



HAL
open science

La vie matérielle de Gunvor Nelson

Julie Savelli

► **To cite this version:**

Julie Savelli. La vie matérielle de Gunvor Nelson. Bref, le magazine du court métrage, 2012, 102 (mai-juin), pp.22-26. hal-01910391

HAL Id: hal-01910391

<https://hal.science/hal-01910391>

Submitted on 1 Jul 2021

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



My Name is Oona, 1969.

La vie matérielle de Gunvor Nelson

L'artiste américano-suédoise Gunvor Nelson compte parmi les cinéastes expérimentaux les plus importants de sa génération. Ses films ont considérablement influencé le cinéma d'avant-garde américain dans les années 1970, tant par leurs thématiques (la femme, l'enfance, la mémoire, le corps...) que par leur forme expérimentale. La cinéaste continue de filmer aujourd'hui en numérique, élaborant une œuvre personnelle et poétique.

Gunvor Nelson explore le quotidien sur un mode onirique, creuse le réel familier pour mettre en valeur son caractère énigmatique, sa complexité. Ainsi, en 1969, la fille de la cinéaste occupe instinctivement l'espace argentique de *My Name is Oona*. Une chorégraphie contrastée se déploie dans une série de surimpressions et de fondus au noir nous faisant éprouver ce petit corps d'enfant constamment en mouvement. Oona répète inlassablement son prénom, égrène les jours de la semaine. Comme souvent, le cinéma de Gunvor Nelson est aussi politique. Si la fillette ressent un certain plaisir du rythme dans l'énonciation lancinante, le traitement de sa voix, d'abord légèrement réverbérée puis violemment distordue, renvoie aux difficultés de l'apprentissage et à la fonction autoritaire du langage. Plus tard, dans *Time Being* (1991), la cinéaste explore à nouveau les relations familiales, décrivant la mort de sa mère par la juxtaposition de trois longs plans fixes. La caméra se tient d'abord au plus près de la bouche qui respire encore, puis prend progressivement de la distance en même temps que la vie s'en va, que le lien entre elles est coupé. Le coucher de soleil filmé par la fenêtre à la fin du film est le fait d'un hasard magnifique. Car sa "creative method" consiste justement à se laisser guider par le matériau au moment du filmage en même temps que par le dispositif choisi. Elle collecte très librement les images et les sons puis trouve un sens, une règle et se livre à l'expérimentation par un montage à la fois minutieux et intuitif.

L'importance de la matière

Gunvor Nelson est aussi peintre et photographe, ce qui explique sans doute cette attention particulière qu'elle porte au matériau, au matériel et à la matérialité. Ainsi, dans la série de films animés réalisée au Filmworkshop de Stockholm – *Frame Line* (1983), *Light Years* (1987), *Light Years Expanding* (1988) et *Field Study #2* (1988) –, les outils de l'artiste sont visibles à l'écran. La cinéaste à pied d'œuvre manipule le matériau comme dans une sorte d'action-painting : elle peint et dessine sur une plaque en verre, anime des collages de manière artisanale en superposant soigneusement les images, déplaçant des caches à l'intérieur du cadre. Si ses mains restent généralement invisibles, c'est peut-être parce qu'il s'agit d'abord de mettre en valeur le matériel (caméra, pinceaux, crayons, ciseaux, peinture) et non la personne, de laisser le film respirer par lui-même.

Dans les années 1990, Gunvor Nelson quitte les États-Unis et retrouve la Suède, son pays natal. C'est à cette période que s'opère le passage de la pellicule à la vidéo, portant l'artiste vers un autre type de sujets, vers un récit plus abstrait qui serait l'exploration, tout aussi matérielle, d'un geste ou d'une sensation comme dans *Tree-Line* (1998), *Snowdrift* (2001), *Trace Elements* (2003). Cette exploration porte aussi sur l'environnement proche de la cinéaste : ainsi son petit jardin de Kristinehamn s'anime par magie dans *True to Life* (2006). Elle utilise la technique de l'image par image, joue sur l'exposition et le point ; du bout de l'objectif elle caresse un pistil tandis que sa main, hors champ, agite une branche. Tout bouge, à l'image comme au son ; tout vit, foisonne, meurt dans une multitude de couches sonores et de formes graphiques. Le jardin se déréalise, devient presque effrayant. Et l'image glisse vers l'abstraction. Cut au noir, ellipse, silence blanc. Il neige à présent.

On croit alors sentir le petit pied d'Oona fouler la texture vidéo, entendre sa voix argentine résonner dans le jardin suédois. Car depuis 1966, de la pellicule au numérique, en noir et blanc ou en couleur, Gunvor Nelson se plaît à expérimenter la matérialité du monde, trouvant toujours de nouvelles formes, de nouvelles techniques, d'autres émotions pour donner une liberté intérieure à chacun de ses films et troubler ainsi la vision des spectateurs.



Bio-filmo

Née en 1931, Gunvor Grundel Nelson grandit en Suède, dans la petite ville de Kristinehamn, au-dessus du journal que dirige son grand-père. Sans doute cette proximité avec le journalisme lui donne-t-elle très tôt conscience de la force des mots en lien avec l'image, forgeant ainsi son désir d'expression poétique et son goût des titres métaphoriques. Elle interroge d'ailleurs cet héritage familial sous des formes explicites comme *Trollstenen* (1976) ou *Red Shift* (1984), dans lequel elle fait jouer ses proches. Libre de corps et d'esprit, à l'image d'une mère gymnaste et politicienne, la cinéaste part étudier à San Francisco. Ses premiers films expérimentaux, réalisés à la fin des années 1960, interrogent justement l'image de la femme dans la société américaine. Aujourd'hui âgée de quatre-vingts ans, de retour à Kristinehamn, Gunvor Nelson poursuit ses recherches sur le cinéma et les arts plastiques. Son œuvre déterminante, constituée de vingt-six films, a fait l'objet d'une rétrospective au MOMA, à New-York, en 2006.

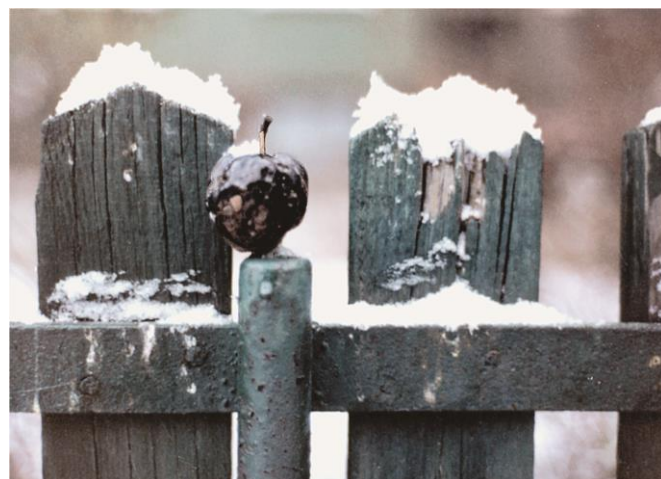
1966-1994 / Films en 16 mm

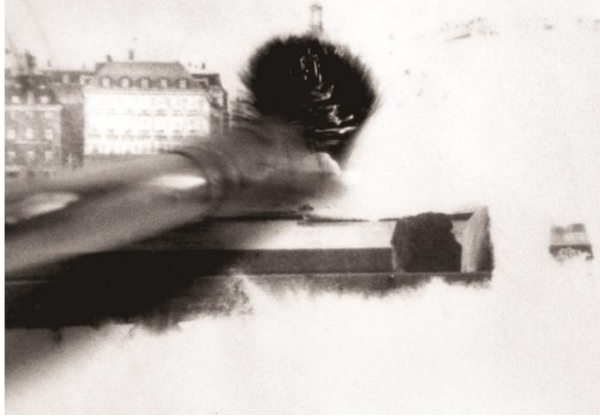
Schmeerguntz (coréalisation : Dorothy Wiley), 1966, 15 mn.
Fog Pumas (coréalisation : Dorothy Wiley), 1967, 25 mn.
Kirsa Nicholina, 1969, 16 mn.
My Name is Oona, 1969, 10 mn.
Five Artists BillBobBillBillBob (coréalisation : Dorothy Wiley), 1971, 70 mn.
Take off, 1972, 10 mn.
One & The Same (coréalisation : Freude Solomon-Bartlett), 1973, 4 mn.
Moons Pool, 1973, 15 mn.
Trollstenen, 1976, 120 mn.
Before Need (coréalisation : Dorothy Wiley), 1979, 75 mn.
Frame Line, 1983, 22 mn.
Red Shift, 1984, 50 mn.
Light Years, 1987, 28 mn.
Light Years Expanding, 1988, 25 mn.
Field Study #2, 1988, 8 mn.
Natural Features, 1990, 30 mn.
Time Being, 1991, 8 mn.
Kristina's Harbor, 1993, 50 mn.
Old Digs, 1993, 20 mn.
Before Need Redressed (coréalisation : Dorothy Wiley), 1994, 42 mn.

1998-2012 / Vidéos et installations

Tree-Line, 1998, 8 mn.
Collected Evidence : 52 Weeks, 1999, installation.
Snowdrift (autre titre : *Snowstorm*), 2001, 9 mn.
Trace Elements, 2003, 10 mn.
True to Life, 2006, 38 mn.
New Evidence, 2006, 22 mn.
Kristina Harbor's Revisited, 2010, 38 mn.
alltintill NEAR, 2011, installation.

Light Years, 1987.





Frame Line, 1983.



Light Years, 1987.

Conversations avec Gunvor Nelson

- **Vos films, tout comme vos plans, sont généralement brefs : rarement fixes, ils sont habités par le mouvement et montés sur un rythme rapide. Comment appréhendez-vous la durée dans votre travail ?**

Dans mes films, les plans longs et les plans courts forment une seule série de plans qui constitue un geste ou une phrase. Pour faire un film, ce geste conduit à un autre geste, lui-même bâti sur sa propre série de plans, etc. Mais les scènes dans mes films sont de diverses longueurs et pas toujours courtes, comme dans *Red Shift* (1984), par exemple, ou *Time Being* (1991), qui a un rythme très lent. Mon travail a une durée qui lui est propre et certains films sont même très longs. *Five Artists BillBobBillBillBob* (1971) fait soixante-dix minutes : j'y filme cinq artistes chez eux, dans leur atelier ou en train d'exposer. *Trollstener* (1976), un documentaire sur ma famille que je montre rarement, dure deux heures. Et *Before Need* (1979) fait soixante-quinze minutes. Donc mes films sont des longueurs très variées.

Souvent, pour obtenir un flux et un rythme d'une scène à l'autre, les plans doivent être courts. L'important est que l'on perçoive et comprenne l'ensemble plutôt que les détails qui passent trop vite, même pour moi, surtout maintenant que je suis plus âgée. C'est la raison pour laquelle j'ai ralenti *Natural Features* (1990) dans le remake que j'ai réalisé l'an dernier pour une grosse exposition qui s'intitulait *alltintill NEAR* (2011), au musée d'art contemporain de Kristinehamn. J'ai remonté le film en trois versions vidéo exposées sous le titre de *Natural Features times 3*. C'était très intéressant de voir ce film d'animation, à l'origine d'une durée de vingt-huit minutes, présenté ici dans un format très large et sous la forme d'un triptyque.

- **De quelle manière s'est effectué le passage de la pellicule au numérique ? Est-ce que la simplification des techniques, la réduction des coûts ou encore l'immédiateté du résultat en vidéo vous ont portée vers un autre type de sujets ou de traitements ?**

Vous avez raison, il y a des différences. La pellicule est plus subtile. Bien sûr, j'apprécie l'immédiateté de la vidéo. Certains aspects techniques sont plus faciles à réaliser, comme les surimpressions, qui sont particulièrement laborieuses en pellicule. Il faut délimiter le segment exact à l'attention du laboratoire et décrire comment il devra être retiré. En vidéo, par contre, on peut manipuler les images soi-même et laisser son ordinateur faire le travail. Le plus difficile est de se familiariser avec les logiciels, cela peut être compliqué et frustrant.

Mon approche du matériau, ma façon de filmer et de monter reste identique pour les deux supports. En vidéo comme en pellicule, j'essaye d'explorer de nouveaux territoires, parce que chaque

projet induit une solution, une démarche qui lui est propre. C'est la technique qui diffère. Quand j'ai commencé à travailler en vidéo, j'ai dû me familiariser avec ce nouveau médium et apprendre à le maîtriser. Volontairement, je me suis concentrée seulement sur quelques ingrédients. Dans *Tree-Line* (1998), ma première vidéo, j'ai donc utilisé très peu de plans : un train, une fenêtre de wagon et des rails qui défilaient. Tout cela étant de qualité médiocre, j'ai ajouté pour contraster une très belle photographie d'un arbre. C'était tout. Puis j'ai travaillé à partir de ces éléments, en montant sur le logiciel vidéo et en ajoutant du son.

Après *Tree-Line*, j'ai eu envie de faire quelques travaux plus courts. Et j'ai donc réalisé *Snowdrift* (2001) et *Trace Elements* (2003). Ces trois vidéos sont assez abstraites et à ce moment-là, cela me semblait tout à fait naturel. Il m'est difficile aujourd'hui de retrouver les raisons pour lesquelles je me suis attachée à tel sujet ou telle approche. Quand j'ai terminé un projet, j'aborde généralement le prochain défi en laissant derrière moi le film précédent, dont j'oublie complètement l'intention et les détails. Le fait est qu'un film de trente ou quarante minutes est long à réaliser car je travaille la plupart du temps seule, aussi j'ai besoin de me renouveler à travers chaque projet. Par exemple, la réalisation de *True to Life* (2006) a pris plusieurs années. J'ai filmé en extérieur, en plein jour, ce qui fait que j'ai obtenu une qualité d'image différente, avec une lumière très vive en comparaison d'autres de mes vidéos. Par ailleurs, *True to Life* est différent parce que je n'ai manipulé aucune des images. J'ai filmé et monté directement sans aucune manipulation du matériau.

- **Vous utilisez souvent la surimpression, ce qui donne une sorte de relief intérieur à l'image, comme si vous sculptiez le film. Comment parvenez-vous à cette profondeur, à cette sensation très physique proche du toucher ?**

C'est dans mon second film que j'ai commencé à faire des surimpressions. *Fog Pumas* (1967) est tourné en 16 mm et en film inversible, comme tous mes premiers films. Le film inversible était un film positif qui permettait de voir l'image directement et de monter l'original soi-même. Les surimpressions étaient donc plus faciles à réaliser qu'avec un film négatif. Une installation très simple comportant un système de rembobinage, une table lumineuse, des bobines et un synchroniseur, me permettait de décider où les extraits de film devaient se superposer, où couper les scènes, etc. J'ai alors appris par moi-même le travail de laboratoire. Quand, plus tard, je suis passée au film négatif, les surimpressions sont devenues impossibles. Aussi, dans *Natural Features*, j'ai procédé autrement pour superposer différentes sortes d'images. J'ai installé des couches de verre sous une caméra de film d'animation. Puis j'ai peint sur les plaques et j'ai placé entre elles des éléments découpés de manière à créer une image animée par la spécificité même du dispositif... Plus tard, avec la vidéo, j'ai pu refaire des surimpressions.

Chacun voit mes films de façon un peu différente en partie à cause de ces images multiples – et souvent mystérieuses – créées dans les surimpressions. J'ai toujours été attentive au mouvement graphique, sculptural et chorégraphique à l'intérieur de mes films, tâchant d'assembler les éléments pour qu'ils forment une composition, un ensemble. J'ai également utilisé le gros plan comme un moyen de glisser vers l'abstraction, d'atteindre cette profondeur et ce "sens du toucher" dont vous parlez. J'ai cherché à faire des images qui soient en quelque sorte surréelles, avec un contenu poétique puissant. Il m'est difficile d'être plus précise car pour chaque film je décide sur le moment de la meilleure solution.



True to life, 1987.alltintill



NEAR, 2011.

- **De quelle manière tissez-vous les rapports entre l'image et le son ? Est-ce que les bruits, les voix, les musiques viennent en même temps que les images dans la naissance du projet ? Qu'est-ce qui vous guide ensuite au montage ?**

My Name is Oona (1969) est le seul de mes films dont j'ai fini de traiter le son avant l'image. En temps normal, je commence à avoir des idées de sons au fur et à mesure que je travaille la partie filmée. Je trouve naturel que les images me viennent d'abord parce que je me sens beaucoup plus sûre de moi dans ce domaine. Quand le film est monté, je teste des sons sur les images pour voir si cela me convient. Je tâtonne ; c'est une recherche qui nécessite du temps et qui me plaît beaucoup. Je collecte toutes sortes de sons, je les manipule et crée aussi certains d'entre eux moi-même.

Chaque film doit avoir sa propre solution, y compris pour le son. La prise de décision est donc propre à chaque film et à chaque partie du film. Pour ce qui est des rapports entre l'image et le son, j'aime généralement qu'ils ne se contentent pas de souligner l'atmosphère du film de façon lisse et creuse, comme souvent dans les films. Je cherche des sons qui ajoutent quelque chose, ou même des sons qui vont à l'encontre du film avec une tonalité inattendue, qui vont dans une direction opposée. Ou parfois pas de son du tout, pour que l'image puisse être perçue sans influence. Le son a un énorme impact sur le film, c'est très intéressant à travailler.

Mais je n'ai pas vraiment de théorie spécifique sur la façon dont je procède puisque chaque projet est généralement très différent des autres, unique d'une certaine manière. Je collecte du matériau— image et son— et quand je sais où je vais avec un projet, j'essaie de rester aussi ouverte que je le peux aux événements, aux idées, à l'inattendu. Comme en peinture et en collage, je dois rester le plus libre possible dans les limites que j'ai fixées au projet. Parfois j'y suis parvenue, mais il est difficile de rester assez libre pour pouvoir encore jouer, s'amuser. Puis, quand j'ai rassemblé tout le matériau dont j'ai besoin, je m'attelle au montage de façon très rigoureuse. Quand je filme, je suis libre. Quand je monte, j'essaie d'être très minutieuse.

- **Vos images portent la mémoire de leur fabrication, elles s'exposent, souvent avec humour, nous donnant l'impression d'être dans votre atelier. Et pourtant la règle du jeu n'est pas toujours explicite, il y a comme une sorte de langage secret...**

Dans les films d'animation traditionnels, on fait une image avec deux vignettes. Je trouverais cela très ennuyeux de produire des images quasiment identiques, l'une après l'autre, au moins 12 images/seconde. J'ai choisi une méthode plus facile. Je filme ce que je suis en train de peindre, pendant que je peins et je ne cache pas le processus. Je peux montrer le pinceau mais j'essaie de garder mes mains hors du cadre. D'une certaine façon, on peut dire que le spectateur est présent pendant que je crée ces images, en même temps que l'animation a lieu. Je suis heureuse que vous perceviez l'humour

dans mon travail, ce caractère absurde qui me plaît beaucoup. Mais je n'ai pas conscience que mes films aient une espèce de langage secret...

- **Votre œuvre cinématographique a fait l'objet de prestigieuses rétrospectives dans tous types de lieux. Vous avez également exposé vos films en dehors des salles, comme récemment, au Kristinehamns Konstmuseum, dans le cadre de votre exposition intitulée *alltintill NEAR* (2011). De quelle manière travaillez-vous dans l'espace muséal et comment le monde de l'art contemporain reçoit-il vos propositions ?**

Le musée d'art contemporain de Kristinehamn dispose d'un très bel espace. Ce fut un privilège d'exposer là-bas. Le hall d'entrée mène à une grande salle centrale qui ouvre sur une série de plusieurs autres salles. Cela permet d'exposer les œuvres sans se sentir à l'étroit : les pièces peuvent se répondre et entrer en résonance de diverses façons. Dans *alltintill NEAR*, le contraste entre les différentes tailles d'écrans a permis de créer des relations spatiales dans le parcours de l'exposition. Je pense par exemple à la projection en très grand format du triptyque *Natural Features times 3* et au contraste créé par deux vidéos plus petites qui étaient projetées depuis le plafond sur des objets. Chaque galerie ou musée a son propre espace, son atmosphère, qu'il faut étudier avant de concevoir une exposition. C'est l'architecture du musée qui a guidé l'organisation et le contenu d'*alltintill NEAR*. J'ai travaillé durant deux ans, car seule la vidéo *True to Life* existait avant que je ne commence. J'ai rarement eu l'opportunité de faire d'aussi grandes expositions parce qu'elles sont très techniques et onéreuses, mais j'ai fait d'autres types d'installations dans des lieux plus petits.

On me considère surtout comme une réalisatrice de films et non comme une artiste à part entière, alors même qu'on peut voir mes films et mes vidéos dans des lieux importants et que j'ai fait un assez grand nombre d'expositions de gravure, de peinture et de collages. Les grandes institutions de l'art n'ont pas réellement porté d'attention à *alltintill NEAR*, bien qu'elles aient été invitées...

- **Quel est votre mode de production depuis les années 1960 ?**

Dorothy Wiley et moi avons financé nos premiers films nous-mêmes. Ils ne nous ont pas coûté très cher car on nous avait prêté une caméra. Nous disposions aussi d'un stock de pellicule en partie périmé et de *found footage*. Pour *Schmeerguntz* (1966), le premier film, nous avons appris sur le tas et suffisamment pour pouvoir le terminer. Il nous a fallu un an, nous avons fait le montage nous-mêmes et, à notre surprise, le film a obtenu des prix.

J'ai payé les films que j'ai réalisés seule et la plupart étaient courts, comme *My Name is Oona*. Au début des années 1970, j'ai eu un prix du Guggenheim et j'ai alors fait *Take Off* (1972). J'ai produit mes films grâce aux bourses, aux prix et à mes propres investissements. J'ai été très privilégiée. Tout au long de ma carrière, j'ai obtenu plus d'argent pour produire mes films que beaucoup de cinéastes d'avant-garde et j'ai eu le soutien de la Suède comme des États-Unis ! Par contre, l'argent arrivait irrégulièrement. J'ai également enseigné au San Francisco Art Institute pendant vingt ans. J'aimais surtout les travaux dirigés, donner des conseils aux étudiants pour leurs travaux personnels. Et quand j'ai cessé d'enseigner au début des années 1990, j'ai pu me concentrer sur mon propre travail, ce qui a été merveilleux.

- **A quoi travaillez-vous en ce moment ?**

Après avoir terminé *alltintill NEAR* et un travail de documentation sur l'exposition, je me sens prête à changer de direction. Il sera très appréciable de pouvoir laisser derrière soi la frustration et le stress liés à une technologie compliquée. J'envisage de faire à nouveau des gravures et des collages. Je suis ouverte à tout ce qui peut se présenter et comme toujours, il sera passionnant de découvrir de nouvelles choses en travaillant. J'ai quelques idées que je veux explorer... Sans cette forme d'aventure qu'est l'art, ma vie serait moins intéressante.

Time Being, 1991



My Name is Oona, 1969



La 23e édition des États généraux du film documentaire de Lussas (août 2011) a été l'occasion, trop rare, de rendre hommage à Gunvor Nelson en France et de prendre ainsi la mesure d'une conscience créatrice à l'œuvre dans le temps. Car ce cinéma déterminant, bien qu'ayant fait l'objet de prestigieuses rétrospectives, demeure encore secret, dans la tradition du cinéma d'avant-garde.

Les films de Gunvor Nelson sont distribués en Suède par Filmform, the Art Film and Video Archive : <http://www.filmform.com>

En France, certains films sont édités en DVD par Pip Chodorov aux éditions Re:Voir (*Gunvor Nelson : Departures* contient *Schmeerguntz*, *My Name is Oona*, *Take Off (With Magda)* et *Moons Pool*, DVD Pal, 25 euros) et disponible notamment chez Potemkine.

<http://revoirvideo.blogspot.fr/>
www.potemkine.fr

My Name is Oona (1969, 10 mn) est visible sur:

<http://www.youtube.com/watch?v=8pe8O5h9EEs>