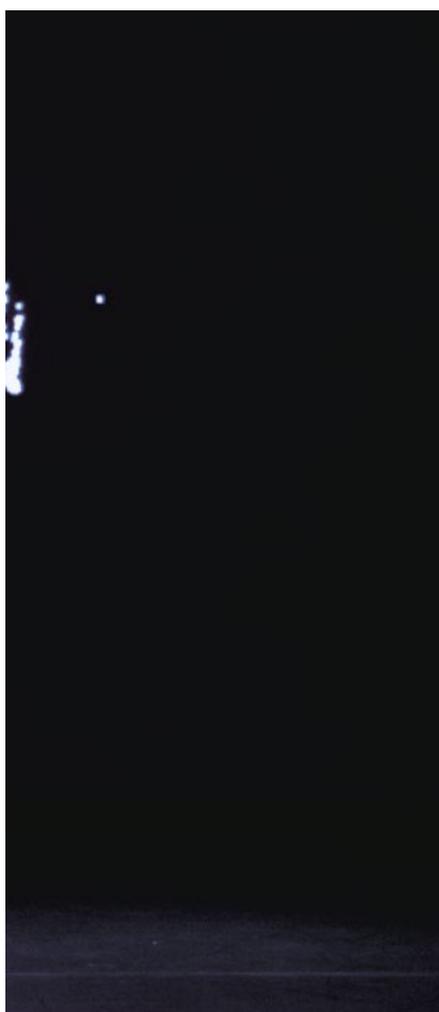


Ces images vous disent-elles quelque chose ?

PAR MARC MERCIER



→ **Myselves** de Jean-Marc Matos (2019)



Aout 2019. La forêt amazonienne brule car nous faisons la sourde oreille à la parole des arbres. Cela pourrait arriver aux images si nous ne tendons pas l'oreille à ce qu'elles cherchent à nous dire. Les arbres et les images reprennent en chœur les mots de Michel Ange quand il peignait la nuit, coiffé d'un casque surmonté d'une bougie : « un jour, ma personne tombera comme cette lumière, et celle de la vie s'éteindra. » Ayons l'oreille et l'œil vigilants.

Le 30^e Festival d'art vidéo (FIAV) de Casablanca (avril 2019), le plus ancien du continent africain, continue au fil des ans à affirmer sa place parmi les rares manifestations internationales à ne rien lâcher de leur désir d'explorer les images en mouvement sans se soumettre aux modes technologiques et aux lois du marché. À une époque où les prouesses numériques sont plus vantées que l'intelligence sensible, il convient de nous poser la question : qu'est-ce qu'une image ? Ont-elles encore quelque chose à nous dire ? Pour tenter d'esquisser une réponse, je m'appuierai sur deux œuvres découvertes à Casablanca : *Myselfes* de Jean-Marc Matos et *Inextricable* de Mozhgan Erfani, avec un détour par S.M. Eisenstein.

LES MOTS CREUX

Comme dans beaucoup d'événements dédiés aux arts vidéo, le directeur artistique du FIAV, Majid Seddati, explore les nouvelles formes rendues possibles grâce aux avenues offertes par le numérique. Sa pertinence le pousse cependant à résister à certaines facilités très en vogue actuellement, à commencer par se méfier des mots qui ont tendance à nous faire prendre des vessies pour des lanternes. Je pense notamment aux termes « interactivité » et « immersion » qui sont censés nous garantir que nous avons affaire à des œuvres dignes d'intérêt, en phase avec notre temps.

L'INTERACTIVITÉ

Le grand spécialiste de l'art pariétal, Marc Azéma, dans son ouvrage scientifique *La préhistoire du cinéma* (2011, Édition Errance), démontre qu'il y a 3000 ans, les peintres déplaçaient latéralement une torche devant les animaux dessinés sur les parois accidentées des grottes, et qu'alors les bêtes se mettaient à bouger. L'interactivité corps image remonte donc à la nuit des temps. Sous les soleils artificiels, rien de nouveau.

L'IMMERSION

Les arts immersifs peuvent être définis comme des dispositifs expérientiels où la place du spectateur dans l'environnement créé est centrale. Ces environnements (projection, son ou réalité virtuelle) modifient sa perception de l'espace, du temps et même la vision de son corps. Quiconque s'est une fois muni d'un casque pour s'immerger dans un environnement virtuel peut témoigner avoir vécu une expérience sensorielle souvent troublante. Je conseille à tout le monde de vivre cela. Avec vigilance. Le nouveau capitalisme vise la dématérialisation totale. Le corps est sa bête noire.

Les casques de réalité virtuelle nous confrontent-ils à des images dès lors que nous sommes immergés dans un environnement. Un environnement, qu'il soit réel ou virtuel demeure un paysage qui ne devient image que lorsqu'il est cadré, séparé de ce qui l'environne, séparé de celui qui le regarde. La place du regardeur ne peut pas se situer *dans* l'image, mais *face* à l'image. Ou pour être plus nuancé, à cette juste distance

qui ne soit ni adhérence aveugle, ni détachement indifférent. Ou bien encore, dans un va-et-vient entre l'immersion et la prise de distance.

MYSELVES

Ma critique des notions d'interactivité et d'immersion, qui semblent indissociables de ce que nous nommons aujourd'hui les arts numériques, n'est tenable que si j'apporte ici des démentis. C'est une des fonctions de l'art que de contredire pratiquement toutes les élaborations théoriques fussent-elles radicales.

Considérons tout d'abord *Myselves*, un spectacle chorégraphique *interactif* conçu par Jean-Marc Matos (Compagnie K Danse) et interprété par la danseuse Marianne Masson en *immersion* dans un environnement d'images virtuelles, avec une création sonore elle-même *interactive* de Antoine Schmitt. Tous les ingrédients d'une fanfaronnade numérique sont là, et pourtant nous touchons ici au sublime.

Des capteurs corporels et optiques analysent en temps réel les qualités de mouvement de la danseuse et accèdent ainsi à des états intérieurs dont elle-même n'a pas forcément conscience. Ces analyses génèrent des flux énergétiques et produisent dans l'espace un autre corps programmé selon des algorithmes de physique et de vie artificielle lui procurant organicité, autonomie et imprévisibilité. Les flux des deux corps entrent alors en interaction. « La danseuse, dit Jean-Marc Matos, se retrouve ainsi confrontée à une incarnation visuelle et sonore de ses propres sensations. »

Et nous, spectateurs qui sommes les témoins de cet évènement, de ce déploiement de deux expériences intérieures concomitantes, nous entrons dans la danse du corps réel et du corps virtuel. Ce dernier n'a rien à voir avec la fonction de représentation que nous attribuons un peu trop vite aux images. Même si pour *exister* il a dû recevoir des énergies, des états de douleur et de douceur, des descentes aux enfers et des désirs d'envol en provenance du corps de la danseuse, il n'est pas son reflet. Il est l'autre. Il est une image qui a son autonomie et qui, comme n'importe quel être humain, influence et vit sous influence. Ou dit autrement, en empruntant un terme utilisé par S.M. Eisenstein, nous assistons à un « dédoublement de l'unique » (ce qui au bout du compte produit deux uniques), au passage incessant d'un corps à un autre corps d'une qualité différente. Ce que le cinéaste russe nomme *l'extase*, une sortie hors de soi.

La séquence finale de ce ballet corps image est délicieusement instructive. La danseuse est étendue. Délicatement, dans la pénombre, elle se laisse pénétrer par l'image jusqu'à la disparition totale de celle-ci : le contrepoint de l'extase. Nous avons peut-être là une illustration de ce que la langue russe distingue avec ces deux mots aux connotations presque opposées : *obraz* (l'image) et *izobrajénié* (la représentation figurative). Cette dernière, après s'être déployée dans l'espace, a rejoint l'intérieur du corps de la danseuse, là où s'élaborent la pensée, les concepts, l'idée de l'image au sens de *obraz* : ce quelque chose que je ne peux voir.



↑ ↑ **Inextricable** de Mozhgan Erfani (2008)



↑ **Myselves** de Jean-Marc Matos (2019)

INEXTRICABLE

La seconde œuvre que je souhaite évoquer ici est celle de l'Iranienne Mozghan Erfani, *Inextricable* (2008). Un cercle d'image est projeté au sol. Au commencement, un liquide noir, épais. Autour, des doigts anonymes s'y trempent. Puis, le champ s'élargit. Ce sont cinq femmes vues en plongée, aux corps entièrement revêtus de noir qui dessinent autour du puits des signes pour nous mystérieux. Nous percevons leurs voix qui prononcent en persan le mot « Khafaqan » qui signifie *suffocation, oppression*. Ce mot existe aussi en arabe pour désigner les battements du cœur.

Soudain, l'image se met à tourner comme une toupie de plus en plus vite, provoquant chez le spectateur une sorte de vertige, un passage précipité de l'harmonie au chaos destructeur. Puis tout redevient paisible. Le plan se resserre un peu. Le cercle noir du début a changé d'aspect. Le cadrage a subtilement changé. Ce qui au commencement paraissait sale et gluant, en changeant le point de vue apparaît comme un astre dans une nuit étoilée. Un éveil à un autre monde, une autre possibilité de le vivre s'ouvre à nous. Avant que le cycle ne reprenne. Indéfiniment.

Jusqu'à la mise en rotation du cercle d'image, nous pouvions distinguer la forme des corps et ressentir leur angoisse, notamment par la répétition du mot persan qui a aussi été choisi pour sa prononciation difficile, rugueuse. Quand le disque se met à tourner, entraînant dans sa course folle les cinq femmes, celles-ci ne sont plus que des traces mouvantes comme si elles étaient sorties d'elles-mêmes. À nouveau l'extase. Ce tableau vidéo en mouvement est en quelque sorte une composition de l'angoisse et de l'extase, non pas sous un aspect psychique mais purement matériel. C'est un peu ce qui arrive aux derviches tourneurs, une expérience intérieure qui est avant toute chose, avant toute extase, physique.

Dans cette installation vidéo, le spectateur doit dans un premier temps pour faire face à l'image, se pencher (comme on se penche sur un problème à résoudre), avec le risque de se laisser entraîner dans ses profondeurs inextricables. C'est la phase immersive. Patiemment, il cherche à déchiffrer les signes que les mains inscrivent autour du cercle. Puis soudain, quand le disque se met à tourner, il est à proprement parler éjecté, remis à sa place de spectateur. L'interactivité entre l'image et le corps du visiteur n'est en aucun cas du registre de la complicité, de l'harmonie, du pas de danse. Elle est conflictuelle, heurtée, bouleversante. Le spectateur n'a plus qu'à détourner les yeux.

Mes expériences de spectateur de *Myselves* et de *Inextricable* m'amènent à la même conclusion que Roland Barthes dans son *Fragments d'un discours amoureux* (1977, Éditions du Seuil) : « Voici donc, enfin, la définition de l'image, de toute image : l'image, c'est ce dont je suis exclu. Au contraire de ces dessins rébus, où le chasseur est secrètement dessiné dans le fouillis d'une frondaison, je ne suis pas dans la scène : l'image est sans énigme. »

Exclusion qui est la condition pour qu'une image me dise quelque chose. Pour qu'elle me regarde.