

1251562  
ACL

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EXPLORATION DE LA NARRATIVITÉ DES IMAGES ET DE LEUR  
DEVENIR *IMAGE-CORPS* ET *IMAGE-MONDE* DANS UNE INSTALLATION VIDÉO  
PANORAMIQUE

MÉMOIRE-CRÉATION  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR  
GUILHEM MOLINIER

NOVEMBRE 2014

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de recherche, Mario Coté, d'abord pour ses habiles réflexions qui m'ont aiguillonné tout du long de mon parcours, mais aussi pour les longues et riches discussions par lesquelles il m'a accompagné au travers de tous ces mondes possibles. Sa patience et sa grande disponibilité, malgré les nombreuses tâches qu'il mène de front, m'ont permis une élaboration précise de mon travail que je peux maintenant présenter avec fierté.

J'aimerais exprimer ma gratitude envers mes deux collaborateurs : Hugo Poupelin pour son travail de colorisation du paysage et Éric Couture-Telmosse pour la composition musicale accompagnant l'installation.

Enfin, je remercie tous les participants venus courir sur l'écran d'incrustation, à la fois devant et dans la caméra.

## DÉDICACE

Ces pages s'adressent à celles et ceux qui m'ont accompagné au travers des vallons escarpés

et des ruelles pixélisés de l'art contemporain. En particulier,

à Pascale pour m'avoir désigné les chemins de traverses,

à Jacqueline et Yvan pour m'avoir évité les coupe-gorges et

à Ariane pour avoir traboulé à mes côtés.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ .....	vii
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I.....	2
GÉNÉALOGIE DE <i>PERGÉLISOL</i> .....	2
1.1 <i>Faits et Îlot</i> , deux vidéos performatives.....	2
1.2 Le quotidien performatif de Guy Ben-Ner.....	4
1.3 <i>Le Projet Satin</i> : corps et décor .....	5
1.4 <i>Le Dépeupleur</i> de Samuel Beckett.....	7
1.5 L'œuvre de Harun Farocki, les jeux vidéo et la réalité des images .....	8
CHAPITRE II .....	2
ORGANISER <i>L'IMAGE-MONDE</i> AUTOUR DE SES TECHNIQUES .....	2
2.1 Partir de la carte vers l'image .....	2
2.2 L'appareil à fragments : la position du photographe .....	12
2.3 Perspective(s) photographique(s).....	13
2.4 Quel paysage ? .....	15
2.5 S'inspirer de l'environnement du jeu vidéo.....	17
2.6 Assembler le paysage.....	19
2.7 Paradoxe et paroxysme : ce que produit l'écran d'incrustation .....	21
CHAPITRE III.....	25
CORPS ET IMAGES.....	25
3.1 Image-corps/image-monde.....	25
3.2 Étaler l' <i>image-monde</i> : le panorama .....	26
3.3 Les villes, étapes des voyages.....	27
3.4 Taxonomie des <i>images-corps</i> .....	29
3.5 Temps et espace : la durée .....	31

3.6 Image de « l'erreur », erreur des images.....	33
CONCLUSION.....	1
ANNEXES A.....	4
ANNEXE B.....	5
ANNEXE C.....	6
ANNEXE D.....	7
ANNEXE E.....	8
ANNEXE F.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BIBLIOGRAPHIE.....	9

avant de pouvoir travailler avec l'erreur, nous analysons les différents processus des perceptions visuelles.

La partie plus d'investigation est dirigée vers les points de vue, propose une analyse de l'ambiguïté vidéo. Perceptif, il développe une réflexion sur le statut des images des corps vidéo qui concernent le langage photographique de l'ambiguïté. En trois chapitres, il présente une géométrie de l'erreur. Perceptif, la détermination du paysage et celle le devenir des images. Le développement propose l'analyse d'un appareil photographique, caméra vidéo et lieux d'installation dans une de différents médiums : pour vidéo, cartographie, vidéo numérique. Ces analyses sont soutenues par le recours à divers savoirs, dont le temps et l'espace, le paysage, la perspective, le virtuel, la simulation. Je propose la création de deux notions personnelles, celles d'images-corps et d'images-errants.

**MOTS-CLÉS :** ambigüitat vídeo, paisatge, errant-errants, imatge-corp, errants, temps d'ambigüitat.

## RÉSUMÉ

Depuis mon arrivée au Québec en 2008, j'ai obtenu un baccalauréat en arts visuels et médiatiques de l'UQAM, puis entrepris des études au programme de maîtrise en arts visuels et médiatiques. Dès le début de la maîtrise, j'ai cherché par différentes approches à créer un monde fictionnel qui intégrerait mon processus de production lié aux arts médiatiques.

L'installation vidéo *Pergélisol* est présentée du 27 au 31 mai au Centre de diffusion et d'expérimentation (CDEx) de l'UQAM. L'installation consiste principalement en une vidéo sonore de grand format obtenue à l'aide de deux projecteurs. Puis, trois sérigraphies proposant des plans de villes et différents artefacts d'archives du tournage (plans des parcours, surface papier) forment la partie création de mon mémoire. La projection vidéo est dite *panoramique*, car la surface plane occupée propose une longueur sept fois supérieure à sa largeur. Une bande sonore musicale, spatialisée dans l'espace vient souligner les différents parcours des personnages vidéo.

Le présent texte d'accompagnement, complément au projet de création, propose une analyse de l'installation vidéo *Pergélisol*. Il comporte une réflexion sur le statut des images des corps vidéo qui parcourent le paysage photographique de l'installation. En trois chapitres, il présente une généalogie de l'œuvre *Pergélisol*, la construction du paysage et enfin le devenir des images. Le développement propose l'analyse d'outils (appareil photographique, caméra vidéo et écran d'incrustation) ainsi que de différents médiums : jeux vidéo, cartographie, vidéo numérique. Ces analyses sont soutenues par le recours à diverses notions, dont le temps et l'espace, le paysage, la perspective, le virtuel, la simulation. Je propose la création de deux notions personnelles, celles d'*image-corps* et d'*image-monde*.

**MOTS-CLÉS :** installation vidéo, panorama, image-monde, image-corps, relations, écran d'incrustation

## INTRODUCTION

J'ai privilégiée l'utilisation de l'incrustation vidéo pour produire l'élargissement du contexte fictionnel de mon installation *Pergélisol*. Néanmoins, cette technique demeure très peu théorisée : c'est un processus avant tout technologique, qui est destiné à s'effacer, à ne pas apparaître une fois la postproduction terminée. Dans ce mémoire, je propose une réflexion sur l'ontologie des images que produit l'incrustation vidéo, avant d'élargir l'analyse à l'ensemble des outils techniques utilisés pour la construction plastique de l'œuvre. Ce faisant, j'analyse le modèle narratif de l'installation vidéo, au croisement du cinéma et des jeux vidéo. Avec l'écran d'incrustation, l'entrelacement des relations entre le corps et l'environnement devient spécifique aux images que je nomme *images-corps* et *image-monde*. Comment parvenir à ce type particulier d'images ? Comment utiliser les caractéristiques des différentes images que produisent les outils techniques afin d'établir un monde cohérent ? Au travers de trois chapitres, je décris et analyse la construction de l'installation vidéo *Pergélisol*. Je débute par la présentation d'une sélection de travaux antérieurs dont je mets en évidence les liens conceptuels et formels qui les lient à *Pergélisol*. J'établis également certains parallèles avec le travail de deux artistes, Guy Ben-Ner et Harun Farocki, et un écrivain, Samuel Beckett. Je poursuis par la présentation de la construction plastique et conceptuelle de l'œuvre *Pergélisol*. J'en présente les disciplines dont les techniques m'ont inspiré : la cartographie, la photographie et la vidéo, que viennent appuyer les notions de perspective et de paysage. Je conclus ce chapitre par l'énumération des paradoxes de l'écran d'incrustation qui participent à l'émergence des *images-corps* et de l'*image-monde*. Le dernier chapitre présente l'interactivité contenue dans le dispositif panoramique de l'installation vidéo. J'y développe les notions de temps et d'espace organisant les relations des personnages à l'*image-monde*, que je compare aux notions de virtuel et de simulation. Enfin, la conclusion me permettra de juger de l'efficacité du statut des images que je propose.

## CHAPITRE I

### GÉNÉALOGIE DE *PERGÉLISOL*

#### 1.1 *Faits* et *Îlot*, deux vidéos performatives

Je vais présenter deux œuvres vidéo que je considère comme le terreau de la création de *Pergélisol*. Deux points de départ où se retrouve la méthode de tournage que j'identifie comme *vidéo performative*. Dans *Faits* (2010), l'action interprétée par deux actrices se déroule sur une surface plane constituée de grands morceaux de toile blanche. Les gestes étranges des jeunes femmes les conduisent à échanger sans hésitation des bouts de tissus, longs comme des algues que l'on trouverait échoués sur une plage. Elles entassent les morceaux de tissus, les plient et se les échangent. Elles font et défont un tas de tissus dans un processus sans fin. Parfois, elles s'arrêtent et admirent le hors-champ que l'on suppose être aussi noir et vide que l'arrière-plan. À partir de leurs gestes, de rares froissements de tissus se font entendre, soutenus par un chant aigu surgissant momentanément lors de chaque changement de plan. (« voir annexe A »)

*Îlot* (2012) montre un amas sphérique de tissus assemblés numériquement, flottant dans le vide, devant un fond noir et uni. Deux femmes sont assises sur ce globe imaginaire. Il s'agit de la même personne dédoublée et située à chacun des pôles de la sphère. Les protagonistes d'*Îlot* ne font qu'échanger quelques regards. Le lieu énigmatique où elles se trouvent les indiffère. Aussi préfèrent-elles se pencher l'une vers l'autre, en s'orientant soit vers le nord, soit vers le sud (et vice versa) afin de se surveiller en silence. Puis, elles restent assises, absorbées par la contemplation interminable de l'espace noir situé au-delà de leur vision. Aucun son n'est audible. (« voir annexe B »)

De ces œuvres, je retiens deux types d'approches de la vidéo, partiellement présentes dans *Pergélisol* : une dimension performative et l'établissement d'un espace fictionnel dont l'importance narrative est proportionnelle à la qualité d'interprétation des protagonistes. Je n'entends pas ici *vidéo performative* comme le document vidéo que produit le performeur, comme l'a fait Chris Burden<sup>1</sup> à de nombreuses reprises. Pour mon travail, il s'agit plutôt d'une approche de la vidéo qui met à l'épreuve les participants, qui exécutent des actions soutenues dans la durée. Lors du tournage, je ne décompose pas l'action en plans-séquences : je laisse filer les actions. Ainsi, lorsque je déplaçais la caméra d'un point de vue à un autre, les participantes continuaient d'agir. Ces transitions ont ensuite été éliminées au montage. Quant aux plans-séquences d'*Îlot*, ils duraient une vingtaine de minutes pour chacun des deux personnages. L'actrice principale se concentrait pour conserver son attitude nonchalante et en même temps très concentrée. Étirer le temps permet d'établir une relation particulière avec le décor. Constitué de tissu, il offre des prises palpables : il devient modulable et se transforme pour devenir presque un personnage à part entière, évoluant au contact des actrices. Quelle est la nature de cet espace synthétique ? Qu'est-ce qu'un décor, tout simplement ? Le décor, la plupart du temps, est démonté sitôt le tournage terminé. C'est un endroit fictionnel qui produit l'illusion d'un ailleurs, qui n'a pas de mémoire. Le décor que l'on monte peut être qualifié « d'espace », c'est-à-dire qu'il est transportable, abstrait et sans mémoire (Cauquelin, 2002). Les transformations que lui font subir les protagonistes dans mes vidéos tendent à le transformer en « lieu ». Les relations physiques y placent des souvenirs : ce qui était là et ce qui n'est plus. L'extrême répétition des constructions/déconstructions convoque une mémoire qui s'actualise perpétuellement : le décor ne connaît pas de finalité, il n'existe que pour lui-même et cesse d'être générique. C'est là mon désir d'objectiver le fictionnel, c'est-à-dire de le doter d'une réalité au sens philosophique du terme : « Ce qui existe indépendamment du sujet, ce qui n'est pas le produit de la pensée » (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2014). Ce but est avant tout poétique, je le considère comme inatteignable. Il me

---

<sup>1</sup> Par exemple dans *Thought the Night Softly* (1973). Archive vidéo noir et blanc, 10 s, pas de son. Burden diffuse à la télévision locale un court extrait de la performance où il rampe torse nu sur du verre écrasé et étendu sur la Main Street à Los Angeles.

sert de stimulant conceptuel, qui me pousse à repenser la nature de mes images. C'est pour cela que l'œuvre vidéo de Guy Ben-Ner m'a marqué : elle mêle astucieusement la réalité quotidienne et l'ailleurs du fictionnel.

## 1.2 Le quotidien performatif de Guy Ben-Ner

Guy Ben-Ner recourt autant à la performance qu'à l'installation vidéo. Il a réalisé l'œuvre *Moby Dick* (2007) qui m'intéresse particulièrement. Dans cette œuvre, l'artiste interprète librement le célèbre récit d'Herman Melville dans son appartement en compagnie des membres de sa famille. Selon moi, Guy Ben-Ner propose la redéfinition de « l'espace » en « lieu », puis finalement en « site », selon la définition des termes que propose Anne Cauquelin. Le quotidien se trouve alors mêlé à l'action fictionnelle : le plancher de la cuisine se transforme en pont d'un bateau à voile imaginaire. L'artiste modifie sa demeure en y amenant une scénographie incongrue, inhabituelle. Le décor n'en est plus un, car la cuisine reste un lieu de vie, tout en devenant un lieu de performances significatives, selon l'emploi souvent insolite des meubles qui la composent. Évier, appareils ménagers et ustensiles cohabitent entre un mat et des cordages qui s'y relient. Nous assistons au dépassement du statut accordé aux objets familiers et au décor : la fiction s'incarne ici à l'extérieur d'une scène de théâtre. Les lieux du quotidien revisités ne deviennent pas une satire de ce qu'ils sont, mais plutôt des « sites ». Habités par un au-delà de l'horizon visible, ils demeurent ancrés dans la réalité. La notion de « site » (Cauquelin, 2002) émerge, niant l'espace architectural de l'appartement, tout en le conservant, et niant le lieu (mémoriel) de la vie quotidienne au profit de la narration de *Moby Dick*. Je n'ai pas tardé à explorer ce trouble des images et de l'espace par le biais d'une performance collective présentée publiquement en 2012.

### 1.3 *Le Projet Satin* : corps et décor

La performance *Projet Satin* (2012), réalisée en collaboration avec Catherine Lescarbeau et le duo Jade Barrette et Sophie Rondeau, nous a imposé durant trois jours de nombreuses contraintes redéfinissant nos relations. La performance s'est révélée être le découpage du temps et de l'espace du lieu d'exposition. Nous avons tracé une grille de cinq mètres carrés au sol, formée de 12 carrés de 42 centimètres chacun. Nous avons aussi fabriqué 26 cubes de bois, dont les mesures de chaque face équivalaient celles des carreaux de la grille. Celle-ci nous permettait d'aligner les cubes pendant notre occupation quotidienne de sept heures. Nos journées étaient découpées en plages d'activités que nous étions tenus d'exécuter selon la durée indiquée. L'intégralité de nos cubes formait une structure modulable. Nous les déplaçons selon les besoins de chaque activité, sans nous concerter. Les parcours que nous organisons n'étaient jamais les mêmes et rendaient les déplacements entre les performeurs difficiles. J'aimerais préciser que nous portions des uniformes de satin que nous avons conçus et cousus lors du premier jour de la performance. Leur tissu était identique à celui qui recouvrait les cubes. (« voir annexe C »)

*Le Projet Satin* propose une réflexion sur les relations corps/environnement/objet qui prolonge celle parcourant *Faits* et *Îlot*. Les cubes qui nous servaient de support et d'*objets-décors* ont provoqué l'apparition d'un langage corporel nouveau. Des structures comportementales et gestuelles, d'abord imprévues, se sont affirmées sans que nous usions de la parole. Par exemple, lors des cinq minutes de pause, nous avons pris l'habitude de nous asseoir sur une colonne de trois ou quatre cubes. Ainsi, je constate que les mêmes processus sont en action dans mes vidéos, à savoir, une modification permanente de l'environnement qui n'atteint jamais un état final; un silence des participants qui transforme les gestes en langage que déchiffre l'observation visuelle; une expérience de la durée qui produit un ensemble de relations entre les participants, menant à l'établissement d'une mémoire commune d'un espace sans histoire. L'espace performatif contient sa propre modularité, comprend ses propres limites : notre grille découpe une zone de la galerie contenant ses propres règles. La

performance pourrait se dérouler n'importe où, elle n'en engendrerait pas moins sa propre mémoire. Nous sommes parvenus à établir un « site », que les visiteurs ont perçu comme « clos sur lui-même », même si nous n'interdisions à personne d'y pénétrer. Anne Cauquelin (2002) définit comme suit la notion de site, qui semble pouvoir s'appliquer au *Projet Satin* :

De l'espace, il garde le positionnement, la situation, l'établissement ponctuel et repérable sur une carte du territoire. Aspect qui en fait un élément déplaçable, aisément modifiable, labile en quelque sorte. [...] Du lieu, en revanche, le site garde le trait principal qui est de mémorisation, d'enveloppement, d'environnement, qu'il s'agisse du milieu physique ou de milieu contextuel, comportemental et transmissible par les usages, ou bien l'archivage.

Le *Projet Satin* s'est déroulé durant le « *Printemps érable* ». Les étudiants manifestaient dans les rues qui longeaient le pavillon où se trouvait l'espace d'exposition. Ils nous voyaient de l'extérieur, repliés dans notre propre temporalité et dans notre propre espace qui n'était ni celui de la rue, ni celui de l'université. La grille dessinée au sol est comparable au plan géographique de la ville de Montréal qu'un regard zénithal vient parcourir : comment ne pas se remémorer l'hélicoptère des forces de police dont le vrombissement des pales a résonné quotidiennement pendant plus de deux mois sur nos têtes ? C'est peu après ce contexte troublé que m'est venue l'idée de *Pergélisol*. Car le *Projet Satin* tout autant que les événements de l'époque ont posé la question de la définition de l'espace public et de ses propriétés. L'échec des contestations sociales me semble résonner dans les relents d'une œuvre littéraire dont nous nous étions collectivement inspirés lors de la mise sur pied du *Projet Satin*. Il s'agit du *Dépeupleur*, de Samuel Beckett, qui n'aura pas manqué d'influencer l'écriture de *Pergélisol*.

#### 1.4 *Le Dépeupleur* de Samuel Beckett

Écrit entre 1966 et 1970, l'ouvrage décrit le devenir d'une collectivité d'individus, enfermés dans un espace régulant chacune leurs activités. En décrivant comment les misérables habitants de cette structure « cylindrique, métallique et caoutchouteuse » s'auto-organisent jusqu'à perdre leur humanité. Beckett accorde aux éléments de décor une importance singulière : les êtres s'y adossent, y vivent et y meurent. Même le narrateur, malgré son omniscience, ne peut pas se déprendre de la masse des corps, ni dépasser les murs qui le contiennent. Les prisonniers développent un système organisationnel adapté à leur environnement. La hiérarchie se définit selon l'activité temporaire que choisit d'occuper chaque individu. Les règles ne favorisent que l'aspect pratique de la vie des occupants. Le récit ne se produirait pas sans le contexte spatial, tant l'auteur se concentre sur la description des relations entre les corps et leur environnement. La place qu'occupe le « décor » est tout autant centrale que périphérique : il englobe les corps, et ce faisant, nous y revenons toujours. L'espace n'est plus une toile de fond neutre (comme une scène), mais ce par quoi les choses arrivent : il acquiert autant d'importance que les personnages du récit et que le narrateur. Mes préoccupations rejoignent celles de l'auteur, tout en demeurant moins dramatiques, car chez Beckett l'environnement fait disparaître l'humanité des protagonistes.

*Pergélisol* rejoint le regard panoptique Beckettien qui permet de voir les flux que dessinent les corps. Jusqu'ici, je me suis penché sur la manière dont l'environnement physique influence le corps performatif (et l'inverse). Désormais, je dois me demander comment l'environnement strictement vidéo dans lequel les personnages seront incrustés peut produire des lois conditionnant l'existence des protagonistes à la manière du *dépeupleur*. Ces lois fictionnelles devraient-elles devenir équivalentes à celles qui soumettent nos corps réels (le temps, la gravitation, etc.) afin de former un ensemble fictionnel logique et vraisemblable ? Il me paraît primordial de s'interroger sur les dispositifs à l'origine de l'apparition des images de ces corps et de cet espace. Ces dispositifs sont autant d'outils techniques que sont l'appareil

photographique, la caméra vidéographique, l'écran d'incrustation et les logiciels de montage photo et vidéo numérique.

### 1.5 L'œuvre de Harun Farocki, les jeux vidéo et la réalité des images

L'œuvre d'Harun Farocki s'attache depuis quelques années à analyser la façon dont les jeux vidéo agissent sur le réel. Pour cela, l'artiste s'attarde sur ce qui n'est habituellement jamais filmé : l'interface du logiciel et l'espace où se trouvent les participants. Le corpus *Serious Games* (2009-2010), comprenant quatre œuvres vidéo, nous montre des soldats s'entraînant ou soignant leurs blessures psychiques à l'aide de jeux de simulation où les situations de conflits militaires sont (re)construites. *Parallel* (2012) retient davantage mon attention pour l'analyse de la représentation du monde au travers de l'évolution technique des outils de modélisation 2D et 3D. Une commentatrice présente des exemples de simulations physiques informatiques, utilisées notamment dans les jeux vidéo. Ces extraits font preuve du souci toujours grandissant de simuler l'environnement réel. Les lois de la physique mécanique ou de la mécanique des fluides sont mises au service de cette mimésis que la seule multiplication des polygones ne parvient pas à parachever. L'œuvre interroge l'évolution rapide de ces techniques, qui ont vu le jour il y a à peine trente ans, passant du symbole 2D primitif à l'imitation 3D photoréaliste. L'artiste pose la question de la perméabilité de la réalité par ces images algorithmiques, de plus en plus utilisées comme outil de prédiction statistique du réel. Farocki touche un point sensible, que je m'approprie pour travailler *Pergélisol* : la persistance des images, et leur raffinement, ne les détachent-elles pas du monde ? Si l'on parle beaucoup de la mimésis des images 3D, dont le référent serait le monde réel, commun à tous, ne devrait-on pas se poser la question de la nature de ces images ? Des images, dont les référents seraient leurs flux, leurs ensembles, leurs techniques ? Les algorithmes utilisés pour imiter les lois physiques illustrent-ils ce que nous observons (je lâche un objet : il tombe) ou bien consistent-ils en une mise en image de formules mathématiques produisant une abstraction du monde ? Je penche personnellement pour la seconde proposition. C'est pour cela que je me suis intéressé à la façon dont les images sont construites (cartes, tableaux, jeux vidéo) plutôt que de comparer sans cesse le monde que

je crée à celui que j'habite. Il est question d'éviter le dualisme traditionnel du monde imaginaire contre le monde vécu.

En conclusion de ce chapitre, je retiens mon intérêt pour les situations où l'espace contient ses propres modulations en provoquant l'action du corps. Je m'interroge sur la persistance de cet état lorsque les corps et l'espace sont réduits à l'état d'images. Puisque tout espace construit influence le corps, il m'est nécessaire de trouver des lois tirées des images afin de donner une consistance à *Pergélisol*. Cette recherche poétique et conceptuelle qui découle de la pratique picturale me pousse à me questionner sur le statut des images.

## CHAPITRE II

### ORGANISER L'IMAGE-MONDE AUTOUR DE SES TECHNIQUES

#### 2.1 Partir de la carte vers l'image

J'ai élaboré le projet mû par la volonté de voir le monde d'un point de vue zénithal. Je me suis naturellement tourné vers la cartographie, dont l'étude m'a fait réaliser l'importante part de subjectivité des auteurs. Les cartes me sont apparues non plus comme des outils neutres et objectifs, mais profondément culturels et symboliques. De plus, *Pergélisol* m'a poussé à tracer des cartes, nécessaires pour le tournage (« voir annexe D et E »). Ce chapitre présente ce point de départ : à partir de notions et d'exemples précis, je décris comment la technique de représentation m'est apparue intimement liée à la compréhension du monde.

Qu'est-ce qu'une carte ? La définition pratique et conceptuelle de ces objets est complexe. Christian Jacob (1992) propose deux points fondamentaux que sont la matérialisation et la construction d'une image de l'espace. La carte est un processus ancré dans un contexte précis, un moyen de communication qui se plie « aux contraintes d'un format, d'un ensemble de figures, d'une géométrie, de proportions et de jeux de symétrie ou de dissymétrie ».

Mes recherches m'ont fait remonter jusqu'à l'époque des grandes découvertes (*Atlas Miller*, vers 1519). J'ai pris connaissance des cartes de navigation qui longent les côtes, ignorant tout de l'intérieur des terres. Le cartographe se perd en conjecture quant à ce qu'il doit représenter sur terre, tandis que le motif du rivage et les routes navigables sont très précis. Décalage temporel : je ne sais pas lire les voies navigables (l'élément précis), mais j'identifie

la topographie des côtes par la restitution d'apprentissages visuels. Dès lors, je considère la carte comme un dialogue où le langage employé est tout à fait subjectif. Dans l'exemple précédent, l'inachevé m'est plus clair que ce qui pour ces hommes faisait signe. Ce premier trouble sémiotique m'a incité à poursuivre mes recherches.

La seconde étape de ma recherche consiste en l'ouvrage *Civitates orbis terrarum* (*Villes du monde*), réalisé de 1572 à 1617 principalement par Georg Braun et Franz Hogenberg, présentant diverses villes sous forme de carte aérienne. La méthode de composition est intrigante : les deux principaux auteurs n'ont pas quitté leur ville respective pour la rédaction de cet ouvrage. Les gravures et les descriptions des villes se sont échangées au moyen de courriers. De plus, les auteurs s'appuyèrent sur la participation de notables et de lettrés afin d'obtenir les croquis et descriptions de certaines villes. D'autres images sont la reproduction de gravures antérieures, réalisées par d'autres maîtres-graveurs, dont seule la légende a été réécrite. Sir Ernst Gombrich (1960) nous fait part de l'usage répandu de ce procédé à l'époque. En empruntant des photographies de villes dans Internet (Sun City, Neuf-Brisach) pour les transporter dans un ailleurs (le paysage de *Pergélisol*), je rejoins cette tradition de la réadaptation des images. Du même recueil, je retiens aussi la composition graphique des cartes lorsque la gravure est un original. Les villes sont vues du ciel, alors qu'il était encore impossible pour les auteurs de voler<sup>2</sup>. La projection en hauteur est fantasmée et provoque l'emploi de la perspective. Seulement, à l'intérieur d'une image, les points de fuite diffèrent, ils se conjuguent en un plan unique où le désir de l'énumération influence les règles perspectivistes. Puisque la vision ne doit pas rencontrer d'obstacles pour lire le plan, les auteurs débloquent les lignes de vue par l'agencement des objets selon différents points de vue. Ces gravures sont une sorte d'étape intermédiaire entre le tableau et la carte routière. Dès l'instant où j'ai compris que les

---

<sup>2</sup> Le premier vol en ballon à hydrogène a eu lieu le 1<sup>er</sup> décembre 1783, soit 10 jours après le premier vol habité par l'homme en montgolfière. C'est à cette date que Jacques Alexandre César Charles aurait atterri, sain et sauf, à Nesles-la-Vallée, là d'où je viens.

auteurs employaient la perspective comme un moyen, et non plus comme une méthode, j'ai cessé de considérer la carte comme un outil neutre. Elle m'apparut comme un concentré de subjectivité, où le monde se lit sous une forme nouvelle : celle de l'équivalence du signe et du symbole. Étape primordiale à partir de laquelle je commençai à établir le monde de *Pergélisol* en conservant la vue aérienne, tout en abandonnant le souci de réalisme et de naturalisme. Il me fallait des images du monde sous forme photographique. En utilisant l'appareil photographique, m'apparut avec force la neutralité que je lui conférais, identique à celle que j'attribuais aux cartes. Je devais rompre sa prétendue objectivité.

## 2.2 L'appareil à fragments : la position du photographe

Photographier, c'est prendre position par rapport à un sujet. Où et comment me suis-je situé ? C'est muni d'un appareil Canon 5D Mark II que j'ai constitué ma banque d'images. Chaque jour, durant deux mois de voyage en Europe, j'ai photographié des choses plutôt que des êtres. Partagé entre la France et la Roumanie, je captuais des collines, des montagnes, des vallées. Une idée sommaire de la composition à venir me faisait préférer les vues en plongée. Aussi, je m'efforçai d'atteindre toute sorte de sommets. Je m'évoquais silencieusement les cartes de Georg Braun, pour lesquelles peut-être, les cartographes cherchaient la plus haute des collines environnantes. Pour autant, si d'un contrebas m'apparaissait quelque objet intéressant, je le photographiais. J'étais entré dans un processus d'accumulation. Plus ma collection prenait de l'ampleur, plus riches seraient les choix qui s'offriraient à moi. Je photographiais aussi un grand nombre de parapets, de cimes d'arbres surplombant quelques précipices. Je découpais les flancs de montagnes. Il s'agissait certainement de cadrage photographique, mais je ne cherchais pas la composition d'un rapport harmonieux entre les masses. Je ne dérobaï que ce qui m'était utile, car je savais que l'unité de chaque photographie serait brisée.

C'était littéralement une première découpe des paysages, qui, une fois photographiés, se chargent de kitsch ou de sublime. En effet, ce corpus photo contient essentiellement de vastes

étendues de terres sauvages ou cultivées. Il souffre de la banale et naïve compilation du touriste frappé par la vastitude des lieux, qui emprunte le vocabulaire des peintres romantiques du XIX<sup>e</sup> siècle. Pour ma part, j'ai fait agir un *procédé fragmentaire* qui brise l'*habitus* de la photographie de voyage. Je mélange les lieux photographiques en rompant l'association du lieu et de son image photographique.

Cette collecte photographique s'est conclue en même temps que mon retour à Montréal. J'avais réservé un siège proche du hublot pour photographier la ville lors de l'atterrissage. Tandis que je la survolais de plusieurs mètres par seconde, je la mitraillais pour obtenir une dizaine de photographies aériennes de la cité. Ce fut l'unique moment où je planais littéralement au-dessus de la composition.

Ce dont témoignent ces instants, c'est la façon dont les images menacent d'échapper au photographe. La production photographique émet ce que je nomme un *inconscient* qui brouille la neutralité de l'appareil photographique. En même temps que son passage à l'histoire, le médium photographique a fait disparaître la virginité du regard. L'appareil photographique n'est pas seulement une prise de position face au monde, mais aussi face à l'histoire. D'où l'importance de l'idée de fragments, où le monde s'incarne dans sa somme reconstituée plutôt que dans l'unitaire photographique. Mes photographies sont issues d'un espace-temps particulier, celui du voyage où le corps ne s'arrête que pour photographier le territoire, participant au morcellement de ce dernier. Cette dynamique du corps photographique impose une vigilance face aux images. Reste à percevoir la mécanique de l'appareil et ses effets.

### 2.3 Perspective(s) photographique(s)

L'appareil photo est une « boîte étanche à la lumière dans l'une des faces de laquelle est fixée une lentille, munie d'un obturateur » (Chapman, 1956). Le monde devient scientifique dès lors

qu'il est quantifiable par une série de mesures qui en fournissent une définition. L'appareil photographique, soumis à des variations de paramètres précis, participe à ce phénomène. Par exemple, telle montagne lumineuse n'est obtenue que grâce à un réglage du diaphragme de 5,6 et de la vitesse d'obturation de 1/100 pour 100 ISO. De plus, l'objectif restitue le territoire par des lignes, des axes, et des trajectoires (Granger, 1986). L'appareil photographique est une machine à perspective, tout comme la caméra vidéo. Je ne m'attendais pas à les voir surgir cet ensemble de conventions. Et pourtant, de la position du photographe et de la distance focale de l'objectif dépendent les lignes de fuites de tout objet photographié. La vidéo et la photographie captent un seul point de vue à la fois d'un corps dans l'espace. Ce que la facette visible masque disparaîtra à jamais de l'unité temporelle où la photographie est prise. Dans *L'Art et l'illusion*, Gombrich (1960) s'attarde sur ce qu'est la perspective : « elle se fonde sur le fait simple et indéniable que notre regard est incapable de contourner l'angle d'un objet. »

Voulant construire un monde à l'aide de la photographie et de la vidéo, je dois me demander : quel est ce monde dont une seule facette est visible, dont les lignes comportent déformations et aberrations chromatiques<sup>3</sup> ? Apparaissent pour la première fois les notions de disparition et d'erreur. Étymologiquement, *erreur* vient du latin *error*, qui signifie « errer ci et là », tandis que *disparition* suppose, dans sa plus ancienne définition, le fait « d'être enlevé à la vue ». Selon moi, l'erreur consiste en une somme d'éléments dont nous ne pouvons accepter les relations. Elles provoquent un mouvement d'errance, où l'on passe de l'un à l'autre sans être capable de les concilier. Pourtant, la vision est un domaine où les erreurs parviennent à cohabiter sans que notre perception ne s'en offusque. Gombrich (1960) écrit à propos d'une gravure d'Escher :

---

<sup>3</sup> Une *aberration chromatique* est une aberration optique qui produit une image floue aux contours irisés. Elle résulte de la décomposition de la lumière blanche en plusieurs bandes de couleurs.

C'est en nous forçant de rechercher quels pourraient être les rapports intentionnels entre les choses qui nous sont présentées que nous prenons pleinement conscience de leurs présentations paradoxales.

La méthode perspectiviste regorge de paradoxes dont voilà un exemple donné par Jean-Luc Marion (1985) « le visible croît en proportion directe de l'invisible ». En effet, la vision nécessite un vide dans l'espace pour laisser apparaître les formes les plus éloignées. Marion ajoute que sur une surface plane, la représentation d'un vide empêche le spectateur d'entrer dans l'œuvre (on ne peut pénétrer le tableau) pour mieux ouvrir un espace destiné au seul regard. La perspective est inévitablement induite par l'usage de l'appareil photographique. Cependant, obéir à ces règles d'agencement pour créer *Pergélisol* m'apparaît inutile, puisqu'autant la méthode que la contre-méthode sont sujettes à l'apparition de paradoxes. Afin de composer le paysage, je dois en établir les règles selon ses techniques de captation, afin lui conférer ses premières lois : le simulacre de la profondeur photographique. Il convient désormais de se pencher sur la notion de « paysage » que formeront les photographies une fois assemblées.

## 2.4 Quel paysage ?

La vue panoramique que je construis s'organise autour de trois photographies de villes : Montréal, Neuf-Brisach et Sun City, équivalentes à trois espaces polarisant le parcours des personnages (« voir annexe F »). Ces villes sont entourées d'un paysage naturel qui comporte de grandes variations de relief : des montagnes, la campagne, les plaines, la mer, un fleuve et quelques collines. Ces blocs photographiques représentent une nature sauvage ou cultivée. Par endroits, on remarque quelques constructions qui semblent être des routes bétonnées ou un pont qui enjambe un fleuve. Pourtant, aucun véhicule n'y passe ou ne s'y fait entendre. Paré de l'éclat du naturel, le paysage recueille les villes comme autant de grilles à parcourir. En France, c'est une visée touristique qui a constitué l'imaginaire collectif autour de ces ensembles naturels (Cauquelin, 2000). Ils participent à la construction typique d'un paysage par le biais

des loisirs : canotage, baignade, sports d'hiver, repos et bien-être sont des valeurs articulées autour de la nature. Anne Cauquelin (2000) écrit :

Ce qu'on voit alors ce ne sont pas les choses isolées, mais le lien entre elles, soit un paysage. Les objets, que la raison reconnaît séparément ne valent plus que par l'ensemble proposé à la vue. [...] La raison, critère du vraisemblable prérenaissant, est devenue la logique visuelle.

À qui destinais-je ce paysage ? Les personnages demeurent en ville, mais n'y posent pas les pieds. Seuls quelques protagonistes viennent troubler sa torpeur et s'y cachent loin des cités. Je l'adresse au regardeur qui y fera face immobile, ou remontant lentement la fresque projetée au mur. Le paysage est ici l'ensemble de la composition, l'écrin qui entoure les villes. D'une certaine façon, le paysage est son propre sujet : seule sa construction importe puisque les villes l'écrasent. Il prend part à l'effacement du mur comme surface en y créant de la profondeur. Le paysage de *Pergélisol* ne représente aucun lieu du voyage, puisqu'aucune mémoire ne l'habite. Comme le propose Anne Cauquelin, il ordonne les villes dans l'espace, établit un point de vue en plongée et conclut l'horizon. Il permet la compréhension de l'image, à la façon dont les différents plans chromatiques des tableaux de Pieter Brueghel l'Ancien font circuler le regard. Le paysage annonce la transformation future des corps. Il est nécessairement une représentation, car il est la construction d'un espace que l'on éloigne (Nys, 1992) afin de mieux le mesurer. C'est ici que la fragmentation photographique prend son sens : le paysage de *Pergélisol* s'affirme comme conjonction de points de vue qui se confondent entre eux, tout en conservant leurs attributs particuliers au sein d'une même image. Sa fonction est de lier les objets entre eux afin de produire une unité. Tout comme les forêts sont composées d'arbres, le paysage efface le rocher, l'arbre, eux-mêmes décomposables en tissus, puis en molécules et enfin en particules.

Ici, je m'interroge sur la mémoire des fragments photographiques, qui selon moi disparaît pour se fondre dans l'espace du paysage. Peut-être le monde de *Pergélisol* se dote-t-il de sa propre

mémoire et de son temps particulier ? J'y reviendrais ultérieurement, car si j'ai annoncé la notion de simulacre, il me reste à présenter l'objet technique auquel je réfère : les mondes des jeux vidéo.

## 2.5 S'inspirer de l'environnement du jeu vidéo

Objets médiatiques très récents, les jeux vidéo reposent sur un principe simple : celui d'un corps interagissant avec un environnement dit « virtuel ». Le corps est double : il se compose de celui du joueur face à l'écran, mais aussi de celui de son avatar qui se positionne derrière l'écran. Si le photographe peut accéder physiquement à tout espace qu'il cadre, à l'inverse du peintre, l'avatar du joueur se trouve dans un entre-deux contraignant. L'environnement qui lui est offert manque de prise. Des frontières de toutes sortes parcourent le paysage et redéfinissent sans cesse l'éventail des possibles. Se sont multipliés, ces dernières années, les jeux « ouverts », où la surface de jeu est en apparence totalement et immédiatement accessible. Dans ces produits, le relief sert de limite à l'exploration : une île dont la mer ne peut être traversée, une chaîne de montagnes infranchissable, etc. De surcroît, ce relief a pour fonction de « masquer » le vide de ce qui se trouve derrière la montagne, ou sous le sol où rien n'est modélisé. Le jeu vidéo fait se rencontrer les facettes des objets, à l'instar de la perspective et des cartes du début de la navigation. Le joueur est soumis au décor qu'il ne peut pas dépasser. D'autres jeux proposent de cheminer dans des « couloirs »<sup>4</sup>. Occasionnellement, le panorama s'élargit et le paysage s'étale sur des kilomètres. Cependant, l'avatar numérique reste bloqué contre des barrières invisibles (littéralement) qui l'empêchent d'avancer. Le vide qui élargit la vision se concrétise dans l'invisible d'un barrage. D'autres jeux adoptent une vue zénithale, permettant

---

<sup>4</sup> Décors qui ne permettent pas l'exploration et canalisent la progression du joueur de façon linéaire.

la gestion et l'organisation d'un territoire et des flux qui le parcourent<sup>5</sup>. Le monde devient une surface (presque) plane que l'on morcelle en zone à bâtir ou à contrôler. Dans ces jeux, les éléments du terrain sont schématiques, parfois iconiques : une lecture simple favorise la décision stratégique. Les limites de la zone de jeu circonscrivent l'espace à l'intérieur d'un parallélépipède. Selon le cas, l'environnement peut être un décor (sans interaction) ou un composant de la *jouabilité*<sup>6</sup> (intégration de simulation des lois de la physique mécanique). L'espace est rationalisé<sup>7</sup> entre l'utile et l'inutile : on limite ce qui n'apporte rien à la *jouabilité* ou l'on dissimule la pauvreté des actions à entreprendre sous un enrobage graphique éclatant.

Le phénomène le plus intéressant du jeu vidéo réside dans la progression obligatoire du joueur vers un but. L'absence de mouvement de l'avatar du joueur signifie l'échec du système vidéo ludique. Car, dans ce cas, soit l'intelligence artificielle élimine le joueur, soit la trame narrative ne s'achève jamais. Contrairement à la vidéo, à la photographie et même à la peinture, l'arrêt n'est pas intégré au fonctionnement du jeu. Tout au plus, peut-on le mettre en « pause » afin de stopper temporairement toute progression de l'IA et ne pas perdre la partie. Cette pression constante, visant la progression à tout prix, m'a été fort utile pour imaginer les personnages de *Pergélisol* qui sont en perpétuel déplacement à l'intérieur de corridors dont les limites sont arbitraires. Le jeu vidéo est un monde fini auquel les développeurs doivent mettre des frontières se révélant parfois poreuses : l'objet modélisé en 3D pourrait très bien pénétrer n'importe quel autre élément 3D. Il n'a aucune densité, car c'est un ensemble de surfaces, des textures qui masquent un vide. Phénomène de progression, création de limites invisibles, surfaces dissimulant le vide, contraintes réciproques des corps et des espaces, tels sont les éléments de l'environnement virtuel m'ayant guidé lors de l'assemblage de mes photographies.

---

<sup>5</sup> Surtout dans le genre des STR (stratégie en temps réel). Mais la vue aérienne s'applique le plus souvent à tout jeu voulant permettre une gestion efficace du développement spatial de structures *x*.

<sup>6</sup> Traduction de *gameplay* : ensemble des rapports des éléments qui constituent la partie ludique du logiciel.

<sup>7</sup> Les concepteurs peuvent avoir recours à des schémas de construction désavoués dans le monde réel, tel le modèle cristallin, appliqué au jeu vidéo de construction *Sim City*.

## 2.6 Assembler le paysage

Sur la base de ces observations plastiques et conceptuelles, j'ai assemblé les photographies afin d'agencer un nouvel espace. Le point de vue situe le regard en hauteur : un chemin et son muret constituent le premier plan. Au second plan se trouvent les villes entourées de plaines ou de collines. Le troisième plan comporte l'horizon qui suit les crêtes d'un massif rocheux pour laisser place à la mer. J'ai réalisé l'assemblage avec le logiciel *Photoshop CS6*. Je décidai de penser son influence, en tant qu'outil technique, sur les photographies et sur le montage du panorama, comme je l'ai fait pour l'appareil photo, la carte et les jeux vidéo.

*Photoshop* organise les images par un système de couches superposées les unes aux autres. Cela se traduit par la création de masques qui peuvent être découpés pour laisser paraître ce qui se trouve « dessous ». À cela s'ajoutent des effets paramétrables : brume, transparence, mélange des couleurs, flou, etc. Ces effets ont pour but de faire disparaître l'hétérogénéité des images et de donner l'impression d'une image prise sur le vif, selon les standards de la photographie. J'ai ignoré ces effets, en n'utilisant que l'outil nommé « gomme » (*eraser tool*). J'ai découpé manuellement chaque photographie pour n'en garder que les détails qui m'intéressaient. L'emboîtement de ces tranches constitue le panorama. La découpe épouse le relief de chaque plan. Par exemple, si une rangée d'arbres fuit vers le lointain, je creuse la matière numérique afin de l'ajuster selon la distance des lignes des fragments qui lui sont accolée. Ces lignes créent une continuité entre les éléments. D'abord, l'œil se trompe passagèrement, croyant que tout est d'un seul bloc. Il établit des correspondances entre eux, alors que les échelles et les points de vue ne correspondent pas. Des aberrations cohabitent en un paysage qui ne les dissimule pas du tout. Puis l'œil rapidement cesse de se tromper, remarque les incongruités, les raccourcis trompeurs. Je distingue deux grands temps dans le regard du paysage, le second nous sort de la torpeur du regard : le paysage énonce son statut artificiel.

Je n'ai à aucun moment automatisé la découpe. J'ai utilisé la gomme pour chaque contour de chaque élément, pixel par pixel, effaçant entre quatre et dix pixels à la fois (le réglage minimum étant d'un pixel). Je voulais échapper à l'aspect synthétique que produisent les découpes basées sur la sélection vectorielle d'une zone à supprimer. Elles produisent des lignes de coupe trop claires et trop égales. La gomme m'a permis de suivre les branches et les aiguilles des sapins ou d'en créer en creusant dans la masse sombre des troncs. Le masquage imite la façon dont l'appareil photo numérique compresse les images : la périphérie de chaque objet se traduit en pixels qui s'estompent et se brouillent avec l'arrière-plan. Les lignes n'y sont pas parfaites, d'où « l'erreur » de *Photoshop* de les trancher avec régularité. C'est un logiciel dont l'interface suppose un volume, une certaine profondeur qui finalement n'est que simulation et affichage numérique. J'aurais, pour un découpage papier, pris différents supports pour les assembler sur une surface. Je fais exactement la même chose pour le paysage de *Pergélisol* : je suis resté sur la surface, qui ne disparaît jamais tout à fait, que l'on retrouve toujours associée à la perspective. Le nom de l'œuvre fait référence à cette impénétrabilité : le terme *pergélisol* est l'équivalent français du mieux connu *permafrost*, cette zone de sol gelé en permanence qu'il est presque impossible de percer.

Quelle est l'influence des objets techniques (jeux vidéo, appareil photo, carte, *Photoshop*) sur la construction du paysage ? L'idée de surface et de profondeur est prépondérante. Je les conjugue aux couloirs vidéoludiques afin de délimiter des espaces comme autant de scènes. Ces espaces, ce sont les villes, là où les rues ordonnent le parcours. Entre elles circuleront les personnages grâce au découpage de l'image : je simule la profondeur, tout en restant en surface grâce aux lignes qui relient les villes. Je conserve l'hétérogénéité plastique des photographies tout en effaçant la mémoire des lieux, afin d'établir de nouveaux sites et une nouvelle temporalité au service de la narration du parcours. Mais comment des corps peuvent-ils parcourir des images ? Grâce à l'écran d'incrustation, technique pivot faisant basculer le statut des images.

## 2.7 Paradoxe et paroxysme : ce que produit l'écran d'incrustation

Lors du tournage, j'ai filmé les acteurs devant un écran d'incrustation vert dans le but de les faire apparaître ultérieurement dans le panorama. L'incrustation vidéo consiste à décomposer l'image en deux parties : une que l'on efface (la surface monochrome) et l'autre que l'on conserve (les acteurs, les objets). La seconde catégorie est dite « incrustée » dans d'autres images, terme signifiant l'enfoncement profond d'un objet dans une matière. L'écran d'incrustation comporte l'idée de profondeur, qui ici fonctionne selon un système de strates. Son caractère technique prédomine au détriment de sa dimension conceptuelle. Je propose de nous attarder sur les glissements conceptuels que produit l'écran d'incrustation. Le changement le plus évident se produit au contact de la caméra : l'écran d'incrustation la relègue au rang d'outil de mesure paroxystique. Dans son essai *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), Walter Benjamin conceptualise les rapports entre la caméra et le corps. Il la décrit comme un outil qui non seulement mesure la performance de l'acteur, mais aussi les relations spatiales entre le corps et son environnement. L'écran d'incrustation n'existe pas à l'époque<sup>8</sup> de l'écriture de l'essai, mais il exacerbe ces relations en faisant de la caméra l'unique lieu de passage d'un corps vers son environnement. La caméra devient un *porteur* entre les frontières des images, en faisant correspondre leurs paramètres respectifs : luminosité, angle, ouverture, vitesse. Elle devient un outil de contrôle. Dans le même essai, Benjamin fait état de la nouvelle relation qui s'établit entre le corps de l'acteur, le spectateur et l'appareil technique. « Cette image (de l'acteur) est devenue détachable, transportable. Et où la transporte-t-on ? Devant le public. » Avec l'écran d'incrustation, le corps de l'acteur est arraché au plateau de tournage. La différence réside dans le fait qu'avant d'être présenté au public, le corps trouve un nouvel environnement. Pour *Pergélisol*, les corps sont mis à distance et miniaturisés à

---

<sup>8</sup> Georges Méliès avait bien eu recours à des techniques de masquage de la pellicule, par exemple en 1898 pour *Un homme de têtes*. Technique qui s'est perfectionnée jusqu'au masquage en mouvement grâce à la double exposition. L'écran d'incrustation est développé par Larry Butler et apparaît en 1940 dans le film *Le voleur de Bagdad*.

l'intérieur d'un réseau de rues. En apparence, la caméra se fait distante pour privilégier un point de vue unique. Chacun a-t-il été suivi d'une caméra, ou l'appareil qui a capté le paysage les y a-t-il enregistrés ? Ici devient opérant ce que décrit Philippe Dubois (2012) : l'homogénéité de l'image de cinéma disparaît dans le découpage numérique des images

On pourrait opposer à la notion cinématographique de profondeur de champ, celle plus « vidéographique » d'*épaisseur d'images* : cette notion permet d'envisager une dialectique réversible du dessus et du dessous qui s'échangent jusqu'au vertige.

Ces propos de Dubois illustrent bien ce phénomène de l'épaisseur des images vidéo renforcée par leur manipulation numérique. La *caméra-passeur* filme donc cet étrange écran, lieu de découpage paradoxal. Du grec *para-doxos*, contre l'opinion, le paradoxe est ce qui bouleverse les raisonnements préconçus. Voilà trois de ses caractéristiques selon Nicholas Falletta (2008) :

- 1 : Un énoncé qui semble contradictoire, mais qui est vrai.
- 2 : Un énoncé qui semble vrai, mais qui, en fait, contient une contradiction.
- 3 : Une argumentation valide qui conduit à des conclusions contradictoires.

Deux paradoxes de l'écran d'incrustation : le premier est qu'il nécessite un éclairage optimal pour mieux pouvoir disparaître. Le second paradoxe est de l'ordre de l'expérimentation physique lors de la découverte du dispositif. L'acteur est à la fois sur la carte et dans la ville (*là-bas*), et tout à la fois sur l'écran vert (*ici*). Ce *là-bas*, l'intersection entre deux rues, oriente son corps qui demeure *ici*. *Ici* devient *là-bas*. Ce qui était un corps haletant à proximité d'une caméra s'estompe dans le simulacre de la distance. Le corps devient image, mais une image incomplète, qui bouge, mais ne se déplace pas. En effet, les acteurs ont tous couru sur place, ce n'est qu'une fois devenu image que le corps entre en relation avec l'environnement qui lui sert de référent. Alors j'anime ces corps qui enfin se déplacent. Cet état que produit l'écran

d'incrustation, je le désigne par deux concepts que je nomme : l'*image-monde* et l'*image-corps*.

## CORPS ET IMAGES

### 3.1 Image-corps/image-monde

Quelles sont les spécificités des *image-monde* et *image-corps* ? Quelles différences conceptuelles elles ont avec les images photographiques, cinématographiques et vidéo-clips ? L'*image-monde* fait de l'espace vide provoqué par le déplacement de l'objet d'incrustation, elle devient le contenant-lieu de l'*image-corps*. Contrairement à une photographie, l'*image-monde* n'est pas une trace inscrite de ce qui précède le corps lors de la prise de vue, mais distinct de son être, elle crée les conditions d'apparition de l'*image-corps*. L'*image-corps* est une véritable décharge spatiale de son environnement de montage. En fait, l'*image-corps* et l'*image-monde* n'acquiescent leur statut que lorsqu'elles se retrouvent dans le régime de montage. Le corps devenu image par la capture de la caméra retrouve un environnement ou context de l'*image-monde* qui, à son tour, ne s'affirme comme monde qu'en tant qu'il est à l'échelle du corps (devenir image) dans un action. L'image influe sur l'image selon les paramètres suivants : le paramètre, le position, la taille, la horizontal, l'angle de vue et la couleur. Ce sont les relations entre les images qui font basculer leur statut ontologique. La différence avec les images traditionnelles photographiques ou cinématographiques est majeure, elle réside essentiellement de l'incrustation de tout objet présent dans le champ de l'objectif sous une forme matérielle unique : une pellicule ou un fichier numérique. L'*image-monde* et *image-corps* résultent du collage et de l'insertion, de la décontextualisation. L'appréciation des images se réalise alors essentiellement sur images que je crée : elles se détachent de leur monde d'origine et se trouvent, indépendamment de ce qui précède, aux mêmes dans « l'acte » avec cette la compréhension de cette hypothèse s'appuie. Edmond Couclot apporte d'autres éléments dans son livre *La technologie dans l'art - De la photographie à la vidéo virtuelle*.

## CHAPITRE III

### CORPS ET IMAGES

#### 3.1 Image-corps/image-monde

Quelles sont les spécificités des *images-monde* et *images-corps* ? Quelles différences entretiennent-elles avec les images photographiques, cinématographiques et vidéoludiques ? L'*image-monde* naît de l'espace vide provoqué par la disparition de l'écran d'incrustation, elle devient le contexte actif de l'*image-corps*. Contrairement à une photographie, l'*image-monde* n'est pas une trace indicielle de ce qui entoure le corps lors de la prise de vue, mais distincte de cette étape, elle crée les conditions d'apparition de l'*image-corps*. L'*image-corps* est une résultante du corps séparé de son environnement de tournage. En fait, l'*image-corps* et l'*image-monde* n'acquièrent leur nouveau statut que lorsqu'elles se retrouvent dans le logiciel de montage. Le corps devenu image par la captation de la caméra retrouve un environnement au contact de l'*image-monde* qui, à son tour, ne s'affirme comme monde qu'en tant qu'elle influence les corps (devenus images) mis en action. L'image influe sur l'image selon les paramètres suivants : le parcours, la position, la taille, la luminosité, l'angle de vue et la direction. Ce sont les relations entre les images qui font basculer leur statut ontologique. La différence avec les images traditionnelles photographiques ou cinématographiques est majeure, car celles-ci résultent de l'enregistrement de tout objet présent dans le champ de l'objectif sous forme d'une matrice unique : une pellicule ou un fichier numérique. L'*image-monde* et l'*image-corps* résultent du collage et de l'extraction, de la décontextualisation. J'apprécie ces notions pour la vie qu'elles insufflent aux images que je crée : elles se détachent de notre monde pour en former un nouveau. Impossible de ne pas penser aux mondes dits « virtuels » avec lesquels la comparaison de cette hypothèse s'impose. Edmond Couchot apporte d'utiles définitions dans son livre *La technologie dans l'art : De la photographie à la réalité virtuelle*

(1998). Ainsi, les images de jeux vidéo et de *Pergélisol* partagent le fait d'être « interactives » et « numériques ». C'est-à-dire qu'elles sont l'affichage de combinaisons de données et de calculs électriques, directement modifiables par une interface (logiciel et écran) permettant un dialogue entre l'homme et la machine. Couchot fait état de relations « endogènes » entre les objets numériques afin de permettre la « simulation » d'un monde « virtuel », c'est-à-dire :

Substituer (au réel) un modèle logico-mathématique qui est non pas une image trompeuse comme le simulacre, mais une interprétation formalisée de la réalité dictée par les lois de la rationalité scientifique.

Ce dernier point constitue la différence majeure entre *Pergélisol* et les « mondes virtuels » des jeux vidéo, car la construction de *Pergélisol* ne repose pas sur la manipulation des données brutes des images numériques, mais sur l'agencement de leurs traductions graphiques afin de produire un *simulacre*, notion que Couchot établit en tant que contraire de la simulation. Selon lui, le simulacre feint les apparences, ce qui a pour conséquence d'éloigner le réel en tant que référent scientifique, tandis que la simulation propose une alternative possible du réel, sans jamais tenter de s'y substituer : elle n'est que la somme de calculs hypothétiques qui pourraient s'actualiser. Aussi, je mets cette notion de simulacre au service de l'écriture fictionnelle. Je bâtis l'hypothèse d'un monde qui ne serait constitué que d'images, qui ne cherche plus à simuler le réel, mais assume cette substance graphique comme le premier de ses attributs. En annonçant sa fausseté, le simulacre s'autonomise. La simulation en tant que potentiel ne se détache jamais complètement d'un réel normatif. Sous leur état final, ces images ne proposeront plus d'interface, ni d'interaction plastique avec le public. Je transforme l'interface en dispositif installatif pour que l'interactivité demeure, mais sous une autre forme : celle du regard panoramique.

### 3.2 Étaler l'image-monde : le panorama

L'installation vidéo se compose de deux projections vidéo synchronisées. Je qualifie l'image ainsi formée de *panoramique*. Le panorama apparaît avec les jardins du XVIII<sup>e</sup> siècle : c'est un paysage qui se forme à partir d'un point de vue en hauteur, circulaire, qui provoque le pivot du spectateur sur lui-même (Anne Cauquelin, 2002). Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, Robert Barker fait du panorama une attraction, proposant aux spectateurs de découvrir diverses peintures de paysages urbains tels que Londres, Édimbourg, etc. (Paul Virilio, 1988). Le panorama se caractérise par ses dimensions : la longueur de l'image l'emporte sur sa hauteur, ce qui accentue l'impression d'immensité. Bien que l'installation *Pergélisol* ne soit pas présentée dans une rotonde, je la qualifie de panoramique en vertu de ses dimensions : la longueur de l'écran est environ sept fois supérieure à la hauteur. Je souhaite aussi me démarquer de l'écran de projection cinématographique et de la cartographie. Ces deux formes de représentations impliquent un certain statisme : l'écran de cinéma permet à tout un chacun de voir le défilement des images sans être gêné par les autres spectateurs, tandis que la carte naît d'un « observateur tournant sur lui-même », restituant le territoire dans un cercle (Monsaingeon, 2013). Deux situations auxquelles je préfère le cadrage des jeux vidéo qui permettent une structure visuelle et narrative particulière : celle du découpage et recadrage perpétuel de l'action par le joueur. Les jeux vidéo se rapprochent de l'addition des points de vue du regardeur panoramique, notamment pour les jeux de stratégie ou de gestion. L'action y est répartie sur un terrain que le jeu ne permet pas d'englober d'un seul regard, le joueur doit déplacer la caméra là où il souhaite intervenir. Anne Cauquelin (2010) parle d'images « interfacées » : « [l'image] interactive est disposée de telle sorte qu'elle a la propriété de se transformer selon certaines règles [...]. » Pour ces joueurs, le défi est de suivre une action qui se déroule sans eux, simultanément, dans les moindres recoins de l'écran. Contrairement au cinéma où le défilement des images est linéaire, ou à la carte que l'on peut lire d'un seul coup d'œil, l'emploi du panorama me permet de disperser les actions dans l'ensemble du paysage. La narration spatiale exige du spectateur une prise de position constante face aux images, similaire au recadrage perpétuel exigé par les jeux vidéo. Afin d'amplifier cette importance du regard sélectif, j'ai recours à deux stratégies : la miniaturisation des personnages et la circonscription de l'action dans des villes éloignées les

unes des autres. La narrativité repose ainsi sur la multiplicité des micros événements qui surgissent simultanément dans l'ensemble du panorama. Le spectateur a le choix entre s'éloigner pour regarder le flux général des actions ou s'attarder sur un seul personnage. C'est dans ce sens que la miniaturisation produit des effets ludiques. À la façon des livres pour enfant, le regardeur peut suivre un personnage en particulier, le perdre, le chercher, puis le retrouver. Un jeu de déplacements s'établit, stimulé par la richesse des situations basées sur les parcours d'un territoire. Ainsi, la posture contemplative, entendue ici comme un regard actif, propose une forme d'interactivité qui se passe de l'interface. C'est l'idée défendue par *Pergélisol* : l'œuvre n'attend jamais le spectateur, elle se déroule quelle que soit sa position et c'est à lui de la rattraper. La trame sonore appuie ce principe. Composée en fonction des actions que font les personnages (monter aux arbres, se battre, etc.), elle ne surgit dans l'espace de l'œuvre que lorsqu'ils accomplissent un acte précis. Le dispositif audio est spatialisé en 5.1 et joue un double emploi en guidant le spectateur vers les lieux où se produisent des péripéties, tout en lui rappelant que la simultanéité des actions l'empêche de tout voir. La musique est un aiguillon contemplatif, car chaque ville possède son propre thème, dont une part importante de silence permet un jaillissement des sons qui éloigne la cacophonie. La musique des villes est décomposée en trois variations selon la période lumineuse de l'œuvre : le passage du temps berce le spectateur, tout en lui rappelant ses oscillations. Le découpage de l'action n'est plus celui du cinéma (linéaire), mais celui du jeu vidéo : tout peut se produire indépendamment du spectateur qui doit rattraper le parcours de ses personnages. Le cadrage est toujours à faire, puis à refaire. Le panorama affirme le statut de paysage de l'*image-monde* en contenant les tribulations des personnages vidéo entre les villes. Qui dit distance, dit voyage : l'*image-monde* est arpentée le long d'un axe que viennent polariser les cités.

### 3.3 Les villes, étapes des voyages

Les personnages « voyagent », ils changent de ville pour ensuite revenir à leur point de départ. Certains sont attirés par les cités voisines, d'autres y restent indifférents. J'ai justifié ces comportements en créant des distinctions basées sur les particularités topographiques des trois

villes. Premièrement, chacune a été choisie pour sa forme géométrique : l'une est rectangulaire (Montréal, Québec), l'autre circulaire (Sun City, Arizona), la dernière octogonale (Neuf-Brisach, France). En deuxième lieu, chacune comporte une architecture unique.

L'une des spécificités de la ville rectangulaire est d'être la plus boisée. Les personnages grimpent aux arbres et y guettent l'arrivée du coureur solitaire (l'un des personnages ne fait qu'un aller-retour incessant entre les villes, c'est le seul à courir sur les *autoroutes fictives*, les traits colorés qui relient les villes). Lorsque les personnages se retrouvent à plusieurs au sommet de l'arbre, ils s'y battent. C'est également la seule ville dont les rues se terminent en impasses et où se trouve une autoroute où les personnages font la course. Tout à droite, la ville circulaire est très ensoleillée. Les toits y sont d'un blanc vif. De grands immeubles fournissent des terrasses où les personnages se reposent, regardent autour d'eux et saluent les occupants des toits voisins. L'un des bâtiments est réservé aux locaux, les autres sont destinés aux visiteurs. Enfin, la ville octogonale est celle où le réseau urbain est le plus dense. Il se compose d'artères rectilignes. L'attraction principale consiste à grimper sur les toits : les personnages font la queue pour y accéder. La *Grand-Place* fait office de lieu de rencontre : les deux autres villes en sont dépourvues. Ces villes forment un réseau de rues qui devient l'espace où agissent les *images-corps*. La forme géométrique de chacune des villes oriente les corps différemment : les pantomimes des personnages se renouvellent dès qu'ils changent de ville. C'est l'occasion pour eux d'expérimenter la spécificité locale (impasses, arbres, toits), même si le déplacement constitue leur activité principale. La méthode de locomotion principale est la course à pied, ci ajoutent le saut, l'escalade, la chute et parfois la marche. Ces errances dans les rues provoquent des rencontres entre personnages : conflits, interpellations et signes d'amitié. Les sont closes sur elles-mêmes, toutes tournées vers l'intérieur. La tranche nette de leur périphérie est une réminiscence de leur modèle respectif : ville colonie (Montréal), *gated community* (Sun City) et ville-nouvelle fortifiée (Neuf-Brisach). Les *autoroutes fictives* qui les relient ont pour modèle la voie rapide qui tranche l'espace en deux. Ici, le réseau que forment les villes n'est pas extensif : je le laisse tout aussi inerte que les pixels photographiques qui le composent.

Les contraintes que produisent les villes servent à les différencier : escalade, course, point de vue, etc. Dans la variété des situations, l'homogénéité des pantomimes permet d'établir des

comparaisons entre les personnages afin d'en mesurer l'altérité. L'homogénéité témoigne également de l'unicité de l'*image-monde* en tant que contexte des *images-corps*, qui parvient à les organiser malgré sa composition fragmentaire.

### 3.4 Taxonomie des *images-corps*

L'homogénéité des situations ne suppose pas l'homogénéité des *images-corps*, qui ont des caractères variés et différents. J'aimerais présenter en détail les différentes catégories d'*images-corps* qui arpentent l'*image-monde*. Elles servent à structurer la place de chacun. Premièrement, nous retrouvons trois grands groupes : les *avatars périphériques* hors des villes, les *citoyens* qui arpentent les villes et les *admoniteurs* du premier plan qui apparaissent avec fugacité, le temps de regarder les villes en contrebas. Le groupe des *avatars périphériques* est composé de trois catégories : les *fantômes*, les *amoureux* et les *terroristes*. Enfin, le groupe des *citoyens* qui se décompose en trois sous-groupes selon la ville de provenance. Chacun de ces sous-groupes se sépare en deux : les *habitants locaux sédentaires* qui ne quittent pas leur ville, et les *habitants locaux voyageurs* qui vont d'une cité à l'autre. Le sous-groupe des *habitants locaux sédentaires* comprend les *balayeurs* (un seul par ville) et tous les autres personnages.

Ces personnages sont-ils symboliques ? C'est-à-dire, sont-ils les signes d'un monde conceptuel incarné dans l'image ? C'est le cas pour le groupe des *avatars périphériques* qui constituent la somme de ce qui est rejeté à l'extérieur des villes. Ils s'accouplent à l'orée de la forêt, s'entraînent masqués à courir dans les collines ou rodent à la lisière des bosquets. La sexualité, la violence et l'étrangeté sont hors des murs : la campagne devient fantastique ou menaçante, tel un monde que le citadin ne connaît plus. Corps étrangers, ils l'ornent de valeurs ou de croyances que j'illustre par le biais de ces *images-corps* particulières. Elles ne rencontrent aucun autre personnage, ni n'encourent de péripéties. Elles ne sont que l'évocation de notions dont l'humanité charge la matière et qui tour à tour sont glorifiées ou rejetées tant elles sont indigentes à une pensée collective. Quant aux *images-corps* qui peuplent les villes, nul besoin

de surveillants pour que leurs relations soient policées, bien que troublées ponctuellement par quelques éclats de violences au sujet d'un territoire. Les personnages des villes importent pour eux-mêmes, en tant qu'*images-corps*. Ils sont une matière *image* (vidéo) influencée par une autre matière *image* (photo) et c'est en cela que leurs parcours révèlent la narration qui les anime : leur relation à l'*image-monde* se passe du symbolisme. Chaque individu se différencie des autres par un caractère distinct et par son habillement. L'installation peut être lue comme une utopie ou une dystopie, car elle porte un intérêt particulier sur les relations entre les individus et leur contexte. Toutefois, je ne veux pas me prononcer sur l'état du système que je mets en place afin de ne pas orienter la lecture des relations entre les *images-corps*.

J'insiste sur l'importance de ces « relations », car elles se trouvent au cœur de ma problématique : quelles lois tirer de la fabrication des images pour organiser un monde fictionnel plausible ? Les relations constituent le vecteur de la narration du devenir monde des images. Les parcours des *images-corps* produisent un phénomène que je qualifie de *flottement*. Les *images-corps* n'interagissent pas directement entre elles, elles se côtoient sans s'influencer. Chaque interaction engendre des décalages visuels, qui produisent l'impression de *flottement* due à la réunion d'images solitaires. L'écran d'incrustation produit ces décalages qui deviennent la condition d'apparition des *images-corps* à l'*image-monde*. Cet état de fait découle du processus de découpage et d'assemblage. J'y vois une dimension poétique, celle d'une foule qui se croise sans se parler, dont les images se superposent ou s'interpénètrent sans soucis d'interférence<sup>9</sup>. Deux *images-corps* se trouvent aux mêmes coordonnées *x* et *y* du logiciel de montage sans que leurs parcours n'en soient perturbés. Conséquemment devait naître ce flottement des corps, qui ajoute deux dimensions narratives : celles de la solitude entre les individus et de leur effacement potentiel. S'ils apparaissent si peu assurés d'eux-mêmes, ne risquent-ils pas de disparaître tout comme les admoniteurs du premier plan ? Au final, tout

<sup>9</sup> À la différence du complexe logiciel *Massive*, créé pour le cinéma et destiné à l'animation de foule complexe grâce à l'individuation de personnages numériques.

apparaît dans ce monde, mais rien n'y est. À présent, il faut se pencher sur le temps et la durée de ces apparitions à l'intérieur d'un paysage aux temps multiples.

### 3.5 Temps et espace : la durée

Les outils avec lesquels j'ai composé *Pergélisol* permettent de travailler conjointement l'espace et le temps. Quelle est la temporalité où vivent les personnages de *Pergélisol* ? Traverser l'espace sous-entend une durée par l'établissement de référents spatiaux. Ainsi, je dois définir la durée qui permet à l'*image-corps* de parcourir l'*image-monde*. Si je me base sur la vitesse de défilement des images, les *images-corps* ont une cadence de 29,97 images pour une seconde. Mais l'*image-monde* conjugue divers temps photographiques, allant de 1/80 de seconde jusqu'à 1/1000 de seconde. Chaque fragment photographique comporte des fluctuations de distance. Pourtant, en passant d'un fragment à un autre, les *images-corps* ne sont pas soumises à l'influence de ces variations internes. Quant aux villes, elles forment trois blocs temporels différents : chacune équivaut à une photographie. Aussi, se présente le problème des distances contenues dans chaque fragment photographique, qui malgré leurs fluctuations n'ont pas d'influence sur la course des personnages. Malgré la conjugaison de ces éléments disparates, le monde de *Pergélisol* dispose d'une temporalité identique pour tous. Cet état confère une certaine substance au paysage. Lors du tournage, j'ai mesuré les distances en comptant le nombre de pas de chaque acteur. La distance minimale entre deux rues était de cinq pas. J'ai établi la variation de ces distances selon une mesure approximative de la longueur des rues en basant ces évaluations sur la ville octogonale qui est littéralement symétrique. Certaines rues me paraissaient plus longues que d'autres, je les ai comptées comme mesurant dix pas. Or, je le savais, mesurer ainsi la distance est aberrant : le plan de la ville est symétrique et les croisements de rues se situent à égale distance l'un de l'autre. La perspective des photographies produit cette déformation des distances. Ici s'illustre particulièrement bien le *devenir monde* des images. Le temps et les distances de *Pergélisol* sont improbables, mais deviennent cohérents par leur imbrication. Quant au logiciel de montage, il ne permet pas de jeter les bases d'une temporalité. Outil puissant, il permet d'agencer les images sans soucis de

cohérence : son unité minimale est l'image fixe d'une durée de 1/29 de seconde. C'est la seule limite de temps entre chaque position des images : une *image-corps* pourrait très bien traverser tout le paysage dans ce laps de temps très court. L'*image-monde* produit donc sa propre temporalité à partir des déformations qui l'ont produite, constante malgré les fluctuations des fragments composant le paysage.

À ce temps artificiel viennent se greffer deux autres facettes du temps : la boucle vidéo, qui enlève la finalité du parcours des personnages vidéo, et la simulation d'un cycle solaire. La boucle me paraît à la fois rassurante et inquiétante. Rassurante pour le spectateur, car elle instaure une répétition dans la durée qui permet d'accepter l'éparpillement des actes narratifs. Elle confère également une présence aux *images-corps* en les rendant persistantes. De cette potentielle permanence surgit également l'inquiétude. Sans but, les *images-corps* retournent lors de la fin de boucle à leur point de départ, pour refaire le même voyage une fois la boucle entamée. L'éternelle répétition n'est pas sans évoquer l'ancienne figure mythologique des Enfers grecs, plus précisément la région du Tartare (Catherine Cousin, 2012) où aboutissent les criminels qui se voient alors soumis à des supplices dont la cruauté émerge de la répétition éternelle. Je ne considère pas *Pergélisol* comme l'évocation particulière de ce lieu, mais je tenais à évoquer l'inquiétude sous-jacente à l'idée de répétition linéaire.

Enfin, je n'oublie pas que j'ai doté l'œuvre d'une simulation du passage du temps grâce à différentes colorisations numériques du paysage panoramique. La luminosité varie en quatre temps : l'aurore, le jour, le crépuscule et la nuit. Quatre dessins numériques sont animés afin de passer graduellement de l'un à l'autre en suivant les lignes du paysage. Ce cycle devient la richesse visuelle d'une *image-monde* cherchant à se distancier des *images-corps*. Ce passage du temps n'influe l'*image-corps* ni dans sa teinte, ni dans son habitus. Le paysage se voit garni d'une couche superficielle d'un temps qui ne lui appartient pas. Je produis ce naturalisme forcé pour ajouter davantage de décalage entre l'*image-monde* et les *images-corps*. Il a pour but d'instaurer une dialectique entre les images et de questionner leur autonomie réciproque. C'est

une visée essentiellement poétique, questionnant la liberté des *images-corps* à l'intérieur de l'*image-monde*.

### 3.6 Image de « l'erreur », erreur des images

Le flottement des personnages, en plus d'annoncer la condition de l'apparition des *images-corps* dans l'*image-monde*, permet d'introduire une dernière notion : « l'erreur ». La signification du mot est double : l'on erre çà et là, ou l'on se trompe en confondant le vrai et le faux. Ce sont deux cas de figure actifs dans *Pergélisol* auxquels j'associe les « bogues<sup>10</sup> », qui consistent en un dysfonctionnement d'un logiciel pouvant avoir des répercussions visuelles sur l'image (du jeu vidéo, de la vidéo, de la photographie). Les erreurs graphiques sont une survivance, assister à leurs épiphanies relève de la gageure tant elles sont traquées puis éliminées. Où apparaissent les erreurs dans *Pergélisol* ? Premièrement, elles s'incarnent dans le décalage entre les *images-corps* et l'*image-monde*. Elles résultent du tournage, mais aussi du montage numérique. Dans *After Effects*, j'anime chaque parcours individuellement, afin de faire correspondre la position de l'*image-corps* à la configuration de l'*image-monde*. Entre deux « images-clés »<sup>11</sup>, le logiciel calcule les coordonnées produisant l'itinéraire de l'*image-corps*. De plus, la profondeur des couches vidéo du logiciel produit des interférences : les *images-corps* courent sur le même plan ou se superposent plutôt que de se juxtaposer. Je conserve toutes ces erreurs comme autant de traces d'images qui ne devraient pas être. Ces plans d'images ont été séparés puis réassemblés, il ne me semble pas nécessaire de faire disparaître cette fracture qui propose une grille de lecture de la condition humaine. Indécision, interprétation flottante des relations interpersonnelles, différence d'appréhension de

<sup>10</sup> Traduction de *bug*.

<sup>11</sup> Une *image-clé* est l'enregistrement des paramètres de l'image par le logiciel. Entre deux images-clés, le logiciel calcule une gradation linéaire des variations de chaque paramètre.

l'environnement. Cette somme d'erreurs graphiques fait également partie d'un vocabulaire plastique : l'exploitation des *glitches* et des *bugs* à des fins créatives. Apparue dans les jeux vidéo, cette pratique est justement un des rares espaces de liberté qui s'offre au joueur. Celui-ci échappe pour un temps aux règles de la programmation en explorant ses failles. Par exemple, il peut parvenir à l'envers des décors pour y tomber indéfiniment, etc. Ces erreurs graphiques ne sont pas les seules à agiter les *images-corps* qui en contiennent en elles-mêmes. En effet, j'ai demandé aux acteurs de ne pas interrompre leur course en cas d'erreur qu'eux-mêmes corrigeaient. C'est-à-dire que j'ai utilisé toutes les prises où les participants se trompent d'orientation, puis corrigent leur trajectoire sans s'arrêter. Ainsi, peut-on voir ces brèves hésitations plusieurs fois par trajet, comme autant de moments fragiles où les réflexes l'emportent sur la volonté. Ces hésitations semblent faire sortir de ses rails chaque *image-corps*. Pourtant, c'est le corps lui-même qui retourne vers sa destination préétablie. Les erreurs semblent conférer une certaine liberté aux *images-corps*, cependant atténuée par la répétition sans fin de leurs cheminements. Malgré toutes les couches d'interactivité (tournage, panorama, montage) que contient le dispositif, il demeure dépourvu de l'autonomie que lui procureraient des intelligences artificielles. Les nombreux accidents qui surgissent lors des parcours des images signalent la présence d'une marge spatiale que les *images-corps* sont susceptibles de combler. Cette potentialité indique que l'espace de l'*image-monde* est moins fini qu'il ne paraît, mais aussi me fait m'interroger sur la notion d'*erreur* : une erreur provoquée est-elle toujours une erreur ? Les *images-corps* sont-elles libérées de leurs programmations sitôt que surviennent les erreurs ?

Je préfère répondre par un entre-deux, car autant les erreurs ne permettent pas aux *images-corps* d'échapper à l'accomplissement du parcours, autant elles le dotent d'une certaine part d'aléatoire. J'adopte la même position dialectique que lorsqu'il me faut distinguer utopie de dystopie, leur préférant un énième possible qui est celui de l'œuvre. En tant qu'artiste, je préfère l'ambivalence des erreurs au discours dualiste. *Pergélisol* s'amarre aux discours (la simulation) qui tentent d'épuiser l'objet pour en proposer des simulacres qui deviennent l'appareillage de la fiction.

## CONCLUSION

Dans ce texte, je me suis interrogé sur le statut des images de l'installation vidéo comparativement à celui des jeux vidéo et du cinéma. Pour cela, j'ai proposé la conception de deux notions, l'*image-monde* et l'*image-corps*, spécifiques au processus de réalisation de l'œuvre. J'ai débuté par la présentation de deux œuvres vidéo antérieures, à partir desquelles j'ai mis en évidence l'importance de l'environnement des corps filmés qui cesse d'être un simple décor. La modularité des objets permet l'émergence d'une histoire sans mémoire dans la temporalité de l'œuvre. Chez Guy Ben-Ner, la fiction vient habiter les décors quotidiens, bouleverse l'espace afin de l'établir en tant que site. Configuration que l'on retrouve dans la performance du *Projet Satin*, conjuguant modularité, mémoire, fiction et quotidien. C'est à ce moment que l'idée de *Pergélisol* m'est venue, tandis que la question de ses propriétés traversait l'espace public et que Samuel Beckett faisait du « contenant spatial » la justification même de son œuvre *Le Dépeupleur*. J'ai souhaité accomplir à grande échelle ce que je faisais dans mes vidéos et mes performances en construisant intégralement l'espace qui, une fois terminé, conditionnerait le parcours des corps. Contrairement à mon travail habituel, le corps serait absent de son lieu de tournage. Les contraintes environnementales seraient le fait d'images photographiques insérées dans des images vidéo. À cet instant, un début de comparaison avec les jeux vidéo s'est avéré nécessaire. Le travail de Harun Farocki propose un commentaire sur l'interface des logiciels des jeux vidéo, la position du corps du joueur. Sa dernière œuvre résume l'évolution technique et conceptuelle de la représentation du monde à partir des outils de modélisation 3D. La ressemblance des représentations aux modèles pose la question de l'abstraction du monde, de son remplacement par un flot continu d'images. *Pergélisol* propose d'ouvrir une réflexion sur les manipulations numériques des images. Le perfectionnement du détournage permet de transformer les liens spatiaux entre corps et environnement à l'intérieur même des plans-séquences. Les logiciels employés proposent une lecture mathématique des images dont l'espace se traduit par un système de coordonnées cartésiennes, qui simule une profondeur de l'espace en mettant en relation des fragments d'images par différentes coordonnées. J'ai complété l'analyse du logiciel par celle de l'appareil photo et de la caméra

vidéo, dont les images en perspective masquent une part de la réalité. La prise de vue est devenue un travail de fragmentation. J'ai découpé et assemblé mes photographies sans soucis de correspondance d'échelle ou d'angle de vue. À la façon d'un paysage, chaque fragment photographique devait être une unité qui disparaît dans le tout panoramique. Mon paysage est comparable à ceux des jeux vidéo où le découpage du territoire entraîne une progression forcée qui se concrétise lors du tournage devant l'écran d'incrustation. *Pergélisol* poursuit la réflexion en faisant basculer le statut des images : le corps de l'actant est coupé de son contexte immédiat, destiné à rejoindre un conglomérat d'images : l'*image-monde*. L'inclusion des images des corps dans l'image du monde provoque leur changement d'état, puisque la déprivation du contexte de prise de vue les conduit à un état d'entrelacement nouveau. Les *images-corps* et l'*image-monde* diffèrent des images photographiques pellicules ou numériques traditionnelles, qui synthétise en des traces la simultanéité d'un corps dans son environnement. Dans le troisième chapitre, j'ai expliqué en quoi ces images réunies et différentes des mondes dits virtuels s'en rapprochent également. Pour établir ces distinctions, je me suis appuyé sur Edmond Couchot. *Pergélisol* n'a pas la prétention d'établir une simulation mathématique du monde réel, mais justement de s'en distinguer par la prise en compte des outils qui le constituent : c'est un simulacre de cohérence. Quant aux images, elles ont partagé avec la virtualité son interactivité, mais je substitue le panorama à l'interface. Avec le déplacement des *images-corps* dans l'étendue panoramique, l'histoire devient multiple et l'œuvre n'attend jamais le spectateur. Il a le choix de s'attarder sur la ville de son choix, véritable pôle scénique de l'action. La durée de chacun des parcours des *images-corps* est identique pour tous, malgré l'hétérogénéité des fragments photographiques. Rien ne varie, si ce ne sont les actions des personnages, dont la limitation des mouvements renforce la sensation d'homogénéité. Pourtant, des erreurs et des fluctuations viennent rompre cette apparence trompeuse. L'environnement de *Pergélisol* participe donc bien au récit, puisqu'en provoquant les nombreux glissements des corps qui le parcourent, il énonce leur sécabilité. La fiction réside bien dans l'altérité entre les corps et leur milieu, dont le collage numérique n'efface pas le découpage. L'*image-monde* comporte un certain nombre de variables, inconnues aux *images-corps*. La fiction de l'œuvre réside essentiellement dans l'intermédiaire relationnel de la découverte de l'*image-monde* par les *images-corps*.

Quant aux façons de poursuivre mon travail, elles sont nombreuses. Je peux sans peine envisager une procédure identique à celle de *Pergéisol*, mais adaptée pour divers environnements. Je pense notamment à rapprocher le point de vue et rétrécir les distances. Les conditions d'évolution des *images-corps* seraient tout autres : il me reste à les définir. J'envisage également de retourner au tournage de plateau dans un environnement concret pour y apporter mes principales trouvailles de *Pergéisol* : accentuer l'importance du parcours, rechercher une position originale pour la caméra. Enfin, je ne peux m'abstenir de penser aux intelligences artificielles et aux nombreux soucis que pose le *pathfinding* (recherche de chemin) et qui me sont totalement inconnus dans leur approche pratique. L'union de cette forme de parcours à celle d'un tournage sur écran vert me semble suffisamment originale pour être entreprise.

ANNEXES A



Molinier, G. (2010). *Faits*. [Vidéo].

ANNEXE B



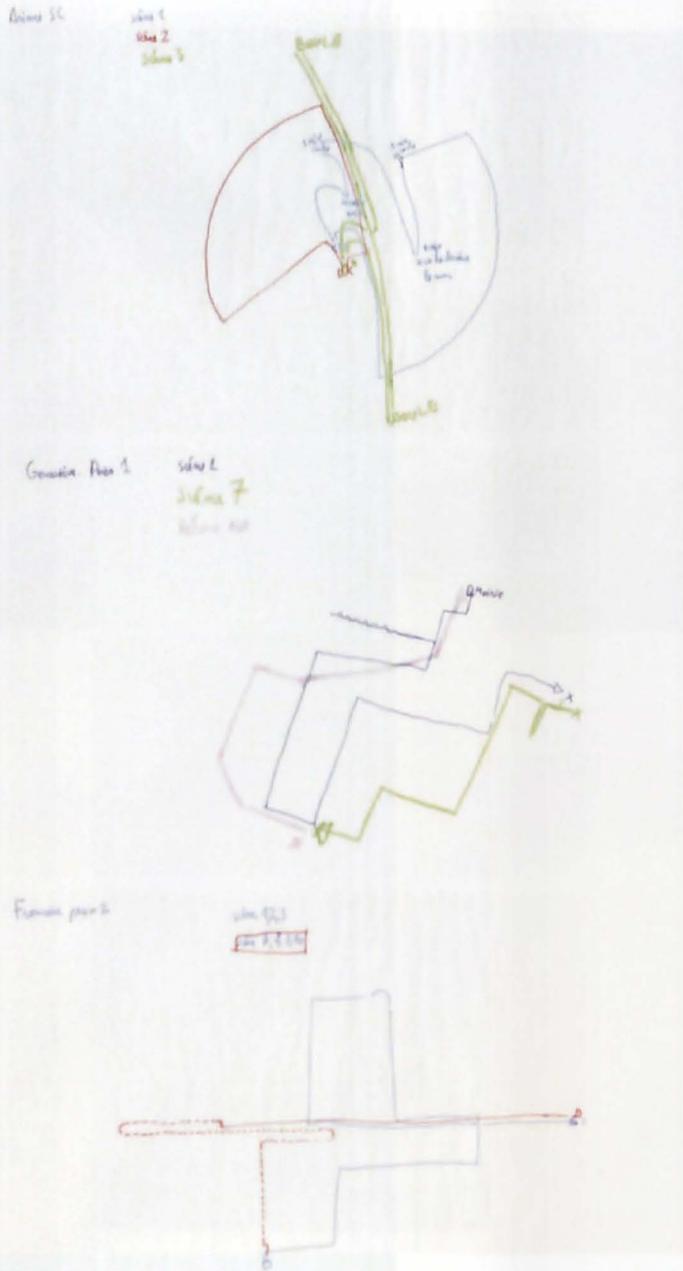
Molinier, G. (2012). *Îlot*. [Vidéo].

ANNEXE C



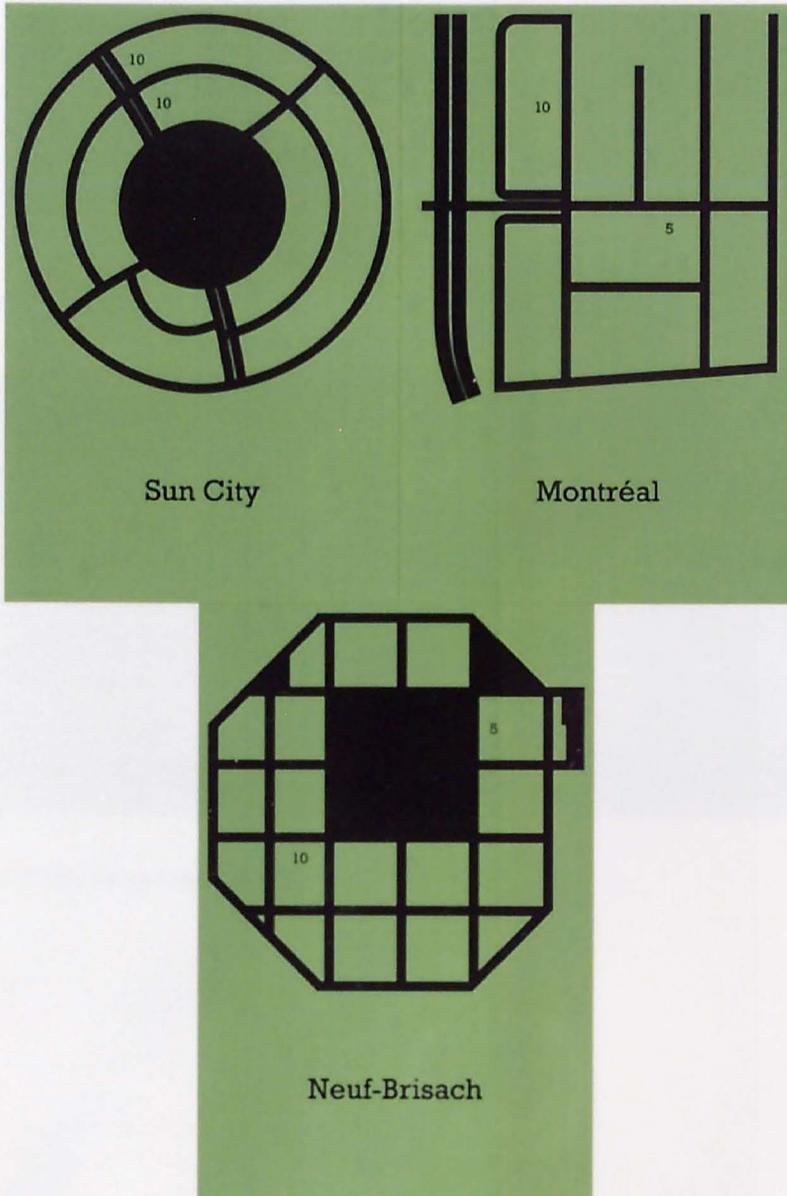
Barrette, J., Lescarbeau, C., Molinier, G. et Rondeau, S. (2012). *Projet Satin*. [Performance]

## ANNEXE D



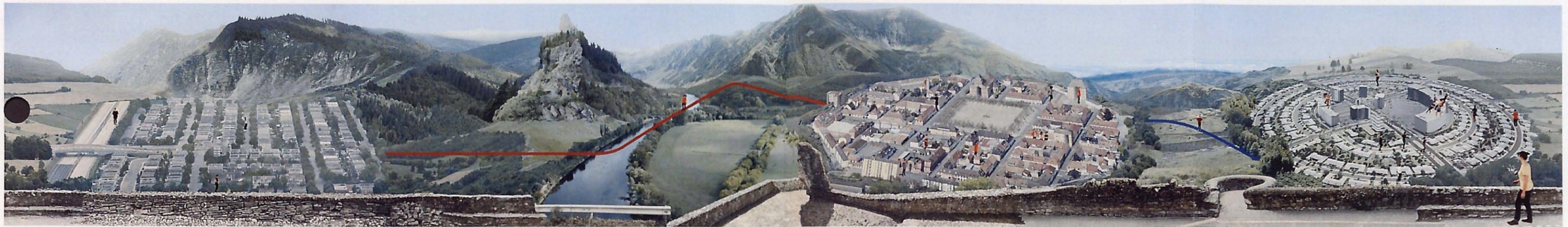
Molinier, G. (2013). *Trois exemples de cartes de parcours*. [Carte]

ANNEXE E



Molinier, G. (2014). *Cartes de Sun City, de Montréal et de Neuf-Brisach*. [Carte]

ANNEXE F



Molinier, G. (2013). *Image-monde panoramique de Pergélisol*. [Vue à vol d'oiseau]

## BIBLIOGRAPHIE

- Bodin, B. (2007). *Vauban : les sites majeurs*. Grenoble : Libris.
- Beckett, S. (2011). *Le Dépeupleur*. Paris : Éditions de Minuit.
- Ben-Ner, G. (2000). *Moby Dick*. [Vidéo] New York, NJ, MoMA
- Benjamin, W. (2003). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (9<sup>e</sup> édition). Paris : Édition Allia.
- Berger, L. Powell, M. et Whelan, T. (1940). *Le voleur de Bagdad*. [35 mm]. Paris : Carlotta Films
- Braun, G., Hogenberg F., Fussel S. (dir.) et Koolhas R. (dir.) (2011). *Villes du monde*. Cologne : Taschen.
- Cauquelin, A. (2010). *À l'angle des mondes possibles*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Cauquelin, A. (2002). *Le site et le paysage* (2<sup>e</sup> édition). Paris : Presses Universitaires de France.
- Cauquelin, A. (1989). *L'invention du paysage*. Paris : Plon.
- Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes : Jacqueline Chambon.
- Cousin, C. (2012). *Le monde des morts : Espaces et paysage de l'Au-delà dans l'imaginaire grec d'Homère à la fin du V<sup>e</sup> siècle avant J.-C.* Paris : L'Harmattan.
- Dubois, P. (2012). *La question vidéo : entre cinéma et art vidéo*. Crisnée : Yellow Now.
- Falletta, N. (1998). *Le livre des paradoxes*. Paris : Diderot.
- Farocki, H. (2009-2010). *Serious Game*. [Installation vidéographique]
- Farocki, H. (2012). *Parallel*. [Installation vidéographique].
- Gombrich, E. H. (2002). *L'art et l'illusion* (6<sup>e</sup> édition). Paris : Phaidon.
- Granger, P. M. (1986). *Isuro l'optique dans l'audiovisuel : Cinéma, photo, vidéo* (2<sup>e</sup> édition). Paris : P.M. Granger.
- Homen, L. (1519). *Atlas nautique du Monde, dit atlas Miller*. [Carte]
- Jacob, C. (1992). *L'empire des cartes : approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*. Paris : A. Michel.

Massive Software. (c2011). *MASSIVE*. [Logiciel].

Marion, J. L. (1985). *Trois essais sur la perspective*. Paris : La différence.

Méliès, G. (1898). *Un homme de têtes*. [1 bobine de film]. Paris : Star Film.

Monsaingeon, G. (2013). *Mappamundi : Art et cartographie*. Marseille : Parenthèses.

Quéau, P. (1993). *Le virtuel vertus et vertiges*. Paris : Institut national de l'audiovisuel.

Ter Minassian, H. et Rufat, S. (2008). Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?. *Cybergéo*. Récupéré de <http://cybergeo.revues.org/17502#authors>

Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Paris : Galilée.