tradition » dans la fabrication des images, que lui offrent la photographie et son histoire. Ce que Jeff Wall oblige en somme à penser, c'est la rencontre et l'association entre de nombreuses entités que le modernisme a tenues éloignées les unes des autres : figuration, spectacle, picturalité. Cette insistance à produire des images « construites » a sans aucun doute marqué une grande partie de la production d'images contemporaines qui, à la suite de Jeff Wall, se sont engagées du côté de cette frontière délicate à établir entre artifice et réalité. Tout en insistant sur l'artificialité, l'artiste s'est souvent exprimé sur la nature également documentaire de ses images. La façon dont elles prennent en charge des contradictions d'ordre social, des situations d'aliénation, vise ainsi un réalisme : « Dans toutes mes photos, dit-il, je pense qu'il y a une trace, un moment, où on trouve une sorte de conscience lucide de l'absence réelle de liberté. »⁴

L'aspect parfois très quotidien et banal des photographies de Jeff Wall voisine avec un sentiment fantomatique, parfois inquiétant, que l'artiste favorise tout autant, et de différentes manières. L'on sait d'abord que ses œuvres sont souvent des citations directes de toiles fameuses de l'histoire de l'art, se présentant ainsi comme des réminiscences lointaines d'un champ historique avec lequel l'artiste dialogue constamment. Par ailleurs, il s'agit également pour lui de faire surgir dans ces cadres quotidiens des notes d'étrangeté qui témoignent d'un rapport au monde qui ne se veut surtout pas simpliste. Si l'image incarne pour lui un espace de recherche dédié à ce que nous ne connaissons pas ou mal, ou à ce qui nous contraint, celle-ci doit aussi être capable d'accueillir les fantômes de temps révolus, à travers des indices que l'artiste sème volontairement dans les décors qu'il imagine, ou dans une atmosphère chargée d'inconfort. Une fois encore, l'argument « cinématographique » construit

3. « At Home and Elsewhere, dialogue à Bruxelles entre Jeff Wall et Jean-François Chevrier » (1998), *Idem.*, p.354.

4. « Typologie, luminescence, liberté. Extraits d'une conversation avec Els Barents » (1988), *Idem.*, p.71.

par l'artiste intervient au premier rang des outils convoqués pour creuser l'envers de la modernité :

«Baudelaire a dit que nous expérimentons tous les jours, dans la rue, dans la ville moderne, la présence de figures mythiques de toutes les époques. [...] Mais Baudelaire aurait tout aussi pu bien dire que l'inconscient de chacun présente des traces qui peuvent être reliées aux images et figures fantomatiques, symboliques de tous les temps, de toutes les cultures et de tous les mythes. C'est ce que le langage ordinaire fait apparaître, par exemple quand on dit de quelqu'un qu'il est 'un diable' ou 'un martyr'. Cela constitue le cœur littéraire et thématique de l'art pictural. C'est à travers ces identifications fantomatiques que nous faisons l'expérience des autres, et que nous sommes témoins d'événements. Ainsi, je ne peux pas distinguer le prosaïque du spectral, le factuel du fantastique, ni par extension le documentaire de l'imaginaire. La 'cinématographie' est ma façon de travailler cette question.»⁵

Ce que Jeff Wall nomme « cinématographie » permet à un régime associatif d'accepter la cohabitation dérangeante entre catégories et partitions esthétiques. Le cinéma porterait ainsi la promesse d'une synthèse.

Jeff Wall offre les moyens d'introduire ce qui fera l'objet de ce dernier chapitre consacré au jeu. Nous l'avons pensé comme une manière de confier au médium filmique un héritage plus clairement ancré du côté de la figuration et de la narration. D'une certaine façon, les films convoqués dans ce chapitre renouent plus que les autres avec l'histoire du cinéma entendu depuis son versant fictionnel, le plus admis et repéré. Si les enjeux plastiques sont tout à fait présents et importants pour les films dont nous allons traiter, c'est moins sur cet aspect que nous nous concentrerons que sur les déplacements qu'ils autorisent entre fiction et récit. Le jeu interviendra dans ces pages comme un dispositif mis en place par les artistes pour faire effectivement basculer leurs films du côté d'un régime de croyance. Cette donnée artificielle et contraignante, qui structure leurs réalisations, permet de mettre à jour une autre scène que l'efficacité des images rend crédible. Nous avons cependant parlé de « déplacement » : il est clair en effet que nous n'avons pas affaire à des narrations classiques, organisées selon un modèle qui se voudrait entièrement illusionniste, prenant pour base le déroulement linéaire d'un récit. D'une part, pour la plupart d'entre eux, les films choisis sont présentés sous la forme d'installations bridant

5. « At Home and Elsewhere, dialogue à Bruxelles entre Jeff Wall et Jean-François Chevrier », *op.cit.*, p.372.

souvent la possibilité de suivre l'enchaînement du film du début à la fin. Cependant, même dans le cas où nous serions face à de véritables projections, requérant une attention absolue des spectateurs, les récits rassemblés ici font fondamentalement dévier les attendus narratifs. Or ces déviances, différentes selon les films, démontrent à chaque fois quelque chose d'essentiel : le jeu, ce dispositif hérité du théâtre qui permet de produire une autre scène selon un ensemble de règles établies par l'artiste, au lieu d'amplifier, en la renforçant, l'illusion, comme ce serait le cas dans le cinéma narratif traditionnel, la dénude, l'expose, la découvre. Son utilisation par les artistes déconstruit, voire transgresse les codes et les pratiques. Les films réunis dans ce chapitre sont des espaces d'inadéquation narrative : ils conservent à l'objet filmique une tenue narrative générale (acteurs, scénarios, décor, accessoires... : tout ce qui permet de *ne pas* faire du documentaire), l'arriment à une forme lisible et saisissable, logique, puis travaillent à faire dérapier le dispositif. Ils semblent ainsi établir une équation étrange : reconnaissant que le besoin de fiction, de récit, de narration et de personnages est loin d'avoir disparu dans le moment historique que nous traversons, ils en isolent certains éléments, se conforment à quelques règles existantes, puis basculent dans quelque chose de beaucoup moins repéré et repérable.

À quoi sert le jeu ? Cette question est abordée dans les exemples qui suivent de différentes manières mais on peut tenter d'en établir une ligne commune. Les points de départ des films réunis sont à chaque fois détenus par une situation qui se veut très réelle. Les scénarios s'écrivent à partir d'un certain état du monde : des événements que les artistes jugent eux-mêmes déviants, étranges, mystérieux, incompris, sur lesquels ils choisissent d'élaborer une sorte de « diagnostic filmique ». À chaque fois, ou presque, une réponse documentaire aurait pu être élaborée, abordant frontalement la situation jugée problématique ou équivoque. Ce n'est pas le choix qui est fait ici, même si, une fois encore, il est souvent délicat d'opérer avec certitude la distinction entre documentaire et fiction. Ce que nous qualifierons ici de « jeu » correspond néanmoins au refus premier et initial de recourir immédiatement aux armes documentaires et de leur préférer des dispositifs plus complexes, contraignants, dont l'objectif sera avant tout d'instaurer une distance entre la situation choisie et son rendu filmique. Le jeu permet d'installer un filtre critique, qui est à la fois le signe d'une maîtrise et le moment d'une transgression. Par maîtrise, nous entendons le fait que les artistes travaillent à partir d'une matière qu'ils ont préalablement étudiée et sur laquelle ils souhaitent produire un discours. Par transgression, nous insistons sur le

fait que les objets produits ne relèvent pas directement de l'enquête scientifique et contiennent une force qui demeure subversive et radicale. Le recours à des acteurs, à des scénarios, à des décors, à ce qui relève d'une théâtralité assumée devient le moyen critique le plus adapté aux questions (politiques, sociales, historiques) dont les artistes s'emparent parce qu'il offre la distance nécessaire à leur traitement. Ce filtre a fondamentalement pour objectif d'échapper à la linéarité: exactement au sens où l'on dit que l'on « donne du jeu » à quelque chose, la fonction du jeu dans les exemples convoqués vise à donner une plus grande aisance de mouvement, d'échapper à un serrage trop borné.

Sans doute le diagnostic plus global effectué par ces artistes revient-il à souligner le double étiolement d'un cinéma narratif aujourd'hui verrouillé, et d'un cinéma documentaire trop peu inventif formellement. Les va-et-vient proposés entre l'une et l'autre solution ont pour objet de dialectiser leur éventuelle hégémonie, qui pourrait venir trop durement limiter les possibilités d'action et de diagnostic qui importent aux artistes. C'est donc pour parer l'étroitesse d'un traitement univoque que les artistes ont recours à une théâtralité, qui, en mettant à distance, met aussi en lumière. Puisqu'il n'est plus question de dissimuler les ressorts, les effets, les artifices, ceux-ci font désormais figure d'intentions critiques insérées dans les scénarios, dans les décors et les imageries dont ils proviennent, dans les gestes et les expressions.

Deux parties structurent ce dernier chapitre. Dans la première sont réunies deux propositions, réalisées à trente ans d'écart, et qui traitent cependant, par le jeu, de l'utopie. Chez Chris Marker, le film est un espace utopique filtré par le piège narratif tendu par le réalisateur. Chez Gerard Byrne, l'utopie est une forme datée, à archéologiser, qui a laissé, à différents lieux, les traces de son passage. Le jeu est le moyen trouvé par l'artiste pour enquêter sur ces traces: les rejouer pour mieux les comprendre. Au milieu du chapitre, nous avons choisi de revisiter la fameuse controverse relative à la théâtralité qui a marqué, à la fin des années 1960, le champ de l'histoire de l'art. Dans les déclarations de Michael Fried se découvrent à l'époque, et quoique mal jugés par le critique, les ferments de ce qui constitue l'espace scénique de l'art contemporain, qui assume aujourd'hui pleinement son « impureté » théâtrale. La dernière partie du chapitre se concentrera justement sur cet héritage théâtral dans la production filmique contemporaine: les exemples de Jeremy Deller et de Pierre Huyghe, dont l'un surjoue avec un excès quasi-maniériste le documentaire et l'autre les excès fictionnels, devraient permettre d'établir la diversité d'une

compréhension scénique de l'art. Le recours au jeu (la reconstitution chez Deller, et la programmation fictionnelle chez Huyghe) établit avec une acuité nouvelle les diagnostics sociaux et politiques dont nous parlions précédemment. C'est parce qu'elles contraignent au détour et déjouent la narrativité linéaire que ces formes s'imposent. La scène filmique contemporaine permet de conjuguer la tonalité spectrale de références à un passé pictural ou mythique, survivance d'archaïsmes, et la vigueur de prises de position radicales. Les derniers exemples offrent des espaces d'application à ce que Jeff Wall nomme ces « identifications fantomatiques » à travers lesquelles « nous faisons l'expérience des autres ».

III. A. LA LONGUE-VUE UTOPIQUE

Dans un texte intitulé *Le pouvoir du récit*, Louis Marin entreprend l'analyse d'une fable de La Fontaine, *Le pouvoir des fables*, dédiée à un ambassadeur de Louis XIV à Londres, « Un récit de la narration où le représenté représente la représentation. »⁶ L'analyse de Louis Marin met au jour les mécanismes par lesquels La Fontaine expose en effet les pouvoirs de la narration. C'est l'idée du piège qui le retient ici, terme qui « n'appartient ni au dictionnaire de la science, ni à celui de la philosophie ; ce n'est pas un concept, ni une notion, même pas une catégorie mentale. [...], il relève du procédé, de la machination technique, de l'art. »⁷ Jeu de manipulation par le langage, le piège mis en place par La Fontaine dans sa fable crée une passerelle entre le rôle du poète et celui de l'ambassadeur auquel le texte est dédié : l'un et l'autre sont en effet « des êtres de discours ». Louis Marin démontre l'habileté avec laquelle le texte du fabuliste produit, par le plaisir qui naît de la narration, un désir de savoir. Si la fable est un espace gorgé de signes à interpréter, alors l'auditeur, pris par le flux de la lecture, se trouve proprement piégé par ces signes dont l'interprétation ultime lui échappe. Montage et démontage coexistent, car les pièges narratifs et textuels sont pourtant bien là, sous nos yeux, exposés à notre entendement avec lequel ils jouent :

« Pouvoir des fables ; raconter une histoire, c'est offrir à celui qui m'écoute la satisfaction imaginaire d'un désir, le bénéfice d'un plaisir. Quel est ce désir ? Celui de savoir, désir théorique, désir de vérité. Mais ce savoir, cette théorie, la vérité n'est jamais dite dans l'accomplissement narratif, puisqu'il est imaginaire, puisque ce que le récit donne à lire, à entendre, à voir n'est que le monde possible, fictif, de l'accomplissement du contrat initial (je raconte, tu m'écoutes). D'où le désir dans ce désir que le monde possible soit le monde réel ; mais le poète se garde bien de signifier à l'ambassadeur le chemin

6. Louis Marin, « Le pouvoir du récit », in *Le Récit est un piège*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978, p.17.

7. *Idem.*, p.8.

dans l'aporie. Non seulement il n'enseigne pas ce qu'il faut savoir, la vérité, la réalité, mais il déclare que lui-même enseignant et disant la vérité est traversé du même désir que celui qui l'écoute, saisi par la même fiction, qu'il n'est pas d'autre vérité que celle-là. Mais il fait plaisir en racontant son histoire. Il satisfait son propre désir, le désir de son lecteur par l'imaginaire d'un monde possible: pouvoir de l'affabulation.»⁸

Cet extrait de Louis Marin permet de cerner l'idée de jeu telle qu'elle nous sera utile: le détour, le piège fictionnel ou théâtral, la mise en scène seront systématiquement compris comme faisant affleurer ce «désir théorique» qu'évoque le penseur. Un désir de connaissance que l'utopie incarne à sa manière.

Dans la première étude d'œuvre qui suit, il sera question de la façon dont la modernité pourrait permettre d'aborder le piège narratif. *L'Ambassade* de Chris Marker (1975) monte en effet de toute pièce un scénario néanmoins présenté comme un véritable document d'archive. Le contrat passé avec le spectateur, d'abord clair, se délite progressivement jusqu'à se révéler être une forme d'imposture visuelle. Derrière la fable, pourtant, s'offre à nos regards un point de vue pour le moins obscurci sur l'avenir du militantisme, et au-delà, sur une modernité formellement asphyxiée. L'utopie négative qui régit le film et son dispositif contribue à la production d'un objet auquel il manque les coordonnées les plus fondamentales (temporelles et géographiques) et dans lequel tout semble «en fuite»: les personnages, les repères, la culture, le langage, les rapports sociaux. La bulle que constitue le film, qui ne bénéficie d'aucun contre-champ, développe une économie intégralement endogène, que l'extérieur ne vient plus alimenter.

Une installation récente de l'artiste irlandais Gerard Byrne pourrait servir de contre-champ au film de 1975. Thématissant également l'utopie et la science-fiction, l'entreprise de Byrne va à l'encontre du traitement de Marker: elle déconstruit, pour mieux le comprendre, un héritage. L'utopie entre ses mains ne correspond pas au réflexe du diagnostic ou du constat négatif: elle est une matière stratifiée, incarnée, presque réelle, un matériau finalement manipulable. Là où Marker colmate les brèches, Byrne les excave. Son utopie n'est pas négative, elle est une figure historique: le travail de l'artiste s'attache à partir sur ses traces. Son film est ainsi une

8. *Idem.*, p.31.

promenade très libre dans les vestiges ou les survivances de ce que la modernité a semé de signes utopiques. Si l'esthétique globale de sa proposition s'articule autour d'un rendu épuré, moderniste, l'image jouant pleinement son rôle d'expertise formelle, quelque chose du troc demeure : son installation emprunte, cite et échange les références jusqu'au vertige. Cet archaïsme répond en quelque sorte à celui, très différent, que met en place Marker dans la description presque traditionnelle qu'il livre du groupuscule de militants politiques réfugié dans l'ambassade. Si l'utopie donne forme au geste moderne de la projection, même critique, elle ne peut être saisie qu'à travers ce bricolage : un certain état du présent travaillé par des réflexes et des attendus quasi-millénaires.

De la première œuvre à la seconde, il est possible de travailler sur la séquence d'opposition moderne / postmoderne : Marker enregistre l'autonomie moderniste, close et auto-suffisante, là où Byrne, trente ans plus tard, se situe du côté de l'hybridité des références, réalisant une œuvre tissée par la diversité de ses déterminations. Au-delà de leur différence, de nombreux éléments rapprochent cependant les deux films. À commencer par cette « croyance » dans le dispositif artificiel que permettent à la fois le film, son montage et son actuelle « mise en espace ». La « tension figurale » que Louis Marin voyait à l'œuvre chez Thomas More⁹ soutient toujours le processus utopique, et est à l'œuvre autant chez Marker que chez Byrne. Si les deux films confinent à l'abstraction, chacun à leur manière, c'est en trouvant dans la figure et la narration les soubassements nécessaires à cette élaboration spéculative. Nous analyserons tout au long de ce chapitre la manière dont ces deux principes, abstrait et figuratif, travaillent plus souvent ensemble qu'ils ne s'opposent. Leur association est à l'origine des décentrement qui intéressent ce travail.

Dans *Le Principe Espérance* (écrit entre 1938 et 1947), Ernst Bloch comparait la conscience utopique à une longue-vue, capable de mêler le proche au lointain, le futur au présent dans un esprit d'aiguïsement. C'est à un possible usage filmique de cette longue-vue que sont consacrées les pages qui suivent.

9. Louis Marin, « La fiction poétique de l'utopie », in *Cinéma et littérature*, 1989, n°7 : Utopies, Valence, Centre de recherche et d'action culturelle, p.16.

III. A. 1. CHRIS MARKER, *L'AMBASSADE*, 1975. L'ENCLAVE IMAGINAIRE

« Si [...] nous voulons rompre avec notre isolement monadique, et 'éprouver', pour la première fois et pour de vrai, ce 'présent' qui est, après tout, la seule chose que nous ayons, il nous faut mettre au point de savantes stratégies obliques.»¹⁰

« *Un film super-8 mm trouvé dans une ambassade* »

En 1975, Chris Marker tourne *L'Ambassade*, fable qui condense les attentes, les réussites et les impuissances des années 1970 comprises comme une décennie politique ayant assisté, à différents points du globe, aux mouvements de révolte et de libération, comme aux plus violents retours à l'ordre. Au-delà de l'argument politique qui irrigue le film, ce dernier sera entendu depuis sa délicate position de « document artificiel ». Le piège narratif dans lequel nous plonge Marker délivre une sorte d'avertissement par le biais d'une astuce visuelle qui se dévoile au fur et à mesure du film. Le jeu trouve ici une occurrence fascinante: ce que l'on a nommé « uchronie » – une relecture fantasmatique de l'histoire telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été, est mise en scène par les moyens cinématographiques les plus dérisoires, sans truccages ni effets spéciaux. *L'Ambassade* peut ainsi être compris comme le prédécesseur de certaines propositions contemporaines: dans le jeu que le film opère entre document et fiction s'amorce en 1975 ce qui sera cédé en héritage à plusieurs générations d'artistes.

La dimension politique du film, qui s'inscrit dans la veine des films militants de Marker, donne à cet héritage une profondeur singulière. Chambre d'écho presque immédiate aux événements chiliens, ceux du 11 septembre 1973, qui voient l'effondrement de l'espoir politique incarné par Salvador Allende et la prise de pouvoir par la junte militaire d'Augusto Pinochet, *L'Ambassade* est le lieu d'inscription d'un diagnostic politique. Beaucoup de détails relatifs au coup d'état militaire chilien y sont disséminés, à commencer par la violence du putsch lui-même. C'est cette

10. Fredric Jameson, *Penser avec la science-fiction*, Paris, Max Milo, 2008, p.17.

violence rapportée, et, on le verra, non filmée, qui devient l'aune à partir de laquelle saisir l'impuissance des militants d'extrême gauche et qui marque l'analyse portée par Marker à l'endroit du militantisme lui-même". Au-delà de l'assourdissant sentiment de déception que contient le film, qui commente plus l'impuissance que la capacité d'action des fractions de gauche qu'il décrit comme écartelées et divisées, Marker porte un regard non sentimental et profondément mobilisé sur les armes dont dispose toute communauté, même divisée. Si *L'Ambassade* fait le bilan de ce qui ne fonctionne pas dans la lutte révolutionnaire, le film prend aussi le temps de décrire l'*infrapolitique* portée par l'idée de groupuscule et met en images, avec un évident plaisir, l'idée même de clandestinité. Ce terme d'*infrapolitique*, que propose l'anthropologue James C. Scott, permet de concevoir ces actions politiques subalternes, minimales, que le théoricien compare aux « rayons infrarouges », situés à la limite du visible¹². Filmer les coulisses de la lutte politique aux rayons infrarouges, c'est ce à quoi s'attèle Marker.

« Mercredi, deux jours après le coup d'Etat », annonce rapidement la voix-off. En termes d'indications temporelles, ces maigres informations constitueront notre seul moyen d'étalonnage. Une voix d'homme au fort accent étranger, peut-être sud-américain, décrit la situation suivante : nous sommes dans une ambassade qui, au lendemain d'un coup d'Etat, accueille des militants et réfugiés politiques « encore sonnés par la soudaineté de tout ça, par la brutalité de tout ça. » Un groupe de personnes relativement jeunes s'installent dans l'urgence dans l'ambassade. « En fuite » : tel pourrait être le sous-titre du film de Marker qui fait le récit de ces quelques jours de siège au cours desquels tous ces réfugiés vont vivre ensemble. Chacun raconte son histoire, ou plutôt la voix-off s'y emploie. De courts portraits sont ainsi dressés, à la va-vite, des personnages présents qui sont désignés par leur prénom, dans un geste d'une familiarité soudaine assez troublante. Quelques courts plans sur leurs visages, sur leurs mains, les cigarettes qu'ils fument. Le film raconte ainsi cette attente, la vie collective qui s'organise tant bien que mal, les nouvelles de l'extérieur

11. Sur le cinéma militant de Chris Marker, on peut se reporter à : « Le geste du lien : la médiation markérienne et les groupes Medvedkine », de Marion Froger et à « On vous parle de... ciné-tracts », de Viva Paci, in *Chris Marker et l'imprimerie du regard*, sous la direction d'André Habib et Viva Paci, Paris, L'Harmattan, 2008.

12. Nous nous référons ici au texte de James C. Scott, « Infra-politique des groupes subalternes », in *Vacarme*, n°36, été 2006. Ce texte est un chapitre traduit en français de son ouvrage *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts*, New Haven, Yale University Press, 1990.

qui parviennent aux oreilles des réfugiés. Cinq jours passent ainsi, puis les sauve-conduits arrivent et la camionnette qui doit les conduire en exil vient les chercher. La caméra n'aura pas quitté l'ambassade. Et le dernier plan filmé cadre la Tour Eiffel. L'effet de surprise est presque total (pour un spectateur attentif, un plan de l'université de Tolbiac aura déjà « entamé » la révélation finale) : l'ambassade, le coup d'état militaire, la mise en place d'un régime fasciste, tout cela avait lieu à Paris, en France. Triomphe de la fiction.

L'idée d'utopie conduira notre analyse de l'œuvre. *L'Ambassade* relève bien, en effet, des caractères propres à l'utopie tels qu'a pu les formuler Louis Marin :

« L'utopie est un discours, mais elle n'est pas le discours du concept : elle est le discours de la figure, un mode figuratif particulier du discours : fiction, affabulation, récits 'anthropomorphisés' et descriptions 'concrètes', roman exotique et tableau représentatif [...]. »¹³

Le caractère de l'utopie qui nous intéressera concerne effectivement la façon dont réalisme et abstraction sont amenés à cohabiter. Un « mode figuratif particulier », le choix d'une forme, permet de cerner l'utopie comme discours, comme capacité à penser l'impossible, en jouant avec les ressorts de la représentation. Équivocité, ambiguïté des images : le film de Marker prolonge l'incertitude de fond, politique, qui guide son argument. Cependant, cet état projectif ne peut être analysé selon les termes émancipatoires de l'utopie. *L'Ambassade* produit du négatif : si le récit du politique à l'ère de la modernité peut en passer par les schèmes du roman d'apprentissage, le film semble relater la tendance de ce dernier à prendre en charge l'impuissance et le sentiment d'aliénation. Si l'utopie travaille donc le film, c'est une utopie négative, clairement en prise avec la nostalgie propre à l'idée révolutionnaire : et si celle-ci (la révolution) nous avait échappé ? En choisissant de mettre en scène les lignes de fracture plus que la réconciliation, *L'Ambassade* fait le récit d'une unité perdue, ou plutôt d'une unité que nous laissons derrière nous sans même avoir été capables de la formuler. En cela le film se tient sur la brèche : espace de projection, il décrit un monde qui n'est pas le nôtre et que pourtant nous reconnaissons, il sème les marques d'un échec collectif tout en rappelant aussi, pour contrer le nostalgique

13. Louis Marin, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1973, p.22.

regard en arrière, la force énérgisante du désordre. Dans l'état de guerre qu'il s'efforce justement de ne pas décrire en le laissant en dehors de l'ambassade, se loge un désordre « productif » de sens. C'est en tout cas ce que semble avancer le dispositif si singulier de son film : lui aussi impossible à classer ou à « normer », il affirme par le négatif la puissance de l'expérimental¹⁴. En dernière instance, la fonction du négatif dans l'utopie proposée par Marker a sans doute plus pour objet l'exposition de contradictions et de tensions, formelles ou politiques, que leur résolution.

L'esquisse comme arme réaliste

« Ceci n'est pas un film », nous disent les premiers mots de la voix-off, « ce sont des notes prises au jour le jour. » L'image, tournée manifestement caméra à l'épaule, tient durant tout le film cette promesse de l'esquisse. Esquisse formelle, d'abord. L'unité de lieu étant rapidement établie – le film ne connaît pas d'extérieur, on y reviendra – les images se concentrent sur les détails des visages, du mobilier, des corps. Coupés brusquement, soumis à une dynamique plus brouillée que fixe, les plans dressent une description sommaire du décor et des personnages présents. Ce régime de l'esquisse empêche la mise en place d'un récit visuel linéaire. Ils traduisent l'urgence d'une situation, l'impossibilité d'établir le rendu net et précis d'un événement qui se veut soudain.

Le film est entièrement silencieux, et ne comporte pas de prise de son direct. C'est la voix-off qui transmet donc les informations et qui tient le rôle du chœur¹⁵ face à une image volontairement accidentée. Très écrite, c'est elle aussi qui prend en charge le plus directement le piège du film tout en incarnant sa conscience réflexive. Elle rend compte des événements au présent, laisse entendre son omniscience et par là, sa dimension d'après-coup. Son style trahit à la fois une émotion clairement connectée à l'événement qu'elle commente et une capacité de projection qui déborde largement le compte-rendu immédiat des événements. Chambre d'écho immédiate des événements, elle rend compte des discussions, des échanges téléphoniques, des moments de latence, de ce que les réfugiés voient, entendent, comprennent, saisissent d'une

14. La voix-off joue justement sur cette idée d'expérimentation, ainsi que le dit le narrateur dans ce qui sert de prologue au film : « Quitte à faire une démonstration des possibilités du super-8, j'aurais autant aimé la faire ailleurs que dans cette ambassade et avec d'autres personnages que des réfugiés politiques. » L'enjeu expérimental du projet est clairement assumé.

15. « Par le chœur, la représentation accède à la conscience d'elle-même », écrit Louis Marin, in *Utopiques : jeux d'espaces*, op.cit., p.95.

situation dont ils apparaissent toujours comme les jouets. Au plus près de ce scénario qu'elle contribue hautement à créer, elle s'extrait parfois du réel qu'elle fait mine d'enregistrer pour proposer des instants plus réflexifs à travers lesquels elle prouve une capacité de recul qui «endigue» sa fonction première de témoin. Le trouble de la voix-off est ainsi biface: d'un côté il dénote le caractère forcément rétrospectif de l'ensemble du projet de film, de l'autre, il semble accompagner le caractère d'urgence qui est celui de l'événement rapporté. Dans les deux cas cependant, la forme de l'esquisse peut être accolée aux informations détenues par la voix-off. Son caractère rétrospectif comme sa dimension d'immédiateté sont l'un et l'autre dissous dans une économie générale largement fragmentaire, anecdotique.

«Trouvé dans une ambassade», comme l'indique un panneau, le film aurait ainsi été tourné, monté et commenté par une voix-off depuis l'espace de l'ambassade lui-même, avant d'y être abandonné. Un mode de production improbable, contingent, dont la dimension fantasmatique produit un dispositif de vision dès lors flottant qui compromet l'idée même d'intégrité formelle. C'est parce qu'on fait croire à un mode de production et de réalisation hypothétique que la forme choisie pour le film peut se perdre dans les méandres d'un récit, d'assertions et de situations qui ne doivent plus rien au réel mais qui prendront néanmoins la forme d'un document trouvé. Échappant de fait à la norme – selon deux coordonnées: le film relève diégétiquement de la réalisation «sauvage» et avance par ailleurs masqué –, ce qu'il propose en termes d'expérience visuelle est régi selon une fragmentation feinte, volontairement désarticulée, capable par ailleurs de basculer dans la croyance.

Cette utilisation formelle de l'esquisse permet à Marker de produire l'image dont il a besoin pour le projet qu'il se donne. L'utopie négative qu'il poursuit passe par la production d'une image reconnaissable, identifiable, et celle-ci prendra sa source dans le réalisme le plus «photographique» pourrait-on dire. La réussite de la projection, du piège tendu par Marker, tient en effet à l'atmosphère générale normalisée qui régent visuellement le film. Qu'entend-on par là ? *L'Ambassade* met à distance toute forme de spectacularité, évacue l'idée même d'effet spécial – qui aurait pourtant pu servir son propos –, pour se concentrer sur une description normalisée, typique, faussement documentaire, du monde dans lequel s'inscrit le film, à priori contemporain de sa réalisation. En reprenant les codes formels du reportage ou du témoignage filmique, Marker s'adosse à des codes et à une grammaire largement repérés. Ainsi, les vêtements, intérieurs, objets présents dans l'ambassade contribuent à former une

image quasi-générique d'un banal intérieur. Esquisse et régime «réaliste» sont les déguisements de l'image choisis par Marker pour situer la fable qu'il scénarise. Le jeu a effectivement besoin d'ingrédients reconnaissables. C'est cette banalité formelle qui crée la tonalité générique du film, et qui, on va le voir, servira de socle à l'abstraction comme à l'effet de clôture, conditions d'émergence du discours utopique.

Tendances abstraites

. L'enclave: effets de clôture

« Comme dans toutes les prisons, on s'imagine parler d'ailleurs en parlant d'avant. »¹⁶

« Frapper l'œil latéralement »¹⁷, selon les mots de Jameson, tel serait l'objectif du dispositif mis en place par Marker : surexposer une réalité connue par le biais de la fable.

De façon effectivement « latérale », on peut établir ce que Marker tente de pointer à travers cette fable politique qu'il souhaite si réaliste. *L'Ambassade* possède un secret, que le film ne dévoile officiellement qu'à la toute fin – où se situe-t-elle ? Le doute que le déroulement du film laisse planer à ce sujet est aussi vaste que le nombre de personnages, ou de détails apportés au récit est important. Une fois le secret dévoilé, presque comme le serait la « morale de l'histoire », il est possible de parcourir le film à l'envers pour glaner les détails ajoutant plus de foi à l'hypothèse parisienne. Ce n'est cependant pas ce que Marker enjoint à faire. La surprise, le dévoilement, sont une part importante de l'indécision que transmet le film, et le fait d'imaginer une telle bascule politique dans un décor parisien remplit bien son rôle de frisson fantasmatique. Cependant, plutôt que de s'attacher à la façon dont Paris serait pris d'assaut par une junte militaire, Marker semble faire de l'ambassade une unité de lieu qui brave les frontières. Qu'il s'agisse de Paris ou de n'importe quelle grande capitale mondiale possédant une ambassade, ce que pointe le cinéaste concerne la façon dont cette unité de lieu devient, le temps d'un film, la seule réalité possible sans qu'aucun contre-champ ne puisse lui être attribué. C'est bien la constitution de cette bulle temporelle et spatiale, pour le compte de laquelle travaille le dispositif du

16. Extrait de la voix-off.

17. Fredric Jameson, *Penser avec la science-fiction*, op.cit., p.18. Le théoricien poursuit ici son analyse des « stratégies obliques » que nous avons posées en exergue de cette partie.

piège, qui intéresse Marker.

Cet espace de l'ambassade filmé à travers le prisme scénaristique du « faux document » est compris comme un espace totalement autarcique, dont les personnages ne peuvent pas sortir et qui ne peut d'ailleurs plus être rejoint par qui que ce soit de l'extérieur. Refuge et prison, l'ambassade est ainsi un espace que le film coupe progressivement du monde, phénomène diégétique qui a plusieurs conséquences. D'un point de vue formel, le décor de *L'Ambassade* est soumis au principe scénaristique de la pellicule super-8 trouvée, et, on l'a vu, trouve un rendu elliptique, tremblé, non exhaustif. Du décor ambassade, les images n'apprennent donc rien à proprement parler, manquant volontairement une possible mission descriptive, capable de singulariser le lieu. Par ailleurs, l'espace lui-même joue comme contrainte : les pièces sont petites, l'éclairage insuffisant. Ces données sont en général accentuées par Marker, qui fait par exemple du contre-jour le mode quasi général de l'enregistrement de l'image qui conserve ainsi son aspect amateur. Cette donnée de l'urgence dans la réalisation est de façon productive contrebalancée par Marker dans son usage scénaristique de l'emprisonnement. De fait, dans cette ambassade occupée, il ne se passe rien, et le bricolage formel, l'usage du super-8, les plans tremblés s'attachent en vérité à raconter l'attente, le vide. Le fait donc de couper son décor de l'extérieur a cette conséquence immédiate de créer un vide autour de lui, qui l'enferme et le définit à la fois. C'est ce qui permet à cette unité de lieu d'être « occupée » de différentes façons, à la manière d'une scène de théâtre laissée vide et que quelques accessoires disposés sommairement permettraient de venir qualifier. Ainsi, l'ambassade devient consécutivement : un espace qui réceptionne l'information – on reçoit des coups de fils, on regarde la télévision, un poste d'observation – on regarde par la fenêtre, un espace de repos – on y dort à même le sol, un espace de discussion – c'est là le point le plus sensible évidemment du film, car cette parole, politique, qui occupe par-dessus tout le terrain visuel de *L'Ambassade* est de fait laissée silencieuse et vide, puisqu'aucune prise de son n'en rend compte. Toutes ces fonctions, qui mêlent vie quotidienne, état d'urgence et sentiment de vacuité, subissent à différents niveaux cette privation sonore qui finit de sceller la coupure entre l'ambassade et le reste du monde. D'un point de vue visuel, il est d'ailleurs frappant de remarquer à quel point l'absence de son direct est rendue « visible », si l'on peut dire, et criante. En séparant si radicalement le son et l'image, Marker produit par ailleurs, et avec un minimum de moyens, un effet grossissant, l'absence de son jouant comme une loupe dirigée sur

les situations filmées. Cette loupe fait de l'ambassade une sorte de laboratoire, que l'on observe à travers le « je » de la voix-off. La force du film tient à la manière dont Marker décide de donner crédit à cette voix, la met en scène, soigne son écriture, et pose en face d'elle, comme dans un bocal, un ensemble de figures prises dans les rets de l'histoire. En face à face sont ainsi exposées la résistance du récit¹⁸, la permanence de la fiction et l'érosion artificielle de l'image (impossible document) – logées dans la plus forte contention. L'ambassade est une scène qui maintient ensemble fiction et abstraction, récit et document.

Comment comprendre cet effet de clôture, d'autarcie ? L'impossibilité à se représenter l'ambassade, dont le film ne donne aucune vue extérieure, ainsi que l'effet de clôture qui contraint au maximum l'espace et les actions des personnages contribuent à l'impression d'abstraction qui domine le film. C'est sans doute à cela que travaille le plus vigoureusement le piège dressé par Marker. Cette ambassade est à la fois située et insituable¹⁹, elle ressemble à quelque chose de connu et continue cependant de flotter dans un espace-temps qu'aucune coordonnée ne peut arrimer à du réel. Le travail que le spectateur doit dès lors fournir s'apparente à une représentation mentale laquelle s'appuie effectivement sur un certain nombre d'accessoires et de données que le réalisme de l'image nous fournit. C'est à partir de l'enclave triplement construite par l'autarcie, l'abstraction et l'arrimage réaliste que l'utopie imaginée par Marker prend progressivement forme, selon la formule Fredric Jameson :

« Je crois qu'on peut partir de la proposition selon laquelle l'espace utopique constitue une enclave imaginaire au sein de l'espace social réel, ou, en d'autres termes, de l'idée selon laquelle la possibilité même de l'espace utopique résulte d'une différenciation spatiale et sociale. »²⁰

Ce « sécessionnisme » de l'utopie, comme le nomme ultérieurement dans son texte le théoricien, fonctionne à plein régime dans *L'Ambassade* qui travaille à produire sous nos yeux l'abstraction nécessaire à la narration utopique, abstraction que l'on

18. Au moment de l'arrivée des réfugiés dans l'ambassade, le narrateur dit : « Le moment n'est pas aux questions, mais d'eux-mêmes ils se mettent à parler. Comme si plus encore que de se reposer, de manger, ils avaient à assouvir le besoin de raconter, de partager ce qui leur est tombé sur la tête. » Cette nécessité du récit, nécessité contrariée par le dispositif de réalisation du film, est ainsi immédiatement posée en terme de résistance.

19. Cette donnée fait partie, selon Louis Marin, des traits distinctifs de l'utopie, comme en témoigne l'étymologie du mot : « U-topie, *ou-topia*, non-lieu. »

20. Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, 2007, p.46.

voit progressivement émerger des repères réalistes qui jonchent le film. C'est ce geste de l'émergence de l'abstraction à partir d'un matériel connu et reconnaissable qui caractérise au mieux la démarche avant-gardiste tardive de Marker. La façon dont les traces du monde connu et contemporain de Marker cohabitent avec cette pulsion projective de l'utopie sans être absorbées par elle dénote d'une croyance forte, critique, dans le fait que l'utopie est encore à créer, à construire, à partir du monde tel qu'il existe.

. *Des signes à décoder*

« Par les fenêtres, nous voyons une ville morte, indéchiffrable. »²¹ Reclus, les réfugiés de l'ambassade en sont réduits à « lire dans le marc de café » les signes et les indices de ce qui se joue à l'extérieur. Prolongement naturel de l'autarcie qui caractérise le film, le travail de déchiffrement répond à la situation cryptée à laquelle font face les personnages. Plus spectateurs qu'acteurs de cette situation, ceux-ci tentent d'unifier les données fragmentaires qui leur parviennent. Comment lire ces signes ? Et comment le film devient-il un espace d'interprétation ? La difficulté pointée par Marker concerne le fait que, dans l'espace restreint qu'il imagine, tout objet devient signifiant. Puisque la réalité à laquelle les réfugiés font face, comme le spectateur, est éminemment filtrée, le moindre élément surgit de façon ostensible. En ce sens, l'activité de vision du film équivaut à celle des personnages : on « sur-code » les informations qui nous parviennent, au sens où Barthes parle de la lecture :

« Paradoxe du lecteur : il est communément admis que lire c'est décoder : des lettres, des mots, des sens, des structures, et cela est incontestable ; mais en accumulant les décodages, puisque la lecture est de droit infinie, en ôtant le cran d'arrêt du sens, en mettant la lecture en roue libre (ce qui est sa vocation structurelle), le lecteur est pris dans un renversement dialectique : finalement, il ne décode pas, il sur-code ; il ne déchiffre pas, il produit, il entasse des langages, il se laisse infiniment et inlassablement traverser par eux : il est cette traversée. »²²

Ces gestes – codage, décodage, sur-codage, dont l'opérativité semble infinie (l'interprétation pouvant effectivement être menée sans fin) –, contribuent à la perte

21. Extrait de la voix-off.

22. Roland Barthes, « Sur la lecture » (1976), in *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984, p.47. Un peu plus haut dans son texte, Barthes aura précisé : « [...] le verbe lire, [...], peut être saturé, catalysé, de mille compléments d'objets : je lis des textes, des images, des villes, des visages, des gestes, des scènes, etc. », *Idem.*, p.38. C'est à cette démultiplication des compléments d'objets que nous songeons ici, dans le cas de *L'Ambassade*.

de repères temporels, spatiaux et politiques qui caractérise *L'Ambassade* et qui, par contamination, atteint le spectateur.

À travers le nombre limité d'éléments à saisir se donne à lire une culture en lambeaux : elle l'est diégétiquement, pourrait-on dire, puisque le principe même du coup d'état militaire implique la fragmentation et la mise en péril du tissu continu qui cimente une société. Il est dans ce cadre intéressant de noter la conscience que semble avoir Marker de cette menace et surtout des conséquences formelles que celle-ci engendre. Le film travaille à mettre en forme cette fissure en n'en prenant en charge que les conséquences. Puisque la cause en est absente visuellement, c'est sur le menu détail, souvent quotidien, que repose le diagnostic du cinéaste. Si l'insistance sur les détails donne au film une facture certaine (les zooms auxquels procède la caméra ainsi que les recadrages vont dans le sens de l'isolement de certains éléments et permettent ainsi des effets d'accélération dans le récit, requérant du spectateur une attention nouvelle, réengagée), celle-ci le conduit aussi à une réduction (des gestes, des mouvements, des initiatives) qui, curieusement, « l'archaïse ». Parce que les moyens d'action sont soudainement réduits à néant, les ressources, du film comme des réfugiés, se raréfient, impliquant des réflexes minimaux.

Dans un texte consacré au film²³, Cyril Béghin analyse justement le « répertoire familial » que le huis clos de *L'Ambassade* favorise, l'ambassadeur et sa femme jouant effectivement les figures parentales pour un groupe de jeunes gens pris dans une paralysante « torpeur ». « Ce répertoire, écrit-il, détermine les seules efficiences logiques des postures : se nourrir, dormir, se reconforter, jouer ; il dissimule le politique comme un secret de famille, l'angoisse qui court sur tous les visages pendant le repas principal. »²⁴ La grande invention du film tient à ce sentiment de familiarité, effectivement archaïque, qui inclut le spectateur, découle de l'autarcie et sert de base à la projection utopique. Ce sentiment est nécessaire au travail de « défamiliarisation » qu'opère également *L'Ambassade*. C'est justement parce que, parmi l'ensemble de signes cryptés qui nous sont envoyés et que nous ne parvenons pas à identifier un seul nous semble clairement repérable : l'image d'une communauté tenue, malgré ses divisions, par un lien quasi-familial, que Marker produit l'effet de rejet et d'effroi

23. Cyril Béghin, « Des images en sursis », in *Théorème n°6 : Recherches sur Chris Marker*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002, p.163.

24. *Ibid.*

qui doit à ses yeux conclure le film. L'archaïsme qui amène avec lui un ensemble de postures effectivement archétypales, est en ce sens l'arme de la défamiliarisation et de l'analyse.

Utopie: invention/défamiliarisation

Il ne s'agit pas pour Marker, à travers ce film, de projeter un état de société idéal, mais bien au contraire d'inverser ce geste, et, au lieu de décrire un projet d'émancipation, de faire le portrait d'une situation aliénée. Nous rejoignons les propositions de Fredric Jameson relatives à l'utopie dans *Archéologies du futur*, lorsqu'il écrit :

«La vocation utopique semble en effet avoir un certain lien de parenté avec celle de l'inventeur moderne et déployer une combinaison nécessaire de l'identification d'un problème à résoudre et de l'ingéniosité inventive, qui permettra de proposer une série de solutions et de les mettre à l'épreuve.»²⁵

L'ingéniosité inventive à laquelle fait référence Jameson est prise en charge par Marker à travers le piège qu'il tend et soutient jusqu'à la résolution quant au lieu géographique dans lequel le film est censé se dérouler réellement. Quant à l'identification d'un problème à résoudre, c'est sans doute là que se loge l'utopie négative de Marker. *L'Ambassade* fait clairement le récit de l'effondrement d'un certain nombre de valeurs progressistes et révolutionnaires dont l'éparpillement, les contradictions, et l'impossible unité ont conduit, dans le film, à une prise de pouvoir du camp adverse, fasciste. Ce geste de Marker, que l'on qualifiera de « défamiliarisant » – Jameson parlerait « d'étrangisation »²⁶ –, travaille ainsi à placer dans un temps non identifiable une situation clairement catastrophique dont le caractère extrême vient en retour qualifier le présent de la réalisation du film. Il s'agit donc ainsi de défamiliariser le présent pour mieux, et plus lucidement, l'analyser.

Dans un texte de 1962, le théoricien de l'utopie Ernst Bloch analyse le sens du mot allemand « *Verfremdung* », que l'on a indiqué comme « défamiliarisation ». Il note que l'usage du mot survient très tard dans la littérature allemande : en 1842, dans un roman intitulé *Neues Leben* de Berthold Auerbach. Dans le roman, rapidement évoqué par Ernst Bloch, des parents se sentent « *verfremdet* » car leurs enfants parlent

25. Fredric Jameson, *Archéologies du futur*, *op.cit.*, p.38.

26. Au sujet de l'usage de ce terme par Jameson, on peut se reporter à la note de bas de page de Nicolas Vieillescazes dans sa traduction de *Penser avec la science-fiction*, *op. cit.*, p.94.

français ensemble, les laissant dans l'incapacité de comprendre ce qu'ils se disent. Ce sentiment de défamiliarisation accompagne donc un mouvement de mise à l'écart, créant une distance au sein de ce qui nous est pourtant le plus familier. Depuis Victor Chklovski puis Bertolt Brecht, qui ont contribué à largement diffuser le concept, la *défamiliarisation*, comprise ici par Ernst Bloch, indique « le déplacement ou la suppression d'un personnage ou d'une action hors de son contexte habituel, de façon à ce que ce personnage ou cette action ne puissent plus être perçus comme donnés d'avance [self-evident]. »²⁷ Plus loin, il poursuit :

« Une étrange externalité offre au spectateur les moyens de contempler l'expérience de façon séparée, comme encadrée, ou exacerbée, ou posée sur un piédestal. Comme on l'a suggéré, cette situation conduit incroyablement loin de ce qui est connu et offre au spectateur une pause, une manière de prêter attention. »²⁸

Cette mise à l'écart que procure le sentiment de défamiliarisation développe une acuité singulière, ouvrant la situation à un mouvement analytique. Le dispositif filmique de Marker dans *L'Ambassade* développe lui aussi une clairvoyance nouvelle qui, tout en décrivant une réalité difficile à dater ou même, et surtout, à situer géographiquement, fait de l'image un appareil critique pour le présent en s'attachant à une réalité connue des spectateurs. En ce sens, l'utopie négative que prend en charge le film se définit comme le prolongement – déviant, anamorphosé – d'une situation actuelle, un exercice visuel travaillant à excaver les impensés politiques d'une époque. C'est cette déviance qui défamiliarise le décor pourtant reconnaissable dans lequel s'installe la caméra de Marker le soumettant dès lors à une capacité d'interrogation nouvelle. Cet univers que nous reconnaissons est ainsi frappé d'incertitude : en connaissons-nous si bien la forme, la grammaire, le fonctionnement ? Le projet de Marker vise bien, en dernière instance, à mettre en question le présent²⁹.

27. Ernst Bloch, « 'Entfremdung, Verfremdung': Alienation, Estrangement » (1962), in *The Drama Review*, Vol. 15, n°1, Automne 1970, p.121. Ma traduction.

28. *Idem.*, p.123.

29. C'est bien cet objectif que Jameson donne à la science-fiction : « [...] l'apparent réalisme, l'apparente représentationnalité de la SF dissimule depuis toujours une structure temporelle bien plus complexe : il ne s'agit pas de nous donner des 'images' du futur – [...] – mais de défamiliariser et de restructurer l'expérience que nous avons de notre présent [...]. », in *Penser avec la science-fiction*, *op.cit.*, p.16.

Conclusion : sortir de la boîte ?

« De l'autre bout de la pièce Théo a lancé que lorsque l'on était à ce point partisan de la lutte armée on avait bonne mine de se réfugier dans une ambassade. C'était un argument injuste, mais il ne s'agissait déjà plus d'argument, c'était de très vieilles plaies, jamais tout à fait guéries, qui se rouvraient en chaîne. [...] Tsykos écoutait en silence et puis il a éclaté à son tour : 'Vous êtes aussi cons que des morts qui continuent à se battre dans leur tombe. La seule leçon à tirer c'est que toutes les directions politiques sans exception ont fait faillite. Aucune, quelle que soit son analyse, ne nous a préparés à ce que nous vivons en ce moment'. »³⁰

La toile de fond insituable qu'est l'ambassade sur laquelle, comme des ombres chinoises, viennent s'inscrire des figures démontre bien la nécessité, pour le récit que Marker souhaite mettre en scène, d'une alliance entre abstraction et figuration, entre fiction et documentaire. Ce que l'on a nommé piège, ou jeu, fait figure de vecteur capable d'associer librement ces différents aspects a priori antagonistes de l'image. L'esquisse, le rendu réaliste, l'enclave, le décryptage, tout ce qui contribue à produire l'image de cette utopie négative, sont aussi les marques visibles d'un essoufflement. Les différents motifs analysés concourent chacun à cette idée d'un modernisme incapable de trouver la bonne « porte de sortie ». Le film de Marker use effectivement de stratégies pour faire pénétrer le spectateur dans un documentaire catastrophe rattrapé *in extremis* par la fiction. Mais le piège semble finalement secondaire au regard du diagnostic qu'il permet de porter. Récit, espace et personnages contraints, comprimés, fragmentés, esquissés : tout dans *L'Ambassade* semble poursuivre cette hypothèse d'une paralysie que l'image elle-même n'a pas ou plus les moyens de transformer. Pas d'extérieur, plus de contre-champ, un ailleurs qui est un ici, et une fuite finale, un exil dont nous ne saurons rien. Le sentiment de piège est d'ailleurs poussé à son extrême : la conscience d'être traqués chez les réfugiés de *L'Ambassade*, au lieu de provoquer d'éventuelles solutions ou propositions, débouche sur d'interminables discussions qui, Marker insiste là-dessus, ne font que rejouer inlassablement des scénarios politiques déjà éculés. La boucle comme principe du piège, en somme.

Au-delà de l'inquiétude diégétique que formule le film, menacé de l'extérieur par une puissance invisible mais destructrice, une autre inquiétude concerne peut-être

30. Extrait de la voix-off.

plus spécifiquement le destin d'un cinéma moderniste, militant. Épuisé, soumis au doute, enfermé dans un intérieur qui l'asphyxie, le cinéma des années 1970, que l'on a pu qualifier par l'expression de « modernisme tardif », envisage avec difficulté de se rendre poreux au dehors, préférant aller au bout d'une logique auto-réflexive³¹. Les rêves brisés que le cinéma met alors en scène, chez Pasolini, Godard, Fassbinder ou d'autres actent d'un impossible renouvellement tant formel que politique. En termes formels justement, selon Dario Marchiori, c'est l'idée d'enfermement, du cadre principalement, qui va jouer comme contrainte maximale, empêchant le souffle, le dehors, l'extériorité – le contre-champ, de venir perforer la coque du diagnostic critique que portent ainsi les cinéastes.

L'Ambassade incarne sans aucun doute cette mise en crise de l'image comme de la possibilité révolutionnaire. Dans l'espace de retranchement qu'incarne toute ambassade n'importe où dans le monde, se joue selon Marker ce qui ressemble au dernier acte d'une lutte internationaliste qui apparaît défaite. Lieu symbolique et fantasmatique, l'ambassade est à la fois le titre du film et le seul espace dans lequel ce dernier advient (et qui, dans la fable de Marker, accueille le tournage, le montage, puis l'abandon du film). Une boucle se boucle. Le film est comme une perle rare, close sur elle-même, sans dehors à réfléchir.

31. Ces réflexions doivent évidemment beaucoup aux hypothèses développées par Dario Marchiori, dans sa thèse intitulée *Le modernisme tardif: hypercadrage, enfermement, dialectique négative*, sous la direction de Jacques Aumont, Université Paris-3 Sorbonne Nouvelle, soutenue en 2009 et encore non publiée. Je le cite ici: « Robert Bresson, dans un entretien de 1963, répond ainsi à une question sur le pourquoi de ses cadres si 'serrés': 'Je ne m'en étais pas aperçu. Peut être parce que nous sommes tous des prisonniers'. », p.40.

III. A. 2. GERARD BYRNE, 1984 AND BEYOND, 2005. PÉRIPÉTIES DE L'ANAMNÈSE

« Agir à distance; faire de l'or; transmuter les métaux; vaincre la mort; prédire l'avenir; se déplacer dans des milieux interdits à notre espèce; parler, voir, entendre, d'un bout du monde à l'autre; aller visiter les astres; réaliser le mouvement perpétuel, que sais-je, — nous avons fait tant de rêves que la liste en serait infinie. Mais l'ensemble de ces rêves forme un étrange *programme* dont la poursuite est comme liée à l'histoire même des humains. »³²

L'installation, une « intrigue torsadée »

1984 and Beyond se présente comme une installation aux strates multiples, qui fait se mêler espaces et temporalités à un degré tel qu'une mise en abyme théorique se dégage rapidement de son étude. Nous en proposerons une description d'abord succincte afin de fournir au lecteur la totalité des forces et éléments en présence, avant de procéder à une sorte de dissection, élément par élément cette fois, du projet lui-même. L'idée de vertige théorique peut sembler exagérée pour décrire une installation extrêmement dirigée et calculée, cependant, le nœud de l'œuvre choisie étant peut-être la question de la spéculation (formelle, critique, théorique), le vertige viendrait s'incarner dans une proposition qui s'offre justement comme une spirale, sans point final, et pouvant être relancée à loisir. Si l'on a vu avec l'exemple de Marker la façon dont l'utopie négative était prise en charge par le médium filmique et ses pièges, une utopie que l'on a comprise comme étant tenue, resserrée par le huis clos, on verra que le phénomène de projection orchestré ici travaille tout autant sur l'utopie, mais s'intéresse à sa déconstruction, à ses reflets, aux signes que, sur un chemin qui va des années 1960 jusqu'à nos jours, celle-ci nous aura légués. C'est à l'étude de ces signes que s'attèle le projet spéculatif de Gerard Byrne, dont la singularité se loge sans doute dans le dispositif de jeu qu'il met en place.

En 1963 est publiée dans le journal *Playboy* une discussion conviant les plus fameux écrivains américains de science-fiction de l'époque: Isaac Asimov, Algis Budrys, Arthur C. Clarke, Poul Anderson, James Blish, Ray Bradbury, Robert Heinlein, Frederik Pohl, Rod Sterling, Theodore Sturgeon, William Tenn et A.E. van

32. Paul Valéry, « Note (ou l'Européen) » (1924), in *Europes. De l'Antiquité au XX^e siècle: anthologie critique et commentée*, éd. Yves Hersant, Paris, Robert Laffont, 2000, p. 416.

Vogt. À eux de débattre du futur, incarné par la date fatidique posée par Georges Orwell : 1984. Rencontre avec les extraterrestres, développement des stations spatiales, voyages dans l'espace, longévité, avenir de la vie sexuelle, de la religion, de la guerre froide : tous ces thèmes sont abordés lors de cet échange. C'est du texte de cette discussion que s'empare l'artiste, choisissant une troupe d'acteurs hollandais pour le réinterpréter, en 2005, dans des décors marqués architecturalement : le pavillon de l'architecte Gerrit Rietveld, et le bâtiment construit par Hugh Maaskant, le Provinciehuis. Habillés en *working men*, les acteurs sont ainsi mis en scène dans des décors datant clairement de la période à laquelle cette discussion eut lieu, les années 1960. Divisé en douze chapitres, comme autant d'acteurs, cet échange filmé est aujourd'hui présenté sur trois moniteurs distincts, l'artiste ayant réparti six chapitres sur l'un, six sur un autre, et huit sur le dernier. La vision de la totalité du film requiert ainsi du spectateur qu'il voie plusieurs fois certains chapitres, mais aussi qu'il se déplace de moniteur en moniteur. L'installation vidéo est accompagnée par un ensemble de photographies noir et blanc, disposées autour des moniteurs. Celles-ci décrivent assez clairement des paysages urbains américains, et un regard plus averti y verra même la citation de photographies connues des années 1960. Cette description rapide rend perceptible la sensation de feuilletage temporel que procure *1984 and Beyond*, œuvre dédiée à un travail de reconstitution et d'anamnèse. Reprenant, en 2005, un dialogue de 1963 se projetant dans les années 1980 dans des décors et des costumes caractéristiques des années 1960, l'installation travaille effectivement à procurer l'effet de spirale que l'on mentionnait précédemment. Réfléchissant sur *Vertigo*, le philosophe Elie During isole, comme cela a souvent été le cas au sujet de ce film d'Hitchcock, les motifs de la spirale ou de la vrille qui « semblent naturellement convenir à une intrigue torsadée, pleine d'images en miroir, de retours et de reprises. »³³ Évoquer *Vertigo* peut sembler étrange, puisque l'œuvre qui nous occupera dans les pages qui suivent se situe a priori fort loin du cinéma de fiction. Et pourtant, de nombreux thèmes contenus dans *Vertigo*, qui date de 1958, trouvent un écho surprenant dans le projet de Byrne, à commencer par ceux pointés par During dans son texte, tentant de lier spirale et vertige, et prolongeant les développements d'Eric Rohmer qui voyait dans *Vertigo* l'histoire d'un sujet soumis aux aléas des processus de

33. Elie During, « Topologie de la hantise : un remake de *Vertigo* », in *Fresh Théorie 2*, éd. Mark Alizart et Christophe Kihm, 2006, Paris, Léo Scheer, p.16.

connaissance³⁴. Alternativement arrêté, paralysé, ralenti, le héros du film est régulièrement mis en danger par ce qu'il ne peut rationnellement saisir, une mise en danger que le film place du côté des troubles provoqués par le vertige. Daring dit ainsi vouloir, dans sa lecture du film, « tenter de ressaisir plus spécialement le mouvement de différenciation par lequel les formes donnent une visibilité au 'processus abstrait' qui est le vrai sujet du film.»³⁵ Cette phrase pourrait convenir à l'installation de Byrne. Ici encore, très différemment du film de Marker, le jeu s'impose comme une manière de faire tenir ensemble l'idée même de scène (théâtrale ou projective), signe abstrait, et la figure, ses déplacements, sa capacité à participer à un récit et à habiter la scène. En ayant recours au jeu et à la théâtralité, en se confrontant à ce qu'il interprète comme un modèle à rejouer (la discussion initiale de 1963 parue dans *Playboy*), Byrne élabore un objet éminemment contemporain qui donne effectivement forme et visibilité à un processus pour le moins abstrait : celui du jeu spéculatif, de la pure projection dans le futur. En dernière instance, ce feuilletage complexe qui mêle les temporalités, les références, consacre le retour en arrière et la projection vers l'avant comme de véritables modes de connaissance. Dans cette œuvre, la spirale temporelle détermine les procédures de décentrement dont nous poursuivons l'étude. Le travail de Byrne acte d'un type de saisie moins frontal qu'historiquement et formellement éclaté.

Matériel vernaculaire : magazine, science-fiction, photographies

« Pop Art is :

Popular (designed for a mass audience)

Transient (short-term solution)

Expendable (easily-forgotten)

Low cost

Mass produced

Young (aimed at youth)

Witty

Sexy

Gimmicky

Glamorous

Big Business »³⁶

34. Eric Rohmer, *Le goût de la beauté* (1984), Paris, Petite Bibliothèque des Cahiers du Cinéma, 2004.

35. Elie Daring, « Topologie de la hantise : un remake de *Vertigo* », *op. cit.* p.32.

36. Richard Hamilton, « Letter to Peter and Alison Smithson », 16 janvier 1957, reproduite dans *Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings*, éd. Kristine Stiles et Peter Howard Selz, Berke-

Playboy

Le terme «playboy» est utilisé dès les années 1920 pour décrire, avec l'avènement d'une société de consommation moderne, un sujet masculin, jeune, conscient de ses désirs, s'opposant au modèle victorien inscrivant dans un cadre strict et tenu le développement d'une jeunesse contrainte socialement. À travers cette expression, ce sont ainsi les ambitions d'une société du loisir qui s'affirment, qui se connectera graduellement aux sphères de la mode, de l'art, de la musique, comme prolongements naturels d'un mouvement caractéristique de la classe moyenne et blanche américaine. La jeunesse prend ainsi en charge l'irruption de la modernité. Créé en 1953, le magazine *Playboy* prend la suite de nombreux autres magazines qui ont vu le jour aux Etats-Unis entre les années 1930 et le début des années 1950, et qui ont accompagné le développement d'une culture de masse, adossée à des transformations économiques et culturelles d'envergure à travers lesquelles il s'agit tout autant de dresser un programme de vie collective que d'insister sur une responsabilisation individuelle d'émancipation. À cela s'ajoute le contexte de la guerre froide, que la création de *Playboy* commente à sa manière, à travers un rapport plus libéré aux questions sexuelles, la poursuite du plaisir s'affirmant comme le meilleur rempart contre le totalitarisme³⁷. Célébrant la consommation, le plaisir individuel, le pouvoir du choix, le magazine combine dès ses débuts une pornographie soft et une vision haut de gamme pour un style de vie masculin. *Playboy* est soutenu par un public de jeunes «college students», qui n'a rien à voir avec la jeunesse contestataire des campus des années 1960, des lecteurs qui n'ont rien de rebel et d'extraverti, et destinés à devenir les futurs jeunes cadres habillés de gris flanelle qui prendront en main le marché des années 1970 et 1980. Développant une esthétique qui se veut globale, à travers la mise en place d'une «image» qui participerait d'un manuel du monde moderne, le magazine multiplie les collaborations avec le monde artistique et intellectuel et n'hésite pas à forcer la polémique, la controverse. Certains symptômes de l'idéologie domestique sont ainsi malgré tout battus en brèche par le journal, ceux incarnés par la famille, le mariage. Ces données brouillent l'image du magazine : à la fois dans les marges et au centre d'une esthétique sociale de l'après-guerre américain.

ley, University of California Press, 1996, p.296.

37. À ce sujet, on peut consulter: Marc Jancovich, «The Politics of Playboy: Lifestyle, Sexuality and Non-Conformity in American Cold War Culture», in *Historicizing Lifestyle: mediating taste, consumption and identity from the 1900s to the 1970s*, Londres, Ashgate Publishing, 2006, pp.70-87.

C'est ce cadre du magazine, qui réunit donc les plus grands auteurs de science-fiction de l'époque, qui intéresse notre propos. Titré « 1984 and Beyond », l'article de *Playboy* choisit de se situer dans la filiation de Georges Orwell et de son fameux roman *1984*, paru en 1949 et considéré comme une référence du roman d'anticipation mettant en scène Big Brother, devenu aujourd'hui la figure la plus communément citée lorsque l'on évoque les dérives des régimes totalitaires. C'est ainsi que le matériel saisi quelques quarante ans plus tard par Byrne rencontre un « espace de projection » collectif déjà existant en 1963, celui du roman *1984*, capable de servir de cadre à une nouvelle proposition discursive. Cette donnée vernaculaire, qui est le principe du magazine *Playboy*, vient ainsi marquer le contenu de ce que le magazine donne à lire. La projection qu'il offre à ses lecteurs doit être d'emblée lisible et compréhensible par tous. De ce point de vue, il est intéressant de noter que la tonalité générale de la discussion, bien que tendue vers l'avenir, continue de trouver ses sources dans un présent qui en est peut-être le véritable objet de commentaire. L'échange s'ouvre par exemple sur la course pour la conquête de l'espace que se livrent américains et russes, thématique qui vient naturellement alimenter le spectre de la guerre froide qui pèse par ailleurs sur l'ensemble de l'article. On peut voir la transition vers la question des extraterrestres comme la traduction de cette hantise politique que porte, volontairement ou non, la littérature science-fictionnelle. À d'autres points de la discussion, les auteurs démontrent leur parfaite connaissance des dernières avancées scientifiques, connaissances qu'ils connectent directement avec des projections d'ordre social ou politique, explicitant par là à la fois la scientificité de leurs propres recherches, mais aussi leur capacité à commenter, par ces biais, une situation contemporaine en partie connue des lecteurs. La discussion originale présente donc un saisissant paradoxe : cet écart indiscutable entre la dimension analytique à laquelle est soumis le présent, et le récit projectif, énoncé sur un ton absolument sérieux, que l'on peut bien qualifier, par moments, d'extravagant. Dans les deux cas, ce que l'on donne ainsi à lire s'arrime à des matériaux et des réflexions qui font partie de « l'air du temps », manière de convier les lecteurs à s'associer à ce geste de l'anticipation.

L'usage du magazine comme point de départ de *1984 and Beyond*, mais également d'autres œuvres de l'artiste, dénote d'un intérêt précis pour ce support populaire et

pour la culture visuelle auquel ce dernier appartient³⁸. Si la date, 1963, est importante, c'est, au-delà des implications politiques ou sociales de cet article, parce que les magazines font à cette époque entrée dans le monde de l'art par le geste du détournement que le Pop va systématiser. Ce que *Playboy* incarne, c'est effectivement l'idée d'un «lifestyle» bien spécifique, mais aussi d'une culture nouvelle, qui promeut le périssable, l'éphémère, le vernaculaire, données dont s'empare l'art au même moment. En invitant ces auteurs de science-fiction, le magazine propose aussi d'édifier la passerelle Pop par excellence, celle qui nouera «high» et «low», majeur et mineur, dans une seule image. Le magazine incarne alors l'artefact idéal, dans lequel publicité, design, mode et discours cohabitent. C'est aussi le lieu du franchissement de frontière entre espace public et espace domestique, privé. Parce que du réel il ne s'agit plus que de produire une image, la discussion science-fictionnelle que nous rappelle Byrne trouve aussi son sens dans cette esthétique qui vise à produire une image globale, que celle-ci soit relative au présent de l'époque ou à ses capacités projectives. En ce sens, les lecteurs de *Playboy* peuvent se sentir impliqués par l'entretien : après tout, on les convie à un laboratoire de fabrication d'images qui ne fait qu'abonder dans le sens des publicités, du design ou des œuvres qu'ils peuvent par ailleurs croiser dans cette revue ou ailleurs. La projection à laquelle ils assistent n'est peut-être pas si éloignée du discours publicitaire : l'un et l'autre anticipent, créent les images et installent le discours de l'avenir. En s'adressant aux lecteurs de *Playboy*, les auteurs invités réagissent comme les artistes Pop de l'époque : ils n'interpellent pas des spécialistes de la science-fiction. Ainsi que l'exprime Warhol dans un entretien de 1966 à propos du Pop : «Les gens qui aiment vraiment l'art ne s'intéressent pas à l'art d'aujourd'hui, là où les gens qui ne connaissent rien à l'art s'intéressent à ce que nous faisons.»³⁹ L'espace du magazine incarne au mieux cette époque des années 1960 : espace de transformation et de production des images, il accueille avec évidence les discours de ces auteurs à qui l'on demande à quoi ressemblera l'année 1984,

38. Gerard Byrne explicite cet intérêt pour les magazines dans un entretien récent : «Au cours des dix dernières années, j'ai réalisé des œuvres utilisant des textes issus de magazines comme matière première. Pour moi, travailler sur ces magazines a à voir avec de plus larges questions, telles que la façon dont le temps se construit en tant qu'expérience cohérente dans l'industrie médiatique. Au début, j'étais intéressé par le magazine comme baromètre d'un certain moment culturel. Les magazines incarnent absolument l'air du temps, et en même temps c'est la première chose qu'on met au rebut [...]». Interview publiée en ligne, «Simon Grant talks to Gerard Byrne», in *TATE Etc.*, n°19, 2010, www.tate.org.uk/tateetc/issue19/Gerardbyrne.htm [consulté le 3 juillet 2010]. Ma traduction.

39. Bruce Glaser, «Oldenburg, Lichtenstein, Warhol: a Discussion», in *Artforum*, n°43, Février 1966, p.23. Ma traduction.

en balayant les réflexes académiques, que la science-fiction, de son côté, semble également avoir ajournés.

Science-fiction

Dans l'ouvrage qu'il consacre à la science-fiction, Fredric Jameson atteste de la vigueur théorique que renferme cette forme pourtant déclassée culturellement. Portant les traces de contradictions multiples, la science-fiction incarne à ses yeux un espace privilégié de projection et de fantasme. À l'image de l'inconscient et cryptés comme lui, les récits sur lesquels se penche le théoricien s'offrent comme une image, une « représentation » à déconstruire. En tant qu'objet provenant de la culture de masse, la science-fiction est nourrie de médiations, formelles et textuelles, qui reflètent sa condition « impure ». En tentant de la faire dériver d'une culture élevée, on rate sa dimension profondément empirique, qui alimente l'expérimentation narrative que la science-fiction incarne par ailleurs. Comme le Pop, celle-ci possède cette capacité paradoxalement « terrienne » de traiter quasi-directement du réel, parce qu'elle en est fondamentalement issue. C'est d'ailleurs cette lecture du réel qui lui permet, là encore paradoxalement, de produire de véritables projections ou horizons comme peu d'images produites dans un cadre littéraire ou artistique ont su le faire :

« Le caractère officiellement 'non sérieux' ou populaire de la SF constitue un élément indispensable de sa capacité à relâcher ce tyrannique 'principe de réalité' qui censure, donc handicape, le grand art, et de ce fait à permettre à la forme paralittéraire d'hériter de la vocation à nous offrir des versions alternatives d'un monde qui a partout ailleurs paru résister au changement, fût-il imaginaire. »⁴⁰

C'est donc en tant que production populaire que la science-fiction trouve les moyens de son émancipation du réel dont elle provient cependant. À la différence du grand art, la science-fiction et le Pop peuvent être élaborés dans le bricolage et l'assemblage de références, sans solution de continuité. Ils produisent des espaces semés de marques que nous sommes capables de reconnaître et de situer dans le réel, et les associent librement. S'ils ne procèdent pas par synthèse, ils sont néanmoins capables de produire une image « continue », un espace de projection, parfois même lisse, qui

40. Fredric Jameson, *Penser avec la science-fiction*, op. cit. p.118.

guide le lecteur. C'est cette idée de la conduite, du chemin – de la narration – qui rabat à nouveau, et en dernière instance, le Pop comme la science-fiction vers le vernaculaire dont ils proviennent.

Ces réflexions doivent cependant s'augmenter d'une nuance importante: le travail de Byrne ne vise pas à reconstruire un récit science-fictionnel. La discussion publiée en 1963 ne constitue à aucun moment un geste similaire à celui du récit ou du roman que chacun des auteurs réunis par *Playboy* a par ailleurs publiés. Relevant plus de la divination que de l'anticipation, le geste que le magazine leur demande d'accomplir les éloigne de leur pratique littéraire. Armés de faits, de dates et de descriptions, ils élaborent au futur la projection de cette année 1984, à la différence de leur pratique «régulière», qui suppose quant à elle de véritablement abandonner la séparation habituelle entre passé, présent et futur pour basculer, au présent, dans l'«étrangisation» la plus complète. En ce sens, la discussion est à la fois réaliste et ubuesque, procède par augmentation et réduction simultanée, et par-dessus tout, elle se fonde sur un implacable optimisme technologique, encore de mise en 1963 aux Etats-Unis. L'optimisme est aussi ce qui permet à cette discussion d'être reproduite sur les pages glacées d'un magazine tel que *Playboy*. Nous sommes avant l'escalade de la violence au Vietnam⁴¹, et l'avenir politique est encore envisagé avec sérénité. On prévoit ainsi à la fois la vie sur la lune, la rencontre avec les extraterrestres, les modes de financement des voyages dans l'espace, la peur du nucléaire... autant d'informations projectives que l'on estime capables d'être fournies au public parce qu'elles présentent une savoureuse dose de glamour futuriste pimenté de professionnalisme scientifique. L'échange lui-même est ainsi contraignant pour les auteurs au regard des textes qu'ils ont l'habitude d'écrire, les engageant vers des voies, des domaines mais surtout des types d'énonciation parfois éloignés de leurs pratiques. L'exercice de la spéculation est donc pris en charge par des écrivains à qui l'on demande d'imaginer l'avenir dans un cadre qui n'est simplement pas le leur: conventionnel, tenu par les règles de l'échange et du politiquement correct qui fait cadre. À l'opposé, donc, du laboratoire formel qu'incarne la science-fiction. C'est sans doute à l'étude de cet espace de la convention, mis en place par un magazine populaire pour un objet populaire que se consacre Byrne dans son installation.

41. C'est l'hypothèse développée rapidement par Lytle Shaw, « The Utopian Past », in *The Present Tense Through the Ages: on the Recent Work of Gerard Byrne*, Londres, Walther König/Lisson Gallery, 2007, p.123.

Photographies

Là où l'article de *Playboy* en 1963 s'efforce d'imaginer le futur, les photographies noir et blanc qui entourent les moniteurs, prises par Gerard Byrne, donc contemporaines de l'installation (2005), font quant à elles retour sur les années 1960. Citations, mimes, parodies, stéréotypes, elles rejouent l'image-type de la photographie de l'époque. On y voit de grandes voitures décapotables, des bagel-stores, des intérieurs, des scènes de rues. Comme les photographies prises dans les années 1960 par Robert Franck ou William Eggleston, ces images ont une double caractéristique : elles documentent une époque mais affirment aussi quelques principes-phares hérités de la photographie documentaire des années 1920 : absence de sujet cadré ou central dans l'image, intérêt pour le vernaculaire, pour le quotidien, le banal, une culture sans texte ni mots, qui enregistre sans mise en scène ce qui meuble plus qu'il n'habite la vie de tous les jours⁴². Simplement, ces images ont été réalisées en 2005. Elles commentent effectivement la période à laquelle la discussion de *Playboy* a lieu, vont même au-delà du simple commentaire : l'usage du noir et blanc a un impact très particulier, celui de geler le temps, d'arrêter l'image, et du coup d'énoncer un doute assez fondamental à l'endroit de l'optimisme formulé dans la discussion. Si ces images ont été prises en 2005, c'est bien que « rien n'a changé », que les transformations souhaitées ou fantasmées ne se sont pas produites. La photographie est utilisée comme une sorte de preuve, de réfutation imagée. Dans le « rien n'a changé » qu'elles semblent exposer, les photographies prises par Byrne commentent surtout un certain cliché, un stéréotype de la photographie des années 1960 : la voiture, le néon, le *diner*, etc. C'est à la fois célébrer l'indéniable invention et réussite d'un « lifestyle » ou design global et marquer en même temps l'absence de renouvellement formel. Ces objets, cadres, silhouettes, lieux, sont toujours là, les promesses de changement ne sont pas parvenues à bousculer ces modèles finalement si bien intégrés à nos modes de vie. Byrne produit un double discours : il embaume des modèles visuels, les archétypes d'une époque, consacre leur passage à l'immortalité, mais le fait en noir et blanc, dans le cadre d'une discussion qui se veut plongée vers l'avenir. Enregistre-t-il des reliques ou des fantômes ? Des « poches de résistance » temporelles ou de véritables ruines ? Si cette indécision n'est jamais « tranchée » dans l'installation, il

42. Sur ce sujet, nous renvoyons à l'ouvrage d'Olivier Lugon, *Le Style documentaire. D'August Sander à Walker Evans 1920-1945*, Paris, Macula, 2001.

demeure néanmoins que ces images portent en elles une marque résolument historique: leur dimension vernaculaire. C'est effectivement leur provenance qui les «étiquète», qui les date, qui imprime sur l'image, comme sur le regard que nous sommes amenés à porter sur elle, une tonalité singulière.

L'histoire de la photographie dans son ensemble pose par ailleurs la question du modèle et de la copie, du simulacre et de l'original, qui trouve dans le geste de Byrne une réactivation particulière. Si l'on est porté à imaginer effectivement l'artiste partir en quête de ces traces laissées par les années 1960 dans l'environnement contemporain, et réaliser ensuite des images «à la manière de», reprenant les codes et la grammaire des photographies de grands photographes de l'époque, son projet analytique prend clairement forme. Les photographies de Byrne procèdent comme excavation d'une réalité inchangée qu'il décide de souligner, de cadrer à nouveau, et qui hanterait notre espace familier, et par le même geste il enfouit en les mimant les gestes proprement artistiques qui, à une époque, ont conduit à isoler cette réalité, devenue, à travers le temps, quasi-générique, abstraite. Le travail de Byrne se logerait entre réalisme et abstraction: à partir d'un modèle reconnaissable et institutionnalisé, il en reconduit l'effet de réel tout en interrogeant la validité. Dans le texte important qu'il consacre à l'artiste, l'historien de l'art George Baker⁴³ propose de lire les photographies de Byrne (issues cependant d'une autre série) comme situées entre le modèle de la fenêtre et celui du miroir, censés opposer transparence et opacité, illusionnisme et naturalisme. Dans l'opération critique menée par Byrne, ces deux modèles ne sont plus opposés mais complémentaires, mis en continuité.

Décor: les choix architecturaux

La mise en scène à laquelle s'attèle Gerard Byrne s'organise autour de deux décors distincts, suffisamment importants pour que l'on soit amenés à faire une place particulière à l'architecture.

En s'intéressant à cet article de 1963 prenant en charge une occurrence du récit science-fictionnel, Byrne dialogue directement avec le modernisme, et c'est sans doute la présence de l'architecture dans son film qui porte le plus clairement les traces de ce dialogue. Le choix des décors qui accueillent la reconstruction de Byrne

43. George Baker, *Gerard Byrne. Books, Magazines, and Newspapers*, New York et Berlin, Lukas & Sternberg, 2003.

est en ce sens très éloquent. Quittant les Etats-Unis, l'artiste choisit en effet l'Europe et plus spécifiquement la Hollande pour mettre en scène la discussion américaine. Par ailleurs, il isole deux bâtiments très différents, incarnant chacun une version possible de l'architecture moderniste de l'après-guerre. Ce faisant, il décide de commenter par un léger déplacement la question futuriste. Celle-ci ne sera pas reconstruite visuellement à travers le choix de décor privilégiant la « vision » science-fictionnelle, elle sera prise en charge par des espaces qui indiquent deux versions néanmoins avancées, abouties du modernisme : d'une part celle d'un modernisme abstrait, d'une pureté sculpturale, de tradition européenne (Rietveld) et d'autre part celle du modernisme spectaculaire, fonctionnel, qui acte du passage des principes modernistes par les Etats-Unis (Maaskant). Pas si éloignée des pages lisses et glacées de *Playboy*, la reconstruction de Byrne installe ses acteurs dans des espaces élégants, aux lignes fines, aux murs de verre réfléchissants, qui traduisent néanmoins des tensions latentes et dont la réutilisation actuelle témoigne d'un héritage complexe à établir.

Deux bâtiments ont été choisis : le premier est une construction de l'architecte Gerrit Rietveld (1888-1964), grande figure du modernisme européen, surtout connu pour les constructions qu'il réalise dans l'entre-deux guerres et pour son ralliement au mouvement *De Stijl*. Rietveld incarne au mieux les exigences modernistes : il n'est pas seulement architecte, mais dessine également du mobilier et développe une réflexion spécifique sur l'usage des matériaux en architecture. Faire sentir l'espace, le libérer du superflu, promouvoir une forme de sobriété dans les lignes : une pensée qui avance des propositions inventives, abolissant les frontières entre intérieur et extérieur, entre le bâtiment et son environnement. Les constructions comme le mobilier dessiné par Rietveld offrent aux regards une grande pureté des proportions comme des matériaux. Destinées à un large public, ses productions suivent en cela l'idéal moderne qui cherche à faire bénéficier chacun des découvertes et des nouvelles lignes architecturales. Il s'en explique ainsi :

« Lorsque nous bâtissons, nous ne devons pas oublier la relativité des choses, nous devons nous appliquer à la sobriété ; mais quelle que soit notre méthode, le résultat ne sera pour nous réalité et source de joie que si ce qui est visuellement spatial – que nous offrons à d'autres, tout en le gardant

pour nous – n'est pas morcelé, mais demeure intact, clair et surtout explicite.»⁴⁴

Le bâtiment choisi par Byrne est une construction tardive: il s'agit du Pavillon d'exposition de sculptures de Soonsbeek à Arnhem en Hollande. Construit pour accueillir une exposition en 1955, le Pavillon est sans doute le meilleur exemple de la pureté de l'architecture visée par Rietveld. Réalisé en parpaings de béton laissés visibles, le pavillon est une structure entièrement ouverte, aux lignes extrêmement dessinées. Il fut démonté après l'exposition et reconstruit en 1964 dans le jardin du musée Kröller-Müller (Otterlo) à un emplacement que Rietveld avait choisi juste avant sa mort. Le bâtiment est ainsi à la fois: une reconstruction réalisée en 1964, donc quasi-contemporaine de l'article de *Playboy* – paramètre qui a dû bien évidemment intéresser Gerard Byrne –, un bâtiment marquant du modernisme « exposé » comme une pièce de musée, et un hommage à un grand architecte. La construction sert cependant toujours d'espace d'exposition et accueille aujourd'hui les sculptures de l'artiste Barbara Hepworth (1903-1975). L'apparente évidence dans les lignes se mêle à la complexité émergente du bâtiment, difficile à saisir dans sa totalité. Pris dans les reflets et les transparences du verre, celui-ci se heurte au brutalisme de l'usage du béton, qui s'affirme avec véhémence.

L'attrait de Byrne pour ce bâtiment réside sans doute dans son indéniable réussite formelle, la perfection de ses détails et dans le paradoxe que contient l'idée même de pavillon. Coquille vide, espace d'exposition finalement dédié à sa propre mise en valeur, le pavillon de Rietveld est fidèle à la grande tradition marquée par la construction en 1929 du Pavillon de Barcelone dessiné par Mies van der Rohe (lui-même détruit et reconstruit bien plus tard). Ce dernier avait été pensé pour représenter l'Allemagne lors de l'Exposition Internationale de Barcelone. Sans programme traditionnel et sans objets à exposer, le bâtiment incarne depuis cette date un pur espace libéré des contraintes habituelles de l'usage, dans lequel le spectateur et ses déplacements sont les seuls « objets » visibles. Souvent isolé de son environnement urbain, le pavillon, tel que le pensent Mies van der Rohe ou Rietveld à sa suite, devient un espace réflexif et réfléchissant, que l'usage du verre magnifie. L'histoire de l'architecture s'est ainsi développée autour de ce motif, régulièrement réinterprété

44. Citation extraite du texte d'introduction au catalogue d'exposition *Gerrit Th. Rietveld. 1888-1964: L'oeuvre complet*, Centre Pompidou, Paris, Utrecht, Centraal Museum, 1992, p.17.

comme un lieu où l'architecture elle-même se donne à voir et à penser, un lieu où l'affirmation d'un style, d'un matériau, d'une ligne même devient un véritable enjeu qui dépasse de très loin la seule virtuosité technique. L'historienne de l'architecture Beatriz Colomina insiste sur cette donnée :

« Dessinés pour les visiteurs, les pavillons sont toujours des instruments de persuasion, des médiums de communication. Ce ne sont pas tant des objets à percevoir dans le monde que des moyens de voir le monde. Les architectes utilisent ces petits pavillons pour transmettre leurs idées les plus importantes. Ces 'modèles' d'espace ne sont pas simplement utilisés pour donner une tangible expérience physique ou psychologique d'une possible vie à venir mais aussi pour offrir un commentaire aiguisé sur les modes de vie existants. »⁴⁵

Souvent attaqués pour l'esprit d'avant-garde dont ils font preuve, les pavillons sont des objets de controverse, répondant à des problèmes (théoriques, techniques, humains) qui appartiennent au futur. Une radicalité qui en fait de véritables espaces d'expérimentation. Souvent détruits après usage, les pavillons sont aussi des espaces fantasmés : non seulement ils sont le lieu des plus importantes projections constructives, mais leur disparition leur assure une aura supplémentaire, qui vient prolonger l'élan utopique dont ils sont souvent issus. Espaces de spéculation : cette caractéristique du pavillon résonne parfaitement avec la discussion dont s'empare Gerard Byrne. Il retrouve dans le pavillon de Rietveld l'énergie optimiste, celle qui conjugue fonctionnalité et invention et qui traverse la discussion entre les auteurs réunis par *Playboy* : il y voit le même souffle utopique, la même volonté d'expérimentation. Le bâtiment, dont la reconstruction voisine la publication du magazine, devient ainsi le jumeau de cet échange fondé sur la science-fiction. L'un et l'autre comportent les germes du geste même de la projection, permettant tout autant de commenter une situation (sociale, politique, artistique) contemporaine des années 1960, que de plonger le regard vers l'avenir.

Le second bâtiment choisi par Byrne peut être considéré comme l'opposé des affirmations portées par celui de Rietveld. Construit par Hugh Maaskant (1907-1977), architecte hollandais ayant marqué la reconstruction architecturale de l'après-guerre, le Provinciehuis, siège du gouvernement de la province de Nord-Brabant,

45. Beatriz Colomina, « Beyond Pavilions: Architecture as a Machine to See », in *Dan Graham: Beyond*, cat. expo., The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 2010, p.203. Ma traduction.

qui date de 1971, semble défendre une architecture beaucoup plus massive, dont l'importante échelle fait apparaître le pavillon de Rietveld comme une miniature. Selon l'historienne de l'architecture Michelle Provoost, les années 1960 en Hollande sont un moment de mise en doute des principes modernistes qui se heurtent après guerre aux orientations de rentabilité économique exigées par un capitalisme particulièrement débridé. Les bâtiments de Maaskant incarnent au mieux cette période extrêmement productive en termes de construction mais relativement paradoxale : fonctionnels, technocratiques, les bâtiments défendent une architecture *corporate* et moins avant-gardiste, destinée à une frange active et restreinte de la société, celle des « working men ». Le bâtiment choisi par Byrne est particulièrement fascinant, par son échelle d'une part mais aussi par l'inscription complètement autonome que l'architecte lui a donnée : isolé de la ville, entrant en contradiction flagrante avec tout modèle antérieur ou historique, le Provinciehuis semble effectivement issu d'un jeu de projection dans le futur. La foi de Maaskant dans la technologie, l'apparent optimisme qui le caractérisait, se ressentent dans le bâtiment, qui transmet effectivement un sentiment de force et de solidité assez spectaculaires. Visuellement impressionnant, voir grandiloquent, le bâtiment se veut à l'image d'une société en mouvement, tenue par des enjeux d'argent et de réussite.

Entre ces deux options architecturales s'expriment les tensions d'une époque : le Provinciehuis est plus proche de l'architecture *corporate* telle que la connaissent les Etats-Unis et donc les auteurs de science-fiction réunis par *Playboy*. Filmé par Byrne, il présente la figure d'un immense navire naufragé, un peu vulgaire, là où une finesse et une intelligence acérée continuent de caractériser le pavillon de Rietveld. Les deux bâtiments partagent cependant cette idée, forte, qu'une proposition architecturale se doit d'être inscrite à même le bâtiment, et que chaque visiteur en fera à nouveau l'expérience. Les choix architecturaux commentent cette période de l'après-guerre : moment de croyance, de reconstruction et d'expériences, c'est aussi une époque qui assume les paradoxes et les contradictions. Entre l'abstraction que ces espaces érigent (netteté des lignes, reflets de l'acier et du verre, distribution de la lumière), et l'histoire qu'ils incarnent (celle de la réflexivité moderne dont la limpidité ouvre l'espace, le libère de toute décoration), les bâtiments choisis sont, plus que des décors accueillant une mise en scène, les images emblématiques d'une époque. L'objet d'art qu'est le pavillon de Rietveld, non fonctionnel, est lié par Byrne à son envers direct : le bâtiment politique de Maaskant où tout est fonction. Décors, toiles

de fond sur lesquelles viennent s'inscrire les figures, les bâtiments incarnent l'abstraction, le résidu moderniste sur lequel s'adosse tout le projet de Byrne.

Jeu: « imaginer un monde sans négativité »

C'est à ce point que nous rejoignons la thématique de ce chapitre relative au jeu qui requiert de s'interroger sur les choix de mise en scène de Gerard Byrne dans cette œuvre qui met en 2005 entre les mains d'une troupe hollandaise le texte d'un entretien de 1963 réunissant des auteurs de science-fiction américains. L'artiste fait directement pénétrer la théâtralité et la performance dans un dispositif qui prend pour décor l'abstraction moderniste : premier paradoxe qui se révèle être le véritable enjeu de la déconstruction-reconstruction à laquelle se livre Byrne. Ainsi, la littéralité d'un texte, sa mise en jeu et en espace, sa « récitation » rhétorique : tous ces éléments plongent dans une forme d'hybridation qu'il faut bien réussir à interroger. Nous reviendrons plus loin sur la fameuse condamnation du théâtre par Michael Fried, qui voyait dans ce dernier l'ennemi ultime de l'art, et nous adopterons directement le point de vue de Byrne choisissant sans difficulté apparente de mêler ainsi littéralité, théâtre et abstraction. Ce que *1984 and Beyond* affirme, c'est la nécessaire interaction contemporaine entre des données que l'histoire de l'art et de la pensée ont maintenu éloignées. L'artiste procède en effet à partir de différents « modèles » : celui de l'architecture moderne, celui de la culture populaire incarnée par le magazine *Playboy* et par la science-fiction, modèles qu'il remet en scène en choisissant de les faire dialoguer. On peut ainsi établir que la reconstruction à laquelle il se livre travaille en réalité à établir des passerelles entre des domaines et des objets effectivement contemporains mais néanmoins historiquement délinéarisés par le jeu des hiérarchies et des domaines de pensée. Ainsi que l'écrit George Baker :

«[...] un modèle apparaît comme une machine pour d'infinies substitutions et des réitérations différentielles. Il peut prendre sa source dans les variétés les plus larges d'objets, depuis des pratiques filmiques de la culture de masse, en passant par les formes artistiques les plus élevées comme l'opéra ou par des discours intellectuels tels que la psychanalyse. Un modèle est une méthode – une forme, pourrions-nous dire, où la forme elle-même est prioritaire sur le contenu, où la forme *est devenue* le contenu.»⁴⁶

Ainsi, si le contenu science-fictionnel est le point de départ de la réflexion de Byrne,

46. George Baker, *Gerard Byrne. Books, Magazines, and Newspapers*, op.cit., p.39. Ma traduction.

l'enjeu de son travail vise à évacuer l'imagerie véhiculée par l'entretien, le contenu projeté lui-même, pour se concentrer uniquement sur sa forme, le modèle devenu objet théorique. Il ne sera donc pas question d'illustration mais bien plutôt de mise en application. Selon Jameson,

« la vocation profonde [de la SF] est de faire percevoir, sur un mode local et déterminé, avec une plénitude de détails concrets, notre incapacité constitutionnelle à imaginer l'Utopie: ce qui n'est pas dû à un échec de l'imagination individuelle, mais résulte au contraire de la clôture systémique, culturelle et idéologique qui nous retient tous prisonniers. »⁴⁷

C'est ce que le travail de Byrne exploite à sa manière: la question n'est pas pour lui d'illustrer la discussion qui projette l'année 1984. Ce qu'il va mettre en scène, c'est l'incapacité dont parle Jameson, le négatif au travail lorsqu'il s'agit d'« imaginer un monde sans négativité. »⁴⁸ Pour parvenir à ses fins, l'artiste décide d'employer une grammaire de la contradiction et du paradoxe. C'est parce que le théâtre correspond justement au refoulé de l'ère moderniste, à son fondamental impensé, qu'il travaillera à la greffe de l'un sur l'autre. En retournant sur les « lieux du crime », à savoir le démarrage de la dévitalisation moderniste – les années 1960 sont à la fois l'aboutissement absolu de l'ère moderne et le moment où cette pureté est proprement renversée par l'avènement d'une culture populaire – l'artiste évalue aussi la validité d'un héritage. Dans ce but, il évacue très rapidement les matériaux sociaux trop marqués historiquement (la science-fiction, *Playboy*, le « lifestyle » et l'esthétisation de la vie quotidienne, etc.) pour se concentrer sur les relations que ces matériaux entretiennent en les déplaçant: la Hollande, la troupe de théâtre, les décors modernistes, les costumes, les défauts de prononciation du texte... Il semble évident que son objectif ne vise pas à évaluer une valeur de vérité: vérifier en 2005 si les prédictions élaborées en 1963 relatives à 1984 se sont effectivement réalisées. Intégrant dans son projet l'idée même de la science-fiction comme « méditation sur l'impossible et l'irréalisable »⁴⁹, Byrne vise précisément la méditation elle-même, qui n'a rien de commun avec la mise en scène d'un échec. En allant chercher du côté de l'architecture et du côté du théâtre, Byrne dépasse l'idée de ruine moderniste, d'échec collectif ou de

47. Fredric Jameson, *Penser avec la science-fiction*, op.cit., p.21.

48. *Idem.*, p.22.

49. Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, op. cit., p.392.

nostalgie: l'une et l'autre discipline lui apportent l'alliance aujourd'hui nécessaire entre figuration et abstraction. Ce que le texte joué apporte à l'univers moderniste froid et *corporate*, c'est la vigueur de son total artifice, sa double force de conviction et de fabulation, et ce que le décor apporte au texte, c'est sa réalité constructive, sa puissance de production. Un effet de contamination du théâtre sur l'architecture et inversement se donne à voir, un mouvement bien décrit par George Baker, dans un passage qu'il consacre cependant à d'autres travaux, photographiques, de Byrne :

« Le caractère temporaire des espaces, leur aspect à la fois vide et construit, tout cela rend l'architecture théâtrale en elle-même. [...] Nous pourrions être en train de regarder une scène de théâtre tout autant qu'un véritable hall de banque ou les bureaux d'une entreprise. Notre incapacité à choisir entre les deux options, espace théâtral ou corporate, en dit long sur les caractéristiques de chacune et peut-être sur le flou actuel entre fiction et réalité dans des espaces dédiés aujourd'hui à la répétition du même ou à une abstraction uniforme. Par là, je crois que l'on est amené à réfléchir aux 'connections souterraines' entre théâtre et espace capitaliste. »⁵⁰

Dans les deux bâtiments choisis, Byrne sélectionne différents points de vue et ordonne le chapitrage de l'entretien en fonction de ces angles. Ainsi, plusieurs vues nous sont proposées de chaque espace accueillant chacune un nouvel « épisode » de la discussion. La mise en scène et en espace permet donc différents feuilletages du texte de départ. Par ce biais, une nouvelle lecture est à chaque fois offerte, comme si le jeu et l'architecture trouvaient l'un et l'autre de nouvelles formulations possibles. En déplaçant ses acteurs dans des cadres toujours différents, ce sont à la fois le texte et l'espace qui se trouvent requalifiés et sujets à une nouvelle évaluation. Nous assistons ainsi à une « lecture » de l'espace et à une « configuration » du jeu. L'opération critique mise en place par Gerard Byrne se situe là. D'une part, il y a adéquation entre ces personnages et les espaces qu'ils habitent le temps de dire leur texte: habillés comme dans les années 1960, installés dans des bâtiments qui en sont chacun à leur manière les produits, leur présence dégage une première impression d'évidence. Cependant, il est clair que nous ne sommes pas dans les années 1960: c'est le jeu lui-même qui porte la clarté de ce décalage profond, quelque chose qui « ne colle pas ». Les acteurs portent, peut-être plus encore que l'architecture, les emblèmes du « modèle » de départ, forcément contraignant et aliénant, qui est le poids des années 1960 et de l'idéologie

50. George Baker, *Gerard Byrne. Books, Magazines, and Newspapers*, op.cit., p.18-19. Ma traduction.

qui s'y attache. Ils l'incarnent plus que de raison et cette donnée les fait évidemment basculer du côté du cliché, qui donne à voir l'envers du décor. Si le théâtre représente bien, dans la vision friedienne, l'ennemi ultime du modernisme, il est aussi, selon les mots de Byrne lui-même, le pinacle de la culture bourgeoise lorsqu'elle se met elle-même en scène. Le jeu des acteurs passe en effet par une légère accentuation élitiste ou savante, un ton que l'on peut aussi entendre sur le mode de l'affirmation satisfaite d'un monde se regardant lui-même, cherchant dans la mise en scène la confirmation de ces propres codes sociaux. Le théâtre interviendrait comme moyen de d'interroger la persistance des archétypes culturels et sociaux, autant que leur « transparence », la façon dont ils s'exposent. Dans cette représentation de l'archétype se loge une critique, et la suffisance dans le jeu des acteurs est aussi la marque du regard chargé de dérision que Byrne porte sur ces pythies masculines, scientifiques un peu fous.

Puisqu'ici tout est « modèle » (les bâtiments, les costumes, le texte lui-même, sa mise en scène), l'effet de saturation, rapidement atteint, joue comme contradicteur du projet lui-même. Que penser de ce progrès affirmé et exposé partout, mais aussi raconté, récité, chapitré, dessiné, mis en scène ? Peut-être ce que Jameson affirme lui-même à la fin d'*Archéologies du futur* :

« [...] l'utopique n'est plus l'attachement à une machine ou un modèle particulier, mais plutôt l'attachement à l'imagination d'utopies, sous toutes les formes possibles. L'utopique, ce n'est plus l'invention et la défense d'un plan spécifique, mais plutôt l'histoire des disputes à propos de la construction de l'utopie. Ce n'est plus l'exposition d'un construit utopique abouti, mais l'histoire de sa production et du processus même de construction. »⁵¹

Ainsi que l'idée de spéculation a permis de l'établir, le projet de Byrne vise plus au gain de plaisir et au vertige de la construction utopique qu'à son actualisation. C'est en cela qu'il s'affirme comme la scène idéale pour maintenir ensemble figuration et abstraction. Situé dans l'imaginaire, le jeu spéculatif n'a aucun mal à parier sur les associations les plus hallucinantes tout en requérant pour le faire l'arrimage dans un réel repérable. L'histoire des disputes qu'évoque Jameson pointe ce jeu spéculatif, pur plaisir de connaissance et de projection.

51. Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, op. cit., p.366-367.

Conclusion : faire circuler la parole

«Quoi qu'il en coûtera pour y arriver, une seule chose vraiment utile à exploiter sera trouvée sur la Lune ou n'importe où ailleurs dans l'espace. Ce produit, précieux pour toujours, c'est la connaissance.»⁵²

Pour rebondir sur la citation de Jameson proposée précédemment, l'idée de la « dispute » et de sa mise en scène permettra de conclure cette étude d'œuvre. Quelque chose de la *disputatio* médiévale⁵³ survit avec humour dans le projet de l'artiste. Méthode d'enseignement proposée dans les universités, la *disputatio* repose sur le principe d'une discussion réglée et organisée selon un schéma précis, qui par ailleurs dépassait l'idée même de discipline. Pratique et expression intellectuelle, la *disputatio* nous intéresse pour son aspect oral, l'importance qu'elle donne à la prise de parole. La forme scolastique de production du savoir, héritée d'Aristote, est au XII^e siècle directement connectée à un art de la dialectique qui se veut dépliement, déploiement d'une argumentation passant par la joute et l'échange verbal. C'est bien sûr également l'idée de la communauté réunie pour la résolution d'un problème ou mettre en commun une question qui nous arrête. Pur espace de production discursive, la *disputatio* correspond aussi à un exercice extrêmement codé et contraint, se situant dans un lieu, l'université, lui-même soumis et tenu par l'académisme. Progressivement amoindrie par le triomphe de l'écrit sur l'oral, ainsi que par la place de plus en plus importante prise par le maître à l'égard de l'élève, la *disputatio* disparaît.

Les jeux et les miroirs mis en place par Gerard Byrne relèvent eux aussi de cette croyance dans une production de savoirs absolument disponibles aux hommes, à ce point disponible d'ailleurs qu'elle peut devenir le centre d'une mise en scène à la fois gratuite, abstraite et connectée à son époque. Mettre en scène le travail de la pensée, au-delà de la situation extrême dans laquelle celle-ci est volontairement plongée (la science-fiction, la projection) : voilà à quoi s'attèle, avec distance, *1984 and Beyond*. En faisant de cette « dispute » des années 1960 un objet transposable aujourd'hui, tant dans sa dimension réaliste que dans sa dimension abstraite, et évacuant par là

52. Extrait de la discussion publiée dans le magazine. Ma traduction.

53. Sur la *disputatio*, on peut se reporter aux textes d'Olga Weijers, notamment : « The various kinds of disputation in the Faculties of Arts, Theology and Law (ca. 1200-1400) », encore non publié.

les jugements de « réussite » ou de « ratage » relatifs à l'objet même de la discussion, Byrne fait apparaître une constante, la seule vérité peut-être de son projet : celle d'une valeur sociale rapportée à ces mots et à ce geste de la projection. Jouée par des acteurs hollandais habillés en *working men*, dans des espaces modernes compris comme futuristes, la dispute en question souligne les liens entre jeu et production de savoirs comme condition de l'existence de la communauté. Utopique ou pas, cette proposition ferait de l'installation de Byrne un espace de dépli – plastique, théorique et critique – qui remet à plat les idées comme les héritages. C'est là que git l'opération d'anamnèse, torsadée pour reprendre les mots d'Elie During, produite par l'artiste.

Très différemment de Marker, Byrne travaille donc lui aussi à brouiller les distinctions temporelles et spatiales grâce à l'intervention d'un médium filmique lui-même ouvert à la théâtralité. C'est à cette théâtralité et à sa prise en charge par l'art contemporain que seront consacrées les pages qui suivent. Parce qu'ils établissent des procédés tant discursifs que scéniques, les films que nous venons d'étudier et ceux réunis dans la seconde partie de ce chapitre élaborent une certaine idée du « jeu » qui les contraint à évoluer sur la corde qui relie plus qu'elle ne sépare réalité et artifice. C'est en parcourant cette corde d'un point à un autre qu'ils sont amenés à investir les idées de récit, de fiction, de performance, idées qui mettent à mal la soi-disant pureté moderniste. On a insisté, chez Marker puis chez Byrne, sur la façon dont l'abstraction constituait néanmoins un socle nécessaire à l'établissement des fables et au geste de la projection par le récit. C'est qu'il nous semble impensable de ne pas relier, comme on est tenté de raccorder réalité et artifice, figuration et abstraction. Ces traits d'union marquent pour nous la fortune des procédures de décentrement que nous poursuivons dans ce travail. Activées par les filtres scéniques et les effets de mise en scène que l'on a recensés – c'est-à-dire par la mise à distance –, celles-ci révèlent leur opérativité en permettant l'association entre des notions que l'histoire de l'art a maintenues à distance les unes des autres.

Les exemples réunis dans ce chapitre incarnent la possibilité de formuler ce trait d'union, qui implique tout autant la forme que le contenu. La production d'images contemporaines nécessite une réinitialisation de tous ces outils que l'on a un temps considérés comme contradictoires. Les controverses relatives à la notion de théâtralité fournissent un espace de discussion intéressant pour qui souhaiterait travailler dans l'entre-deux.