



**HAL**  
open science

## Les images en mouvement, des expériences du morcellement

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. Les images en mouvement, des expériences du morcellement. Lettre des pôles, 2007, Vers une éducation artistique 2.0?, 7. hal-01575202

**HAL Id: hal-01575202**

**<https://hal.science/hal-01575202>**

Submitted on 18 Aug 2017

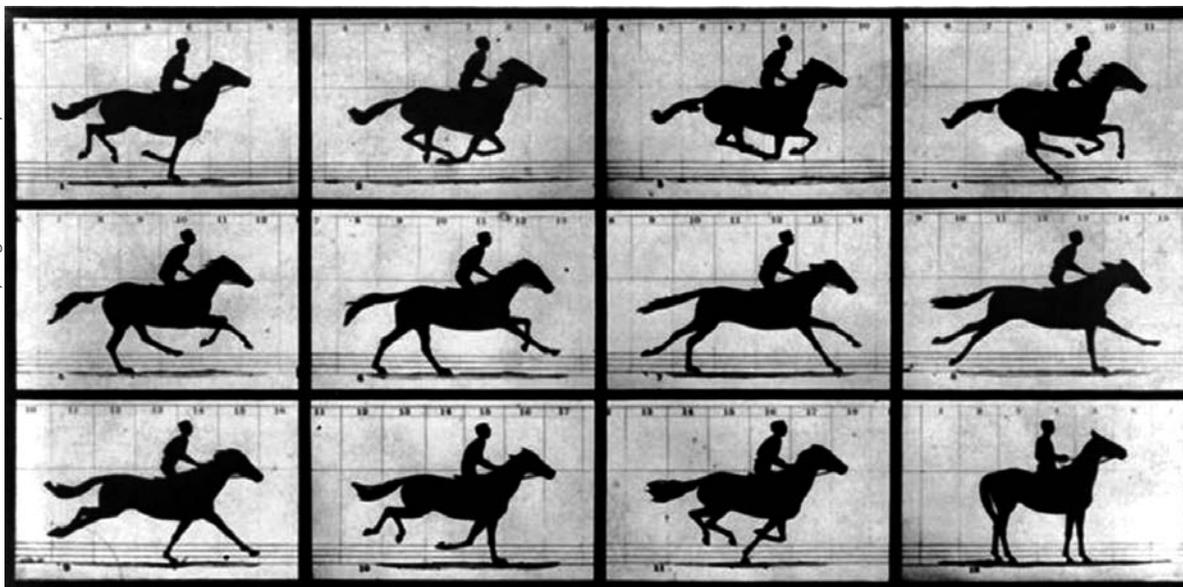
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# les images en mouvement, des expériences du morcellement

L'image en mouvement prend de multiples formes : image cinématographique, image participative de l'art des arts numériques. Toutefois, l'interactivité implique une participation qui elle-même implique un morcellement s'entremêlant étroitement. Images bitmap, 3D, numériques ou numérisées, interactives ou non... les images de l'art contemporain, sont une vaste étendue de possibles qui hybrident étroitement le réel et la fiction pensée dans une œuvre ouverte sur le monde.

The Horse In Motion © Eadweard Muybridge - Morse's Gallery, San Francisco



## L'image, à l'origine du mouvement

L'histoire de l'image en mouvement est ancienne. Elle n'est pas exactement née avec le cinéma, et ses enjeux dépassent largement les spécificités techniques de son support. Le théoricien Aby Warburg a montré que la suggestion du mouvement est déjà présente dans l'image fixe. Au V<sup>ème</sup> siècle avant notre ère, Miron maîtrisait cet art lorsqu'il représentait conjointement plusieurs positions-clé d'un lanceur de disque en une même effigie. A la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, les chronophotographies de Eadweard Muybridge et Etienne Jules Marey ont réitéré le procédé avec les bénéfices de l'image photographique. L'image cinématographique elle-même se constitue d'une série d'images fixes que le mouvement de la pellicule rend mobiles. Fixité et mobilité ne sont pas contradictoires.

Dans la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, l'art contemporain poursuit cette conquête de l'espace et du temps en ouvrant les pratiques artistiques au monde quotidien, et notamment aux différentes productions d'images : médias, photographie, cinéma, multimédia... Tout autant que les "nouvelles" images non encore légitimées, telles que la photographie sur téléphone portable ou le jeu vidéo, l'art contemporain marque le questionnement postmoderne en arts, sur les interrelations entre art, culture et

quotidien. L'œuvre s'inscrit dans la vie quotidienne et la nourrit.

Les enjeux profonds des pratiques de l'image ne sont pas liés à un genre (le cinéma, l'art vidéo), ni à une technique ou un caractère fixe ou mobile, mais bien à la posture du spectateur. Dans ces entrelacs polymorphes de technologies, techniques et mises en scène, l'image en mouvement le bouscule et tente de changer son regard.

## La situation de communication de l'œuvre

Les "images mobiles", "images en mouvement", "nouveaux médias", désignent, plus que des images, des pratiques. La photo et la vidéo numérique, le jeu vidéo, ne sont pas seulement des images que le spectateur regarde mais ce sont surtout des images qu'il produit. La situation de communication change.

La prise en compte du contexte et de la participation reformule les modalités d'analyse de ces nouvelles images en mouvement. Pour comprendre la signification de la *Tour Lumière Cybernétique de Kalocsa* (Hongrie, 1982) de Nicolas Shöffner, il est nécessaire de savoir que l'environnement a un impact sur les mouvements des projecteurs, sans quoi la sculpture perd sa spécificité.

Pour conceptualiser l'image en mouvement, il

est donc nécessaire de prendre en compte la situation de communication.

## Le spectateur avance dans l'image

A la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, le spectateur entrant dans la salle obscure est debout, face à l'image. Elle l'affecte, si bien que l'on pourrait penser que cette affection faisait partie du spectacle.

Aujourd'hui, le visage de l'acteur n'effraie plus de par son immensité ou son mouvement. Le spectacle est donné au moment de la projection, mais ne produit plus de spectacle dans la salle.

La projection est toujours la même, elle s'inscrit dans une linéarité idéale.

Toutefois, le dispositif cinématographique déborde parfois du cadre de l'écran. Ainsi dans les réalisations d'Andrei Tarkovski, l'immensité de l'image impressionne dans son oscillation névralgique. C'est l'affectivité du spectateur qui est en jeu, ces univers épurés se donnant comme des poèmes. L'image appelle au lyrisme et à la subjectivité du récepteur.

## Le spectateur participe

L'image en mouvement des dispositifs participatifs (art contemporain, vidéo, numérique) enjoint le spectateur à avancer plus profondément encore dans cette expérience de l'image. L'immersion n'est pas le simple fait de l'identification ou de l'empathie, c'est-à-dire de processus purement cognitifs, mais de sa participation effective au déroulement de l'action. Dans *Eavesdrop* (Australie, 2004), de David Pledger et Jeffrey Shaw, le spectateur prend place au centre d'un dispositif de projection panoramique. Il manipule le déplacement de la caméra par un tableau de bord. C'est en déplaçant le cadre qu'il peut observer les personnages et écouter les conversations. Parmi les personnages installés, un couple le regarde et parle de lui. La posture de réception est mise en scène, le dispositif

# ement

art contemporain, image interactive  
mouvement, ces trois caractéristiques  
"nouvelles images" du jeu vidéo, de  
fiction. L'image-mouvement doit être



Eavesdrop © David Pledger et Jeffrey Shaw - Streen, Australie

donne l'illusion d'une inversion, les personnages du film regardant le spectateur comme s'il faisait partie de la scène.

## Le spectateur crée une fiction de sa réalité

Les nouvelles images incluent le spectateur au cœur d'une expérience qui n'est ni donnée comme la fiction cinématographique ou littéraire, ni aussi délibérée qu'une fiction que le sujet créerait librement. Cette expérience trace son chemin entre ces deux pôles : l'extériorité de l'œuvre et l'intériorité de son interprétation. Face à ces dispositifs sophistiqués, les pratiques quotidiennes de la photo numérique, du montage et de l'édition en ligne transforment la manière d'être au monde. Les blogs-photo, les machinimas, les vidéos sur téléphone mobile, créent un monde de représentations, façonné dans un quotidien morcelé et recomposé. Les dispositifs de captation que sont le téléphone mobile, l'appareil photo ou la caméra numérique, développent une forme « d'attention diffuse<sup>1</sup> » par laquelle le sujet est attentif aux moindres détails du quotidien.

## Une remise en question des auteurs

Changeant le regard du créateur, ces dispositifs changent aussi le regard des personnes filmées et photographiées. Commentant son film *10 on Ten* (2002), entièrement tourné en plan fixe dans une voiture, le cinéaste iranien Abbas Kiarostami explicite le rôle du numérique dans son évolution créative : la caméra numérique lui a permis de libérer le film des sophistications du cinéma pour se rapprocher au plus près du réel. Une caméra numérique n'impressionne pas, elle laisse aux sujets filmés leur spontanéité. Il s'ingénie à s'effacer, effacer les traces de son

emprise sur l'image pour se faire simple médiateur du réel dans toute son intensité.

A l'opposé de cette démarche, l'artiste japonaise Mariko Mori crée des univers oniriques panoptiques<sup>2</sup> en trois dimensions qui plongent le spectateur dans le passé, le présent et le futur et mettent en scène l'artiste en divinité céleste. « *Les gens pensent que je crée un univers imaginaire pour m'évader de la réalité. Mais je crois qu'un monde synthétique possède sa propre réalité et sa propre intériorité : il est fait de ce que vous sentez, de ce que vous expérimentez, de ce que vous rêvez...* »<sup>3</sup>

Les pratiques du numérique ne conduisent pas à l'interactivité ou au jeu vidéo comme ultime aboutissement, mais à un changement de regard des artistes sur leur production. Dans leur simplicité et leur dépouillement, ou au contraire dans les fastes de leur sophistication technique, les nouvelles images explorent en profondeur les pouvoirs de l'image.

## Des expériences de la signification

L'œuvre artistique, morcelée, recomposée, refaçonnée, se déforme et se réinforme avec pour fil conducteur un sentiment intime de symbiose entre le sujet et le monde. Au sein de ce processus, le cinéaste, l'artiste, l'auteur, font figure de médiateurs. Ils proposent une structure à explorer, voire à réinventer. A la surface des tables rases, l'art reste ce qui informe le quotidien en donnant, en creux, un espace dont les vides appellent à être comblés.

**Fanny Georges**

Centre de Recherche Images, Cultures et Cognitions (LETA/CRICC), Université Paris 1

<sup>1</sup> Isabelle Vodjani, *Photo-moblog : vanité et intimité-marketing*, disponible sur <http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/>

<sup>2</sup> dont on peut voir tout l'intérieur à partir d'un point d'observation central

<sup>3</sup> Neville Wakefield, *Momentous Mori : entretien avec l'artiste Mariko Mori*, Juin 1999. Disponible sur : [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m1285/is\\_6\\_29/ai\\_54793385](http://findarticles.com/p/articles/mi_m1285/is_6_29/ai_54793385)



Kumano © Mariko Mori - Koyanagi, Tokyo