



# **Incidence du changement de position de l'observateur sur l'observation d'un objet : Parallaxe (2017) de Nominoë**

Vincent Deville

## **► To cite this version:**

Vincent Deville. Incidence du changement de position de l'observateur sur l'observation d'un objet : Parallaxe (2017) de Nominoë. Cahier Louis-Lumière, 2019, Arts filmiques et expérimentations optiques contemporaines, 12. [hal-03518039](#)

**HAL Id: hal-03518039**

**<https://hal.science/hal-03518039v1>**

Submitted on 8 Jan 2022

**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.



HAL Authorization

**Incidence du changement de position de l'observateur sur l'observation d'un objet : *Parallaxe* (2017) de Nominoë**

Vincent Deville

Résumé

La performance *Parallaxe* du collectif Nominoë explore l'espace du film. Le spectateur peut s'interroger sur le sens et la portée des déplacements opérés avec les projecteurs 16mm placés sur des rails de travelling et les jeux d'optiques des images abstraites multi-projetées. Comment et pourquoi part-on d'un point pour arriver à une « rivière de cubes » ? Que cherchent les cinéastes lorsqu'ils exacerbent la matérialité du dispositif cinématographique ? Pourrait-on penser qu'ils construisent-là une sorte de piège à capturer la complexité des formes du visible, du mouvement, du devenir et même du Vivant, qu'aucun mot du langage ni aucune image figurative ne pourrait atteindre ?

Abstract

*Parallaxe*, a performance by the collective Nominoë, explores the space of the film. The viewer can question the meaning and the scope of the displacements operated with 16mm projectors placed on tracking rails and the optic plays with multi-projected abstract images. How and why do we start with a point to arrive at a « river of cubes » ? What do the filmmakers look for when they exacerbate the materiality of the film device ? Could it be thought that they are constructing a sort of trap for capturing the complexity of the forms of the visible, of movement, of becoming and even of the Living, that no word of language or any figurative image could reach ?

**1**  
BERTHELOT N., « *Walden, Diaries, Notes and Sketches* : le cirque de la mémoire », Mémoire de Maîtrise (Master 1) sous la direction de Suzanne Liandrat-Guigues, 1999, Université Paris-Diderot Paris 7.

Nominoë est un collectif de cinéastes vivant et travaillant à Paris, réunis depuis le début des années 2000 autour de projets fondés sur des multi-projections cinématographiques sur support argentique 16mm, qui relèvent de la performance, du cinéma élargi et parfois de l'installation.

Son travail entretient un lien fort au cinéma expérimental et d'avant-garde, qui s'explique notamment par le parcours des membres du collectif et leurs activités actuelles. Au cours de leurs études universitaires, trois des membres fondateurs du collectif ont mené un travail de recherche théorique directement lié au cinéma expérimental ; tous ont réalisé ou réalisent des travaux à titre individuel en cinéma et/ou photographie ; une part d'entre eux occupe aujourd'hui des fonctions dans des institutions liées au cinéma expérimental :

- Nicolas Berthelot a rédigé un mémoire sur Jonas Mekas<sup>1</sup>. Il a travaillé comme monteur pour le cinéaste lettriste Maurice Lemaître et réalise des films à titre individuel.
- Alexis Constantin est l'auteur d'un mémoire sur un film de Paul Sharits<sup>2</sup>. Il est attaché de collection cinéma au Centre Georges Pompidou à Paris et réalise des films et installations à titre individuel.
- Stéphane Courcy di Rosa a une formation d'ingénieur. Il est cinéaste, photographe, musicien, designer.
- Emmanuel Lefrant a mené une étude sur l'abstraction visuelle<sup>3</sup>. Il est directeur de Light Cone, l'une des principales structures de distribution du cinéma expérimental en Europe. Il réalise également des films à titre individuel.

Le collectif rassemble aujourd'hui Nicolas Berthelot, Stéphane Courcy di Rosa et Emmanuel Lefrant, Alexis Constantin s'étant pour l'instant retiré des ►

**2**  
CONSTANTIN A., « Le film comme théorème figural, *Piece Mandala/End War* (1966) de Paul Sharits », Mémoire de DEA (Master 2) sous la direction de Philippe Dubois, juin 2001, Université Sorbonne-Nouvelle Paris 3.

**3**  
LEFRANT E., « Cinéma graphique, cinéma plastique : le film révélé, l'abstraction visuelle dans le cinéma expérimental », Mémoire de Maîtrise (Master 1) sous la direction de Philippe Dubois, 1999, Université Sorbonne-Nouvelle Paris 3.

- projets. La géométrie du groupe reste variable, accueillant ponctuellement d'autres artistes (le danseur Stéphane Mensah sur la pièce *Cortex*, les musiciens Michalis Moschoutis ou Terrine sur *Parallaxe*...).

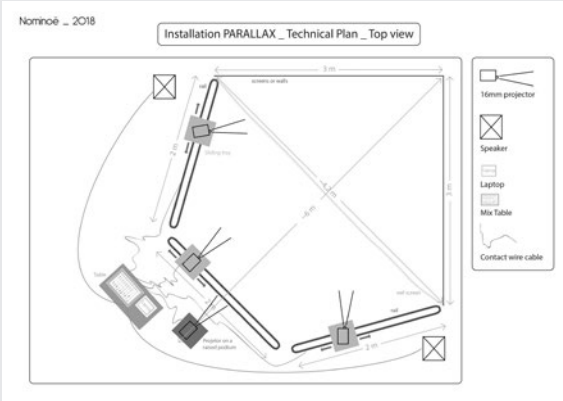
La présentation des travaux sur le site Internet du collectif<sup>4</sup> montre que l'œuvre se découpe en deux périodes : sept pièces créées entre 2001 et 2006, peu détaillées sur le site, que l'on pourrait qualifier de prolégomènes, préambule d'une œuvre à venir. Et, après une interruption de cinq années, six nouvelles pièces créées entre 2011 et 2017, qui vont révéler une plus grande maturité, à travers des conceptions à la fois plus complexes en termes techniques mais aussi plus lisibles et distinctes en tant que projets singuliers<sup>5</sup>.

La performance *Parallaxe*

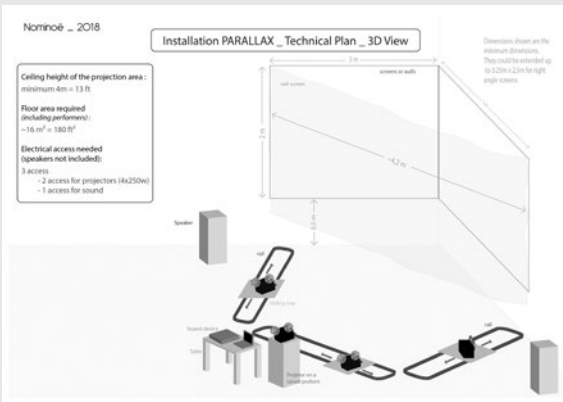
*Parallaxe* est la dernière pièce en date, créée le 23 mars 2017 à Athènes dans le cadre du 18<sup>e</sup> Festival du Film francophone de Grèce (23-29 mars 2017), rejouée huit fois depuis en France et en Europe<sup>6</sup>. Le plan d'installation technique permet de visualiser et de bien comprendre le dispositif : trois projecteurs 16mm à focale fixe disposés sur des rails de travelling ; un projecteur 16mm fixe doté d'un objectif grand angle à focale fixe ; un écran formé de deux pans en angle à 90° ; un voile translucide situé entre les projecteurs et l'écran ; un système de diffusion sonore. Le collectif présente ainsi les enjeux de cette pièce :

Le dispositif proposé par Nominoë consiste à travailler la notion d'espace au cinéma, depuis l'espace plan du photogramme jusqu'à

l'espace scénique de sa représentation. La performance met en lumière un objet multifacettes qui se mue en un film-sculpture. Les mouvements de projecteur viennent multiplier les points de vues, le spectateur ne se déplace pas, il reçoit simultanément les différents axes de visions.



Plan d'installation technique de *Parallax* (vue de dessus), Nominoë, 2018



Plan d'installation technique *Parallax* (vue 3D), Nominoë, 2018

<sup>4</sup> <https://nominoe.org/performances.php>

<sup>5</sup> *Zootrope*, 2011 ; *Ex-Machina*, 2011 ; *Cortex*, 2013 ; *Atomic Light*, 2014 ; *Colours*, 2015 ; *Parallaxe*, 2017.

<sup>6</sup> 8<sup>e</sup> Mostra de Cinema Periferico, Fundacion Luis Seone, A Coruña, Espagne, juin 2017 ; Inauguration TOC Center, Copertino, Italie, septembre 2017 ; International Film Festival Rotterdam, WORM, Pays-Bas, janvier 2018 ; Festival PiedNu, Le Tétris, Le Havre, mars 2018 ; Festival Flatpack n°12, Centrala, Birmingham, Royaume-Uni, avril 2018 ; SCRATCH EXPANDED #9, Paris, juin 2018 ; 25 FPS Festival, &TD, Zagreb, Croatie, septembre 2018 ; École des Beaux-arts, Chapelle des Petits-Augustins, Paris, octobre 2018.



**En psychologie,  
la parallaxe est une  
modification de la  
subjectivité, qui désigne  
la capacité à modifier la  
perception que l'on a  
d'une même réalité.**

Nous verrons en effet que *Parallaxe* repense la dialectique de l'espace au cinéma, entre planéité et volume, depuis la matrice des images créées en vidéo puis à leur report sur support argentique, au gré ensuite des corps et des machines indispensables à la performance, jusqu'à l'écran et à l'espace de projections entièrement reconfigurés. Pour chercher à atteindre – c'est ce que nous montrerons –, quelque chose du visible, du devenir, du mouvement et du Vivant.

Pour décrire dans un premier temps le déroulement et le fonctionnement de *Parallaxe*, nous avons disposé d'une captation de la première performance de *Parallaxe* à Athènes<sup>7</sup>, d'une trame de la performance sous la forme d'un tableau qui précise l'enchaînement des parties et sert de conducteur à chacun des membres, ainsi que du master vidéo qui contient les motifs ensuite reportés sur support 16 mm dont chaque projecteur sera chargé.

Nous reprenons ci-dessous, pour dénommer les parties, la terminologie utilisée dans le conducteur. Il est très intéressant, lorsqu'on passe de la matrice vidéo à la captation de la performance, d'observer la transformation de ces motifs provoquée par le mouvement des projecteurs, qui créent précisément des effets de parallaxe, dont il n'est pas inutile de rappeler la définition : la parallaxe est l'« incidence du changement de position de l'observateur sur l'observation d'un objet<sup>8</sup> ». Le terme parallaxe vient du grec παράλλαξις, qui signifie « déplacement contigu ». En psychologie, la parallaxe est une modification de la subjectivité, qui désigne la capacité à modifier la perception que l'on a d'une même réalité.

Passons donc maintenant à la description de la performance :

- En introduction, le titre *Parallaxe* apparaît dédoublé, écrit droit projeté sur le voile au

premier plan, et affecté par la pliure de l'écran au second plan.

- « Balles » travaille les formes rondes, de la tache au point, du net au flou, de taille changeante, incluant des ronds dans des rectangles puis des points dans les ronds selon des inversions positif/négatif.

- « Passages » organise le défilement latéral et vertical des couleurs rouge-vert-bleu, qui se multiplient et se chevauchent de plus en plus, de manière à créer d'autres couleurs par synthèse additive. Ces mélanges sont présents dès le master vidéo.

- « Break » constitue une brève transition entre « Passages » et « Perspectives » au cours de laquelle seul le projecteur central, fixe et placé derrière les autres, projette une suite de formes de diverses couleurs, tournant sur elles-mêmes.

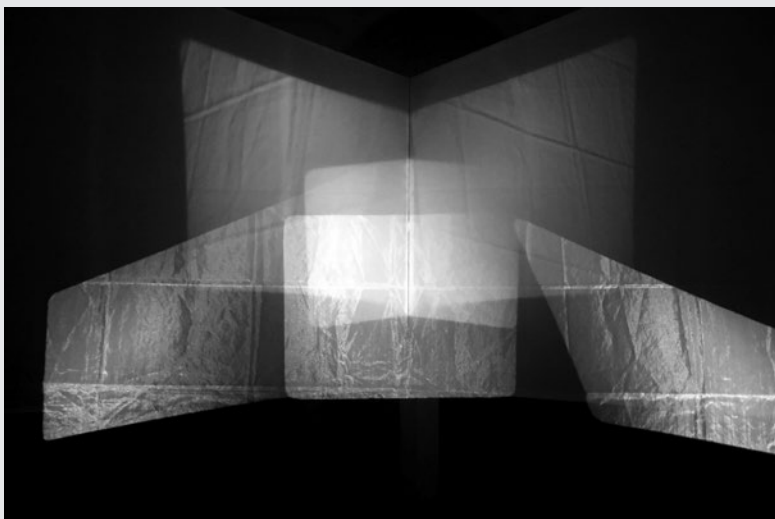
- « Perspectives » reprend les défilements latéraux et verticaux de « Passages », mais cette fois en les inscrivant dans un effet de perspective en profondeur de champ, par déformation du parallélogramme dès le master vidéo. Les faisceaux progressent initialement depuis les bords de l'écran et se rejoignent exactement au niveau de l'angle formé par la pliure entre les deux parties de l'écran, qu'ils désignent. Après multiplication et complexification, les formes rouge-vert-bleu d'abord distinctes se chevauchent là encore.

- « Flicker » fait se croiser les faisceaux des deux projecteurs gauche et droite, de manière à projeter deux carrés de part et d'autre de la pliure de l'écran, ►

<sup>7</sup>  
<https://vimeo.com/212590233>

<sup>8</sup>  
Trésor de la Langue Française informatisé : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=267390756o;>

- bord à bord. Les carrés s'approfondissent d'autres carrés qui se dessinent à l'intérieur d'eux-mêmes, qui grandissent ou rapetissent, dans une succession finalement peu clignotante, contrairement à ce que laisse supposer le titre de la séquence.
- « Zoom / D.zoom » succède rapidement à la séquence « Flicker » avec laquelle elle s'enchaîne sans transition perceptible. La profondeur d'espace est cette fois recherchée par des formes qui, sur le master vidéo, passent d'une couleur plein cadre à un petit carré sur fond noir, ou du plein cadre rapidement réduit à une barre verticale, qui annonce déjà un prochain motif à venir.
- « Rotation blanche » s'ouvre par la projection centrale fixe d'un carré en rotation selon un axe vertical qui, lorsqu'il est perpendiculaire à nous, ne trace plus qu'une ligne qui tombe sur la pliure de l'écran. Après multiplication de ce même motif qui passe de la forme plane à la forme en volume dans sa rotation, on retrouve un effet entrevu dans « perspectives », la progression en profondeur pointant à nouveau la pliure de l'écran, pour dessiner et désigner au final à cet endroit précis une ligne verticale.
- « Lignes » explore ce motif de la ligne verticale, toujours selon une logique de prolifération. L'usage soudain du projecteur central fixe qui englobe la surface de projection des trois autres nous plonge dans une forêt de barres, grandes et petites renouvelant les impressions de profondeur de champ. Les lignes verticales deviennent moins nombreuses, plus fines et ténues, jusqu'à disparition.
- « Cadres » développe une série de cadres qui semblent s'autogénérer depuis leur centre en une multitude, s'entrecoupant entre eux et redéfinissant indéfiniment le cadre de la projection.
- Des « Cubes » en rotation arrivent maintenant



Calage Parallaxe

du fond de l'espace et semblent se diriger vers nous, induisant un effet de profondeur. D'abord distribués à l'unité sur chacun des trois projecteurs mobiles, les cubes se multiplient jusqu'à se rejoindre et à former une chaîne.

- Après une interruption noire, les trois projecteurs, d'abord fixes, coordonnent maintenant leur flux de projection et de mouvement pour aboutir à une « Rivière de cubes ». Les projecteurs sur rails se rapprochent alors du centre pour croiser leurs faisceaux et ainsi former entre la projection sur le voile et la projection sur l'écran plié une circulation complète en circuit fermé, qui dure quelques dizaines de seconde.
- Un cut noir met soudainement fin à la performance.

Comme nous l'avons rappelé en préambule, les cinéastes annoncent que leur pièce propose un questionnement sur l'espace au cinéma. En quoi est-ce le cas, comment cela se manifeste-t-il, et comment cela peut-il soulever d'autres questions ? Repartons de la description que nous venons d'effectuer pour observer comment la pièce *Parallaxe* repense la projection en rendant visible et manifeste ce qui reste habituellement caché, tout en opérant un retrait de visibilité sur les images. Nous ferons alors l'hypothèse que cette pièce cible ses interrogations sur la recherche d'une forme qui, en mettant au centre le mouvement et le devenir, traque une représentation du vivant et des origines.

## Devenir visible

*Parallaxe* revisite la projection classique et usuelle : pas un mais quatre projecteurs ; qui ne sont pas fixes mais mobiles ; à focale variable ; l'écran est,

quant à lui, plié en deux ; les projectionnistes sont visibles, actifs au yeux de tous. Soit un ajout de visibilité à ce qui d'habitude reste caché au public.

L'usage exclusif du support argentique jusqu'à ce jour inscrit le collectif dans une « tradition<sup>9</sup> » du cinéma d'avant-garde selon une démarche réflexive, à travers une étude matériologique à la fois du support (matérialité physique et chimique de la pellicule argentique) et du dispositif de projection (défilement cinématographique, discontinuité des photogrammes et illusion de continuité du mouvement). À l'ère d'intense dématérialisation des supports que nous traversons, cet attachement à la matérialité renvoie d'une part au geste inaugural de Dziga Vertov consistant à montrer la matérialité du support film des images filmiques, et d'autre part à la formule de ses admirateurs et commentateurs structuralistes anglais des années 1970, qui opposeront le *réalisme matériel* à l'*illusion narrative*<sup>10</sup>. Ce refus de l'illusion narrative est reconduit par Nominoë qui contourne presque systématiquement les images figuratives d'origine photographique<sup>11</sup>. Le réalisme matériel ici passe à la fois par le support 16 mm, par les machines, et par les corps, tous concrets et tangibles.

De ce lieu étrange qui relève autant de la cabine de projection que du plateau de tournage, avec ses rails de travelling, ses éclairages, ses techniciens qui poussent les machines et qui sont aussi bien des monteurs et des acteurs, se dégage l'impression d'un cinéma condensé, ramené à une version microcosmique. Le son lui-même, qui reprend et amplifie les bruits du plateau et des machines, contribue à créer un environnement homogène et autonome. Par un ensemble de procédures

<sup>9</sup> « We must realise that the underground is now an established tradition and culture of a kind... », LE GRICE M., « Thoughts on Recent 'Underground' Film » (1972), in *Experimental Cinema in the Digital Age*, London, BFI, 2001, p. 14.

<sup>10</sup> E GRICE M., « Material, Materiality, Materialism » (1978), in *Experimental Cinema in the Digital Age*, op. cit., p. 170.

<sup>11</sup> À l'exception de *Zootrope*, mais dont les images animalières refilmées perdent en définition pour tendre à leur tout vers des formes graphiques et plastiques.

- qui réaffirme le corps et le geste manuel/artisanal au sein d'un dispositif mécanique et technique de production des images, tout le matériel argentique réputé obsolète nous revient sous les atours d'une matière encore bien vivante. Et comme le dit le personnage de GTO dans *Two-Lane Blacktop* (1971) de Monte Hellman : « Rien de tel que de bricoler une vieille bagnole et de battre les neuves avec, ça donne des émotions inoubliables ! »

Ce qui frappe dans *Parallaxe*, c'est l'insistance et la prégnance du mouvement. Car les mouvements sont nombreux et partout, s'additionnant et se multipliant entre eux. Où sont-ils localisés ? Sur la matrice vidéo ; reportés sur la pellicule 16mm, elle-même en mouvement dans le projecteur ; dans les gestes des artistes manipulant les machines ; dans le déplacement des projecteurs montés sur rail de travelling ; dans les particules de lumières transportées dans l'espace ; dans le mouvement des formes dans l'espace, lui-même en reconfiguration permanente, mouvant. En préface de *Signes*, Maurice Merleau-Ponty fait du mouvement une condition dynamique de l'être-ensemble : « le monde ne tient, l'Être ne tient qu'en mouvement, c'est ainsi seulement que toutes choses peuvent être ensemble<sup>12</sup>. » *Parallaxe* s'achèvera par une grande chorégraphie de cubes d'abord isolés qui progressivement s'assemblent en une rivière de cubes en mouvement.

Pour poursuivre une réflexion sur des images qui s'éloignent de la réalité visible au profit de formes abstraites, il est très éclairant de se tourner vers Paul Klee et son « Credo du créateur<sup>13</sup> », qui le dit très simplement et très bien : « L'art ne reproduit pas le visible ; il rend visible. » Nous pouvons retenir quatre autres points de ce texte, dont on pourrait penser qu'il

structure l'approche du collectif<sup>14</sup> :

- Plus pur est le travail graphique, plus s'amointrit l'appareil propre à la représentation réaliste des apparences.
- « Les éléments spécifiques de l'art graphique sont des points et des énergies linéaires, planes et spatiales. »
- « Tout devenir repose sur le mouvement. »
- « L'œuvre d'art également est au premier chef genèse ; on ne la saisit jamais simplement comme produit. »

Mouvement, devenir, l'œuvre se définit comme genèse, comme forme toujours en formation et non une forme figée. Ce que l'artiste et théoricien reformule dans « Philosophie de la création » : « Nulle part ni jamais la forme n'est résultat acquis, parachèvement, conclusion. Il faut l'envisager comme genèse, comme mouvement. [...] La forme est fin, mort. La formation est Vie<sup>15</sup>. » L'idée de genèse est encore portée dans *Parallaxe* par des images qui sortent littéralement du noir et dont nous observons la naissance et l'expansion.

Cette mise en mouvement généralisée, intensifiée et amplifiée dans *Parallaxe*, tient aussi à l'usage d'un cinéma élargi. Gene Youngblood, dans son livre *Expanded Cinema* qui dresse en 1970 la première histoire de cette pratique, ouvre son analyse sur le constat suivant :

**Quand nous disons cinéma élargi nous pensons en fait conscience élargie. (...) Le cinéma élargi n'est pas du tout un film : tout comme la vie, c'est un processus en devenir, c'est le projet historique de l'homme, toujours en cours, de rendre visible sa conscience en dehors de son esprit, devant ses yeux<sup>16</sup>.**

<sup>12</sup> MERLEAU-PONTY M., *Signes* (1960), Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2001, Préface.

<sup>13</sup> KLEE P., *Théorie de l'art moderne*, tr. Pierre-Henri Gonthier, coll. « Folio / Essais », Paris, Gallimard, 1998, p. 34-42.

<sup>14</sup> C'est Nicolas Berthelot qui m'a prêté et fait découvrir ce livre au début des années 2000, alors que nous faisons connaissance à l'atelier de création l'Etna à Paris.

<sup>15</sup> KLEE P., *op. cit.*, p. 60.

<sup>16</sup> YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., Inc., 1970, p. 41-44, notre traduction, c'est nous qui soulignons. « When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. (...) Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes.



Et en effet, le projet historique de l'homme de rendre visible sa conscience n'est pas nouveau, on en trouve notamment trace dans le préromantisme allemand, ainsi formulé par Novalis :

*Tout doit sortir de nous et devenir visible – Notre âme doit être représentable – Le système de la science doit devenir le corps symbolique (le système-organe) de notre intérieur – Notre esprit doit devenir une machine sensiblement perceptible – non pas en nous, mais hors de nous<sup>17</sup>.*

L'historien Carlo Ginzburg a lui aussi mis en relation l'art et le devenir, valorisant les formes artistiques qui visent la sensation en opposition à la représentation normée par une complexification des formes, au détriment de la réalité apparente :

*La fin de l'art est de nous procurer une sensation de la chose, mais une sensation qui soit une vision, et non pas seulement une reconnaissance. Pour parvenir à ce résultat, l'art utilise deux procédés : l'étrangement des choses et la complication des formes, par laquelle il cherche à rendre la perception plus ardue et à en prolonger la durée. En art, la perception est une fin en soi et doit être amplifiée. L'art est le moyen de voir quelque chose devenir ; ce qui a réellement été n'a aucune importance<sup>18</sup>.*

*Parallaxe* part d'une matrice aux formes simples, qui prolifèrent et que tout le dispositif *expanded* contribue à complexifier<sup>19</sup>. S'il nous fallait décrire davantage encore dans le détail les phénomènes

optiques complexes qui se développent devant le spectateur, nous serions amenés à utiliser des termes comme : multiplication, imbrication, intrication, chevauchement, enchevêtrement, entrelacement, entremêlement, réseau, dédale, labyrinthe, fouillis, chaos... L'un des paradoxes de ces accumulations de mouvement, cependant, serait une annulation du temps, comme nous allons le voir avec le cinéaste et plasticien Paul Sharits.

**Développement du mouvement et annulation du temps**

Paul Sharits, dont on constate aisément l'influence sur les performances du collectif, a mené dans ses propres films et pièces une réflexion sur les notions de mouvement et de stabilité, et sur les passages opérés du film à la performance et à l'installation.

À propos de *Shutter Interface* (1975), qui existe dans une version en projection double écran (durée 33 minutes) et comme installation pour quatre écrans et boucles (durée indéterminée), Paul Sharits déclare : « L'idée centrale était de créer une métaphore du mécanisme d'intermittence à la base du cinéma : l'obturateur<sup>20</sup>. » Cette métaphore de l'intermittence est obtenue de deux manières : par le recours à la technique du flicker, consistant à faire se succéder rapidement des couleurs différentes sur la bande film, qui donnent un effet de scintillement ou de clignotement pour le spectateur ; et par les chevauchements d'écrans qui créent des zones de mélange optique des couleurs, renforçant le frottement et la dissonance visuelle.

<sup>17</sup> NOVALIS, *Le Brouillon général, Œuvres philosophiques tome IV*, tr. Olivier Schefer, Paris, Allia, 2000, fragment 69, p. 33, c'est nous qui soulignons.

<sup>18</sup> GINZBURG C., « L'étrangement. Préhistoire d'un procédé littéraire », in *À distance. Neuf essais sur le point de vue en histoire* (1998), trad. de l'italien par Pierre-Antoine Fabre, Paris, Gallimard, 2001, p. 16.

<sup>19</sup> Le projet initial prévoyait d'ajouter encore une machine à fumée et un jeu de miroirs devant les projecteurs.

<sup>20</sup> SHARITS P., « Filmography », in *Film Culture – Paul Sharits*, n° 65-66, New York, 1978, p. 115-124, notre traduction.



► *Shutter Interface*, dans sa version pour quatre écrans en boucle, appartient à ce que Sharits nommera des *locational pieces*, c'est-à-dire des pièces *in situ*, autrement dit des installations. Contrairement au cinéma élargi et à la performance, c'est une œuvre qui se passe de l'humain et prend son autonomie dans un lieu donné, sans durée préconçue. Première vertu de ces *locational pieces*, que Sharits développe à partir de 1971 pour *S:TREAM:S:S:ECTION:S:ECTION:S:S:ECTIONED*, dont il conçoit une version mono-écran pour projection en salle et une version installation pour six écrans : elles contribuent à rendre le cinéma démocratique.

1). L'espace permet une libre circulation du public, hors de la projection autoritaire et directive du cinéma commercial, dont l'espace théâtral induit l'illusion

2). Il n'y pas de durée déterminée donc contraignante

3). La structure est non développementale, elle ne suit pas un schéma de progression artificiel narratif mais elle se base sur la Nature : « Il existe dans la Nature une dynamique fondée sur des oscillations et des cycles, et cela devrait être le principe de composition de base des formes du film démocratique<sup>21</sup>. »

Ces *locational pieces* ont également pour Sharits des vertus analytiques qui lui permettent d'approfondir sa démarche structurelle : « Nous devons regarder "en deçà" du niveau usuel du cinéma (ses fonctions typiques de "documentation" et de "narration") pour atteindre ses infrastructures, ses particules élémentaires de signification. Il faut faire des films qui *amplifient* les infrastructures générales du cinéma<sup>22</sup>. » Il se qualifiera lui-même d'artisan du cinéma infrastructurel. Le titre du texte cité, « Cinema as Cognition » (Cinéma et cognition)

nous éclaire sur un point : Sharits envisage cette infrastructure du cinéma comme une isomorphie du cerveau, dont elle est une réplique. On retrouvera chez Nominoë le phénomène d'amplification/complexification, et la référence à l'isomorphie du cerveau dans la pièce *Cortex* mais aussi *Parallaxe*, à travers les nombreuses inversions suscitées par les projecteurs qui croisent leur faisceau sur les deux parties scindées de l'écran, qu'on peut imaginer comme deux hémisphères du cerveau. *Zootrope* jouait cette symétrie en plaçant ses spectateurs et projecteurs de part et d'autre d'un même écran. Paul Sharits a réalisé *Razor Blades* (1965-68) pour deux écrans juxtaposés, dont on peut imaginer là encore une isomorphie avec le cerveau humain et ses deux lobes.

Sharits conclut cette réflexion sur l'installation de cinéma en notant deux tendances qui peuvent sembler antagonistes et qu'il n'a cessé d'interroger dans son propre parcours : « une dévotion esthétique-analytique sans compromis pour documenter la structure du cinéma » d'une part, et de l'autre « une tentative de rendre la pièce accessible à toute personne intéressée<sup>23</sup>. » On retrouvera cette double dimension dans le travail de Nominoë, qui se situe à la fois dans une approche analytique-structurelle tout en demeurant attaché à une dimension spectaculaire qui relève des arts vivants.

Si l'usage de boucles, dès l'origine des travaux du collectif, peut évoquer la pratique du sample en musique, elle est également associée très tôt aux travaux du cinéaste Paul Sharits, qui trouve lui-même des précurseurs en musique (*Vexation* de Erik Satie en 1893, une page musicale que le

<sup>21</sup> SHARITS P., « Statement Regarding Multiple Screen/Sound "Locational" Film Environments – Installations » (1976), *Ibid.*, p. 79-80, notre traduction.

<sup>22</sup> SHARITS P., « Cinema as Cognition: Introductory Remarks », *Ibid.*, p. 76-78, notre traduction, c'est nous qui soulignons.

<sup>23</sup> SHARITS P., « Statement Regarding Multiple Screen/Sound "Locational" Film Environments – Installations », *Ibid.*, p. 79-80, notre traduction.



**Par son vocabulaire formel fondé sur des formes géométriques en mouvement, *Parallaxe* s'inscrit explicitement dans la tradition du cinéma graphique remontant aux avant-gardes abstraites des années 1920.**

compositeur invite à jouer 840 fois de suite) ou en littérature (*Finnegan's Wake* de James Joyce en 1939 dont la dernière phrase s'enchaîne à la première). Sharits fera lui aussi usage dans ses films de fins qui raccordent avec les débuts ou qui leur sont symétriques, et de boucles dans le cadre d'installations, afin de parvenir à des formes qu'il qualifie cette fois d'isotropes, c'est-à-dire invariantes quelle que soit leur direction, visant à une annulation du temps. Sharits prend pour image une corde sur laquelle tirent à chaque extrémité deux forces identiques, provoquant un équilibre, donc une immobilisation.

Il y a enfin chez Paul Sharits une obsession permanente qui consisterait à sortir une fois pour toute des canons de ce qu'il nomme l'art narratif/dramatique. Il écrit ainsi à Regina Cornwell qu'avec *Sound Strip / Film Strip* en 1972, il y est peut-

être enfin parvenu pour la première fois, alors que ses films précédents relevaient encore tous d'un développement. Il écrira même que « cela [lui] a pris des années pour trouver le courage de faire un film entièrement non dramatique (*non theatric*)<sup>24</sup> ». La clé résiderait pour lui dans une articulation du temps qui n'aurait pas recours à des modèles musicaux ou narratifs, et qu'il trouve dans un modèle isotrope, non développemental, oscillatoire.

Ce modèle oscillatoire qui vise tout bonnement à annuler le cours du temps, Nominoë l'a cherché dans *Ex-Machina* : « Lorsque la machine "Ex-Machina" est parvenue à une stabilité cinétique et sonore satisfaisante, la performance peut alors se figer dans ce qui pourrait être une installation<sup>25</sup>. » Démarche qui trouve un aboutissement dans la réalisation de l'installation *Colours* en 2014, débouchant sur une forme minimaliste et totalement épurée, puisque même les artistes se sont effacés au profit d'un art ouvrant sur un double infini : infini du temps, le film y est devenu un « never ending film<sup>26</sup> » ; mais aussi infini du processus de création – par la combinatoire des boucles et des multi-projections, le film ne sera jamais deux fois identique à lui-même. Alors que *Parallaxe* pourrait sembler revenir à une forme en développement – puisque nous avons vu que l'on passait de manière quasi-dramaturgique du point au trait au carré et au cube –, on peut aussi appréhender ►



**Performance *Parallaxe***

<sup>24</sup> SHARITS P., « Letter to Regina Cornwell » (1971), in VASULKA W. and WEIBEL P., *Buffalo Heads: Media Study, Media Practices, Media Pioneers 1973-1990*, Karlsruhe, ZKM / Cambridge, MA, London, The MIT Press, 2008, p. 333.

<sup>25</sup> <https://vimeo.com/95509164>

<sup>26</sup> FRAMPTON H., « Interview with Paul Sharits », *Ibid.*, p. 283.

- les progressions et amplifications au sein de chaque séquence comme la visée d'une stabilité, atteinte en toute fin de pièce, lorsque la rivière de cubes trouve sa forme oscillatoire stabilisée pendant un peu moins d'une minute qui, à la manière d'un *perpetuum mobile*, pourrait sembler-il ne jamais s'arrêter. Mais ce qui est recherché ici, tout autant que l'état de stabilité finalement atteint, c'est le processus pour y parvenir, ou la mise en œuvre du devenir comme forme du vivant.

## Retour aux origines

Par son vocabulaire formel fondé sur des formes géométriques en mouvement, *Parallaxe* s'inscrit explicitement dans la tradition du cinéma graphique remontant aux avant-gardes abstraites des années 1920<sup>27</sup>. Ce passage par l'abstraction au détriment de la figuration s'accompagne d'un refus du signifié clair et du langage explicite. La prolifération et la complexification des formes dans chacune des parties de la pièce contribue à brouiller la lisibilité globale. Dans le projet initial, pour renforcer l'aspect de film-sculpture, les cinéastes voulaient encore ajouter une machine à fumée au dispositif. À l'opposé de ce que nous avons montré pour la projection, il y a dans les images produites un retrait de visibilité quant à ce qui d'habitude est montré au public.

Pour Paul Sharits, entrer dans l'étude des principes actifs élémentaires du film ne signifiait pas pour autant faire des films abstraits, mais au contraire entrer dans la matière du film, donc faire des films matérialistes, soit l'exact inverse d'une abstraction. Ainsi, à propos de *Ray Gun Virus* en 1966, il écrit : « Bien qu'affirmant le projecteur, le faisceau de projection, l'écran, l'émulsion, la structure du

photogramme, etc., ce n'est pas un film abstrait<sup>28</sup>. »

Ce qui nous amène à nous poser la question : quand dans *Parallaxe* nous voyons des carrés, des lignes, des cubes, que voyons-nous au juste ? D'une part, nous ne voyons pas simplement des carrés, des lignes et des cubes, mais leurs projections démultipliées et entremêlées, modifiées par des effets de parallaxe. Nous voyons aussi une série et un enchaînement de formes, qui pourrait s'apparenter à un traité des formes, de la forme. Maurice Merleau-Ponty a expliqué la différence et l'interdépendance propre aux signes : « Ce que nous avons appris dans Saussure, c'est que les signes un à un ne signifient rien, que chacun d'eux exprime moins un sens qu'il ne marque un écart de sens entre lui-même et les autres. [...] L'unité dont [Saussure] parle est unité de coexistence, comme celle des éléments d'une voûte qui s'épaulent l'un l'autre<sup>29</sup>. » Nous assistons dans *Parallaxe* à la naissance et à la croissance de signes (point, ligne, plan, pour paraphraser Kandinsky), qui semblent tous tendre vers la rivière de cubes finale (désignée pour l'accompagnement musical comme le troisième et dernier climax), et qui agit tout autant comme voûte du monde – mais une voûte dont la solidité et la résistance ne valent que par son mouvement interne.

Le peintre et théoricien Maurice Denis, défenseur du symbolisme contre le naturalisme et la plate figuration mimétique, nous rappelle la primauté du médium et du support sur l'imitation et le motif : « Se rappeler qu'un tableau – avant d'être un cheval de bataille, une femme nue, ou une quelconque anecdote – est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain

<sup>27</sup> Plusieurs moments rappellent les formes en expansion/contraction de *Rhythmus 21* de Hans Richter (1923) ou *Symphonie diagonale* de Viking Eggeling (1924).

<sup>28</sup> SHARITS P., « Filmography », *op. cit.*, p. 115-124, notre traduction.

<sup>29</sup> MERLEAU-PONTY M., « Le langage indirect et les voix du silence », dans *Signes*, *op. cit.*, p. 63.

<sup>30</sup> DENIS M., « Définition du néo-traditionnisme », dans *Théories 1890-1910. Du symbolisme et de Gauguin vers un nouvel ordre classique*, Paris, L. Rouart et J. Watelin, 1920 (4<sup>e</sup> édition), p. 1.



[...] le travail de Nominoë,  
et cette pièce en

particulier, cherche [...]

à donner une visibilité à  
un phénomène qui soulève  
un problème figuratif :  
le Vivant.

représentation qui ne ressemble  
pas aux choses, et qui relève  
pourtant du vrai. Or, s'il y a  
rencontre avec la vérité, et que les  
moyens artistiques développés  
contribuent à nous la faire

ordre assemblées<sup>30</sup>. » Les pièces de  
Nominoë se situeraient donc dans  
un au-delà ou un en-deçà de la  
figuration, avant que ces couleurs  
ne soient assemblées ou une fois  
désassemblées. La remarque du  
peintre évoque une autre remarque célèbre du  
cinéaste Robert Bresson : « Comment se dissimuler  
que tout finit sur un rectangle de toile blanche  
suspendu à un mur ? (vois ton film comme une  
surface à couvrir<sup>31</sup>.) » Dans *Parallaxe*, la version de  
l'écran comme surface plane est bien sûr contrariée  
et mise à mal, mais elle contribue on l'a vu à une  
amplification des phénomènes. Poursuivons avec  
Merleau-Ponty :

Pour que l'œuvre d'art, justement, qui ne  
s'adresse souvent qu'à l'un de nos sens et  
qui ne nous investit jamais de tous côtés  
comme le vécu, nous remplisse l'esprit  
comme elle le fait, il faut donc qu'elle soit  
autre chose que de l'existence refroidie,  
qu'elle soit, comme dit Gaston Bachelard,  
de la « surexistence ». Mais elle n'est pas de  
l'arbitraire ou, comme on dit, de la fiction.  
La peinture moderne, comme en général la  
pensée moderne, nous oblige à admettre une  
vérité qui ne ressemble pas aux choses, qui  
soit sans modèle extérieur, sans instruments  
d'expression prédestinés, et qui soit  
cependant vérité<sup>32</sup>.

On touche ici à deux paramètres fondamentaux de  
la performance *Parallaxe* et du travail de Nominoë  
en général : porter l'œuvre d'art à une surexistence,  
qui déploie des moyens formels propres à déborder  
nos sens ; admettre que nous faisons face à une

rencontrer, c'est qu'il y a aussi tout simplement une  
rencontre avec le monde, au risque de le refuser :  
« Comment le peintre ou le poète diraient-ils autre  
chose que leur rencontre avec le monde ? De quoi  
l'art abstrait parle-t-il, sinon d'une négation ou  
d'un refus du monde ? (...) Ils ne veulent pas d'une  
peinture qui soit la ressemblance de la peinture et  
du monde<sup>33</sup>. »

D'où il pourrait ressortir que malgré cet effet de  
parallaxe qui nous décale, qui modifie notre position  
d'observateur, c'est bien en face de la Nature et  
du Vivant que nous sommes. Une forêt de barres  
verticales. Une rivière de cubes. Une pliure-fente  
originelle. Et nous avons cherché à montrer dès  
notre description initiale à quel point les projections  
s'efforçaient de pointer ce pli, cet angle formé par  
les deux pans rabattus. Alors ce pli-hiatus, c'est celui  
d'un abîme, d'une faille, d'un chaos originel. Une  
fente qui libère les images en formation, telle une  
origine du monde, la pièce cultivant par ailleurs les  
allures d'une cosmogonie. C'est aussi un rythme de  
la Nature que l'on peut entendre dans cette pièce.  
Le va-et-vient des projecteurs évoque le ressac de la  
mer, comme le donne à entendre le teaser *Work in  
progress*<sup>34</sup>, avec un son qui amplifie le mouvement  
des projecteurs sur leur chariot de travelling.

On peut alors penser aux films d'Emmanuel Lefrant  
qui sont explicitement en quête d'une image de  
la Nature : *Parties visible et invisible d'un ensemble* ►

<sup>31</sup>  
BRESSION R., *Notes sur le cinématographe* (1975), Paris, Gallimard, 1988,  
p. 32.

<sup>32</sup>  
MERLEAU-PONTY M., « Le langage indirect et les voix du silence », *op.  
cit.*, p. 91-92.

<sup>33</sup>  
MERLEAU-PONTY M., *loc. cit.*

<sup>34</sup>  
<https://vimeo.com/187554435>

► *sous tension* (2009) mélange à la tireuse optique les images d'un paysage filmé en Afrique et les altérations obtenues sur de la pellicule noire enterrée dans ce même paysage ; *Le Pays dévasté* (2015), qui aborde la question de l'anthropocène, représente dans sa deuxième séquence une forêt qui anticipe « trait pour trait » la forêt de barres de *Parallaxe* ; *I Don't Think I Can See an Island* (2016, coréalisé avec Christopher Becks) se présente comme « Un film d'aventures non euclidiennes et symboliquement authentiques », rejoignant le rapport à la vérité malgré une représentation qui chamboule la vision selon une géométrie qui nous fait sortir de nos repères quotidiens. Si la Nature, et le Vivant plus particulièrement, sont sans modèle extérieur, d'où vient alors qu'ils pourraient être logés au cœur même de *Parallaxe* ? En dialectisant le visible et l'invisible, la monstration et l'invisibilisation, le développement et l'arrêt du temps, et l'amplification des infrastructures

du cinéma, du langage et de la pensée, le travail de Nominoë, et cette pièce en particulier, cherche justement à donner une visibilité à un phénomène qui soulève un problème figuratif : le Vivant. Un principe fondamental et fondateur qui reste sans images et sans mots. Ce que pointait, pensons-nous, avec d'autres mots Stan Vanderbeek à propos des multi-projections de *l'expanded cinema* : « Le but et l'effet d'un tel flux d'images consiste à la fois à toucher la compréhension logique et à pénétrer des niveaux inconscients, à atteindre le dénominateur émotionnel commun à tous les hommes, la base non-verbale de l'espèce humaine<sup>35</sup>. »

Je remercie les membres du collectif Nominoë d'avoir pris le temps d'organiser spécialement une répétition de *Parallaxe* en juillet 2017 et de répondre à mes questions à cette occasion, ainsi que pour la mise à disposition de leurs précieux documents de travail.

35

VANDERBEEK S., « Manifesto » (1965), cité in YOUNGBLOOD G., *Expanded Cinema*, New York, P. Dutton & Co., Inc., 1970, p. 387, notre traduction. « *The purpose and effect of such image flow is both to deal with logical understanding and to penetrate to unconscious levels, to reach for the emotional denominator of all men, the nonverbal basis of human life.* »

VINCENT DEVILLE

Vincent Deville est Maître de conférences en Études cinématographiques à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, où il co-dirige depuis 2014 avec le producteur Serge Lalou le Master 2 Métiers de la production, et co-anime un groupe de recherche sur l'analyse filmique. Il a publié *Les Formes du montage dans le cinéma d'avant-garde* (Presses universitaires de Rennes, 2014) et contribué au *Dictionnaire de la pensée du cinéma* (dir. A. de Baecque et P. Chevallier). Ses recherches actuelles portent sur la contribution des formes du montage à l'écriture de l'Histoire, sur l'œuvre de Werner Herzog et sur les représentations de la Nature au cinéma.

*Vincent Deville is Film Lecturer at University Paul-Valéry Montpellier 3, where he co-directs with the producer Serge Lalou a Master's Degree in Film and TV production, and also co-directs a research group on film analysis. He wrote Les Formes du montage dans le cinéma d'avant-garde (Presses universitaires de Rennes, 2014) and participated in the Dictionnaire de la pensée du cinéma (ed. A. de Baecque and P. Chevallier). His current research focuses on the contribution of the forms of editing to the writing of History, on the work of Werner Herzog, and on the representations of Nature in film.*