

Programme de la maîtrise en muséologie
Université du Québec à Montréal

Les enjeux de l'hybridation du film d'installation : entre cinéma et art visuels

Rapport de travail dirigé (9 cr.)
présenté à
Madame Viva Paci

MSL-6700, *Travaux dirigés*

Par
Tomy Girard

Hiver 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant 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. 04-2020). 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

Ce travail est le fruit de mes études et à cette fin, je tenais à remercier tous ceux qui m'ont accompagné dans ce parcours du combattant. Pour un petit garçon qui n'arrivait pas à lire un livre jusqu'à la fin du secondaire, je souhaite montrer ma gratitude à tous mes ancien·ne·s enseignant·e·s et à mes proches. Une reconnaissance spéciale à mes amies Laurie-Ann Norris et Carla Cruz, ainsi qu'à ma directrice Viva Paci qui m'ont donné un temps précieux à m'écouter, à me lire, à relire et à me corriger.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	i
RÉSUMÉ	iii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 : CADRE THÉORIQUE	5
1.1 Le début d'un croisement	8
1.2 Hybridation des médias	12
1.3 Vidéo vs Film	18
CHAPITRE 2 : TYPOLOGIE	23
2.1 Le rapport de l'œuvre avec son environnement	25
2.2 Questionnement du mode narratif	25
2.3 L'emploi du langage cinématographique	26
2.4 La transformation de l'écran de projection	26
CHAPITRE 3 : ÉTUDES DE CAS	29
3.1 <i>Manifesto</i> de Julian Rosefeldt (2015)	29
3.2 <i>More Sweetly play the Dance</i> de William Kentridge (2015)	37
3.3 <i>1395 Days without Red</i> d'Anri Sala (2011)	43
3.4 <i>Actos de dios</i> de Pablo Vargas Lugo (2019)	51
CHAPITRE 4 : ENJEUX DU FILM D'INSTALLATION	60
4.1 La relation de l'œuvre filmique avec l'espace muséal	60
4.2 Repenser le cinéma	63
4.3 La diffusion de l'œuvre	66
CONCLUSION	70
BIBLIOGRAPHIE	72

LISTE DES FIGURES

Figure

1. Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. Installation vidéographique à 13 canaux. Vue de l'installation au Park Avenue Armory, New York, 2016. Julian Rosefeldt et VG Bild-Kunst, Bonn 2017 29
2. Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. [DVD], MVD visual, 2017, 95 min. Segment sur le Suprématisme et le Constructivisme. Capture d'écran 00:20:04 35
3. Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. [DVD], MVD visual, 2017, 95 min. Section sur le Dadaïsme. Capture d'écran 00:20:47 35
4. William Kentridge, vue d'installation de *More Sweetly Play the Dance*, 2015 à la Marian Goodman Gallery, New York, 2016, installation vidéo 8 canaux haute définition, 15 min, avec 4 porte-voix. Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa. Acheté en 2016. William Kentridge avec la permission de la Marian Goodman Gallery. Photo : Cathy Carver 37
5. Anri Sala - *1395 Days without Red*, 2011. Single-channel HD video et 5.0 surround sound, 43:45 min. En collaboration avec Liria Bégéja, d'un projet de Šejla Kamerić et Anri Sala en collaboration avec Ari Benjamin Meyers. Anri Sala, Šejla Kamerić, Artangel, SCCA/2011, avec la permission de Marian Goodman Gallery, Hauser & Wirth, VG Bild-Kunst, Bonn 2019. 43
6. Anri Sala, *1395 Days without Red*, 2011. Vue d'exposition. *Luogo e Segni* à la Punta della Dogana, Palazzo Grassi (2019). Photographie Tomy Girard 49
7. Anri Sala, *The Breathing Line*, 2012. Vue d'exposition. *Luogo e Segni* à la Punta della Dogana, Palazzo Grassi (2019). Photographie Tomy Girard 50
8. Pablo Vargas Lugo, *Actos de dios*, 2019. Image tirée du film 00:08:33:10. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura 2017. *Paseo de la Reforma* à Campo Marte S/N, Col. Polanco Chapultepec, Miguel Hidalgo. Récupéré de : <https://bienaldevenecia.mx/en/biennale-arte/58-acts-of-god/> 51
9. Pablo Vargas Lugo, *Actos de dios*, 2019. Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella. Récupéré de : <http://contemporaryartgroup.info/view/venice2019/index.php?id=23002> 56

10. Pablo Vargas Lugo, *Actos de dios*, 2020. Laboratorio Arte Alameda. Venise Documentation Project. Photographie Jéssica Villamil. Récupéré de : <https://terremoto.mx/online/acto-de-dios/> 56
11. Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2019. *Actos de dios*, Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella. Récupéré de : <http://contemporaryartgroup.info/view/venice2019/index.php?id=23002> 57
12. Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2019. *Actos de dios*, Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella. Récupéré de : <http://contemporaryartgroup.info/view/venice2019/index.php?id=23002> 57
13. Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2020. *Actos de dios*, Laboratorio Arte Alameda. Venise Documentation Project. Photographie Jéssica Villamil. Récupéré de : <https://terremoto.mx/online/acto-de-dios/> 58
14. Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2020. *Actos de dios*, Laboratorio Arte Alameda. Venise Documentation Project. Photographie Jéssica Villamil. Récupéré de : <https://terremoto.mx/online/acto-de-dios/> 58

RÉSUMÉ

Cette étude se concentre sur le film d'installation. Semblant être un nouveau genre de production, celui-ci évolue au sein de l'art visuel, tout aussi bien que dans le monde du cinéma. Cette double appartenance pose donc des questions de nomenclature, de procédé, d'expérience de l'œuvre et de langage exploité. Il est alors pertinent de définir le terme et de voir en quoi il est différent d'autres regroupements précédemment théorisés. Le but en est d'expliquer la relation entre ces deux mondes perceptibles de ce nouveau genre de production, mais aussi pour voir comment l'hybridation se développe à travers quatre études de cas.

Mots clés : Hybridation, Intermédialité, Cinéma, Art visuel, Art actuel, Film, Film d'installation, Installation, Exposition, Médias.

INTRODUCTION

Le cinéma et le musée partagent de nombreux liens. Que ce soit dans l'acte même de montrer et de préserver au sens large, ou dans des cas plus précis comme le travail de la lumière et de la mise en scène. Dans une perspective plus historique, le cinématographe et toutes ses dérivations ont toujours trouvé place dans les expositions universelles et ont fasciné les artistes qui n'ont cessé d'utiliser ces outils. Vers les années 1960 et 1970, la démocratisation du médium et la reproduction d'images par la vidéo exacerberont ce lien. Depuis, leur rapprochement n'a cessé d'évoluer à travers l'image en mouvement. Aujourd'hui, on imagine difficilement une exposition dans un musée d'art sans images en mouvement. Si la plupart des grands musées d'art se sont dotés de salles dédiées à la projection (pensons aux salles de cinéma à même les institutions comme au Centre Pompidou à Paris, au Museum of Modern Art à New York et au Musée des Beaux-Arts de Montréal MBAM), des dispositifs dans les salles de musée (projecteurs, tuile d'isolation acoustique, parabole audio, etc.) sont monnaie courante.

Cependant, le cadre de recherche qui s'intéresse à ces lieux de rencontre à la frontière de l'art visuel et du cinéma n'a pas toujours reçu la reconnaissance qu'on lui octroie aujourd'hui. C'est le travail des pionniers tels que Roland Barthes, Gérard Genette ou Antoine Compagnon (pour ne nommer qu'eux) sur la condition de l'*inter-* (textuel d'abord, puis discursif, pour finalement être médiatique chez d'autres auteurs) qui ont permis de mieux identifier ce type de croisement. À travers les années, de nombreuses études ont vu le jour mettant de l'avant ces expériences de l'art qui oscille entre les frontières des différentes disciplines et productions artistiques. De

nos jours, les œuvres qui se jouent d’intermédialité deviennent de plus en plus nombreuses et permettent à la recherche dans ce domaine d’expertise de poser de nouvelles questions. Ce texte s’appuie donc sur des chercheurs qui ont eu un rôle majeur dans le domaine de l’intermédialité entre art visuel et cinéma, tels que Gene Youngblood, Raymond Bellour, Dominique Païni, Philippe Dubois ou encore Éric Méchoulan. Bien que le cadre théorique de ces chercheurs soit rigoureux, rien ne vaut l’expérience pour se rendre compte de la réalité de cette multiplication des œuvres intermédiatiques.

Sans avoir, à l’époque, l’idée en tête de ce travail, c’est durant une visite à la Biennale de Venise de 2019 qu’ont germé les prémices de cette réflexion, toujours en cours. Déjà étudiant en muséologie à ce moment, mon regard de spectateur (riche d’un passé d’étudiant en cinéma) a perçu une sorte de flou dans la distinction entre cinéma et art visuel au sein des nombreuses œuvres d’images en mouvement présentées pendant l’événement. En effet, la moitié des pavillons nationaux avaient exposé une œuvre dite *vidéo* pour représenter ce qui se fait artistiquement dans leur nation¹. C’est-à-dire à quel point l’image en mouvement est intégrée à l’iconographie du milieu artistique d’aujourd’hui ! Frappée par le nombre considérable d’œuvres composées d’images en mouvement, tant plusieurs caractéristiques semblaient être partagées entre les deux domaines, qu’une question première est née : où est la frontière entre art visuel et cinéma, et surtout, comme cette frontière semble en constante mouvance, comment s’opère le mélange des deux institutions? Le sujet d’étude est donc l’articulation de ces deux entités au sein de quelques œuvres choisies. Connaissant déjà les notions reliées à l’*inter-*, tel que discuté plus haut, et le nombre incroyable d’œuvres exploitant des images en mouvements, il fallait donc recentrer le territoire à couvrir

¹ Statistique de la présence d’œuvres vidéo dans les Pavillons nationaux à la Biennale de Venise 2019: Arsenal : 13/25 = 52% et Jardin : 15/30 = 50%. Ces statistiques sont tirées d’une analyse du catalogue d’exposition de la Biennale. Biennale di Venezia. *Biennale arte 2019 – May you live in interesting time – Short Guide*, La Biennale di Venezia, Mai 2019, 291 p.

puisque le nombre de liens entre ces deux domaines est considérable. En plongeant plus profondément dans le sujet et la documentation l'environnant, plusieurs auteurs témoignaient de l'absence, d'un vide laissé dans l'explication, la délimitation et même l'observation du mélange entre cinéma et art visuel. La plupart des écrits à ce jour se limitent plutôt à la présence du cinéma dans l'art visuel ou vice-versa, et ne font que très peu mention d'œuvres étant à la fois de l'un et de l'autre. Ceci allait donc appuyer mon plan de recherche se concentrant sur le film d'installation comme un des types d'œuvres se situant à la frontière des domaines. La question à laquelle nous tenterons de répondre ici est donc : Qu'est-ce qu'un film d'installation et comment son identité hybride se décline-t-elle dans le monde de l'art visuel et dans celui du cinéma?

La dénomination de « film d'installation » est encore jeune et ne possède pas de titres littéraires qui y sont exclusivement dédiés, comparativement aux autres types de créations dites plastiques et même vidéo. Cependant, ce terme semble être celui qui répond le mieux aux observations et aux questions précédemment posées. En poussant la recherche, il s'avère être une tâche ardue de trouver des études d'œuvres possédant une appellation similaire qui pourrait la substituer. En fait, de nombreuses recherches s'intéressent aux liens entre cinéma et musée, mais tout croisement entre ces deux institutions passe obligatoirement par les oeillères de ce que l'on appelle le « cinéma étendu² », grande catégorisation des œuvres possédant des caractéristiques en lien à l'univers cinématographique. En m'appuyant sur ce travail pharaonique déjà établi, je me suis donc demandé ce qui rend cette appellation de « film d'installation » si unique. En quoi elle se distingue de la grande boîte, si tant est qu'il y en ait, du « cinéma étendu » ? Ainsi, mon travail se divisera en quatre volets pour tenter de mieux comprendre le regard que l'on pourrait porter sur ces productions bien actuelles. Le

² Voir à ce sujet les écrits de Gene Youngblood sur le rapport intermédial des médias et la production d'œuvres qui s'inscrivent alors dans un nouveau champ emmené par le cinéma expérimental, en marge du cinéma classique. Ces œuvres viennent alors flouer la frontière entre les médias.

premier axe de cette recherche sera donc dédié à un récapitulatif des notions et des écrits qui sont en lien avec notre sujet, afin d'en ressortir des termes importants et d'éclaircir le chemin cognitif effectué. Nous exposerons par la suite la typologie qui est à la source des exemples sélectionnés pour ce travail. De ce point, nous explorerons donc la troisième partie qui se concentre sur quatre études de cas (soit *Manifesto* (2015) de Julian Rosefeldt ; *Actos de dios* (2019) de Pablo Vargas Lugo ; *1395 days without red* (2011) de Anri Sala en collaboration avec Ari Benjamin Meyers; et *More sweetly play the dance* (2015) de William Kentridge). La dernière section développera les relations entre les œuvres, ce qui permet de les regrouper sous une même nomenclature et de revenir sur les points saillants de ce type de production. Il s'agit alors d'un travail de recherche qui se concentre sur l'observation de quatre études de cas présentant, selon mon analyse, des points communs. Un travail, donc, qui entend poursuivre celui de chercheurs chevronnés qui ont travaillé sur les liens entre arts visuels et cinéma.

CHAPITRE 1 : CADRE THÉORIQUE

Vouloir traiter du lien entre cinéma et arts visuels ouvre obligatoirement la porte à une grande diversité de productions et à un pan de l'histoire de l'art assez important. Un retour sur les différentes terminologies est donc nécessaire pour cerner le territoire très précis que nous allons explorer ici. Avant toute chose, il est important de préciser que ce qui sera abordé dans les prochaines lignes ne sera pas exhaustif. La multiplicité des productions et leurs divers attributs rendent déjà la tâche d'observation et de délimitation très difficile pour les chercheurs qui s'y intéressent. De plus, bien que le survol que nous allons faire permette de comprendre les grandes lignes de cette histoire, les sujets qui seront abordés se recentreront, dans un principe d'entonnoir, pour en arriver au type de production particulier qui est le sujet de cet essai. Ainsi, il pourrait fortement manquer des aspects qui sembleraient pour d'autres indissociables de ce qui entoure le lien entre cinéma et art visuel. Les théories ciblées ont été choisies pour leur lien potentiel à l'axe de recherche. L'étude ne se veut pas comme une vision étriquée, mais relève plutôt d'observations et d'une recherche poussée sur un sujet encore peu délimité. Finalement, ce n'est pas tant les dates et la continuité historique qui nous importe ici, mais bien les thèmes et leur théorisation, les uns influençant les autres. Les sujets ne seront donc pas forcément abordés de manière chronologique.

J'en profite aussi pour apporter quelques précisions qui seront essentielles pour la suite du texte. Le terme *domaine* sera ici utilisé pour parler du cinéma et/ou de l'art visuel au sens large, englobant le tout qui crée la profession et les pratiques, incluant à la fois le *monde* et le *champ* qui les concerne (mais nous reviendrons sur ces concepts précis sous peu). À des fins de facilitation dans la lecture, j'inclurai le

domaine de la muséologie à celui de l'art visuel, du fait qu'ils sont intimement reliés. Bien que la muséologie soit un domaine à part entière³ et qu'il ne se limite pas à l'art visuel, elle n'en reste pas moins l'un des acteurs majeurs. Le choix se justifie par l'emploi de l'exposition en art actuel comme mode d'expression du film d'installation. Y sont donc reliés tous les codes et les acteurs qui régissent l'exposition, donc ceux de la muséologie⁴ et de l'art visuel. Il est aussi plus simple de parler uniquement d'art visuel, délimitant ainsi le territoire d'action relié au domaine de la muséologie. Le terme de *média*, lui, sera plutôt attribué à la salle de cinéma et à la salle d'exposition, tous deux incluses dans ce que l'on appelle les *médias de masse* tels que mentionnés par Riccardo Venturi tout au long de son texte *Écran et projection dans l'art contemporain*⁵. Les deux médias qui seront abordés dans ce travail sont les médias par excellence de leur domaine respectif. Alors lorsque nous parlons d'exposition, nous faisons automatiquement référence aux institutions muséales et aux festivals qui les affichent. La salle de cinéma est la présentation classique de son domaine. Bien qu'il existe actuellement d'autres moyens de diffusion du cinéma (pensons au *streaming* ou à la télévision), la salle de cinéma est encore à l'heure actuelle le lieu par excellence de la présentation cinématographique. Le rapport de médias cinéma est donc attribué uniquement à celle-ci. Ainsi, nous pourrions faire la distinction entre ces termes et partir du bon pied.

Traitant du lien entre ces deux domaines, on peut s'attendre à la présence de l'un dans l'autre. En effet, plusieurs cinéastes tels que Chris Marker (*Zapping Zone (Proposals for an Imaginary Television)* 1990 et *Owls at Noon Prelude: The Hollow Men* 2005),

³ Au sens où il possède son propre réseau, son propre monde. La muséologie est fortement reliée avec l'histoire de l'art. Leur narration possède une histoire commune qui sous-tend l'autre.

⁴ Science de l'organisation des musées, de la conservation et de la présentation des objets qu'ils détiennent. Larousse [En ligne], Consulté le 02 mai 2022, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mus%C3%A9ologie/53388>

⁵ Voir aussi Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, sur les médias et leur message.

Jean-Luc Godard (*Histoire(s) du cinéma* 1988-1998) ou même Agnès Varda (*L'Île et Elle* 2006), pour ne citer qu'eux, se sont prêtés au jeu de l'exposition d'art. Inversement, des artistes originaires du milieu de l'art visuel ont aussi tenté le coup du cinéma. Nous pouvons penser au travail de Louis Buñuel et Salvador Dali pour leur film *Un Chien Andalou* (1929), ou même à Andy Warhol et son film *Sleep* (1964), entre autres. De plus, l'on pourrait aussi nommer les nombreuses expositions qui traitent du cinéma tel qu'*Hitchcock et l'art* (2001), présenté au MBAM, puis au Centre Pompidou. Il n'est donc pas si rare de voir cette relation des médias imbriqués l'un dans l'autre, mais qu'en est-il des productions qui sont à la lisière des deux « mondes »?

Cela me permet de faire un petit aparté pour bien comprendre ce que nous entendons ici par « monde ». Cette nomenclature se réfère à la théorie des mondes de l'art de Howard Becker⁶. Ce que ce sociologue émérite nous apprend de l'histoire de l'art est que chaque milieu est un monde à part entière composé d'un réseau qui lui est propre, lui-même composé d'une multitude d'acteurs. Pour comprendre le fonctionnement d'un monde, nous devons en comprendre tous les acteurs, du producteur de crayons en passant par l'artiste et se terminant par l'acquéreur de l'œuvre. Tous ces acteurs partagent une conception du monde qui est similaire pour tout ce qui a trait au domaine dont ils font partie. Le milieu est alors déterminé à la fois par et pour les gens qui le composent. De plus, les productions sont tributaires des organisations sociales et des institutions qui constituent ce monde. Ainsi, une œuvre serait différente qu'elle soit présente dans un monde (celui de l'art par exemple) ou dans un autre (celui du cinéma). Cela s'explique par les langages qui sont propres au monde d'origine de la production en question.

⁶ Howard Becker, *Les mondes de l'art*, Flammarion, Paris, 2006. 338 p.

Tout en restant dans sociologie de l'art, il est aussi important de parler de la notion de « champ » tel que développé par Pierre Bourdieu⁷. Pas si éloignés de la notion de monde, les champs sont aussi regroupés par secteurs d'opération, incluant une chaîne de production de la main-d'œuvre d'un domaine spécifique. Pour lui, ce sont les luttes de pouvoir qui déterminent les opérations humaines. Ainsi, un champ n'est jamais totalement refermé sur lui-même, il est toujours mis en relation avec d'autres et crée une sorte de fluctuation. Ces luttes ne menacent cependant pas le champ même. Au contraire, ces luttes le stimulent et le développent, le tout dans un principe déterministe. Ces deux concepts sont importants pour bien comprendre la délimitation que nous faisons ici entre cinéma et art visuel. En effet, ces deux domaines ont chacun un réseau qui leur est propre. Ils évoluent dans leur propre champ et font partie d'un monde plus hermétique, donc centré sur lui-même et indépendant au premier abord, comme le détermine Becker. Pourtant, les mises en relation sont possibles et viennent stimuler la création artistique dans chaque domaine et c'est justement ce qui nous intéresse ici.

1.1 Le début d'un croisement

En ce qui concerne les productions plus hybrides, au sens où un mélange entre deux formes de productions est perceptible, elles se désignent sous plusieurs appellations. La plus connue est certainement celle du cinéma élargi. Ce terme désigne plusieurs formes artistiques émergentes dans les années 1960-1970 qui reflètent un traitement de l'image en mouvement à l'intérieur du monde de l'art. L'auteur du célèbre livre *Expanded Cinema*, Gene Youngblood⁸, y inclut des pratiques diverses telles que l'art

⁷ Pierre Bourdieu et Loïc Wacquant, *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*, Seuil, Paris, 1992. 267 p.

⁸ Gene Youngblood. *Expanded cinema*, New York, Fordham University Press, 2020, 464 p.

numérique, les installations multimédias, l'art vidéo et la performance. Cette large catégorisation englobe donc toutes œuvres travaillant l'image en mouvement, contribuant à un nouvel imaginaire, à une nouvelle réalité transmise par les artistes, tout en rattachant cet ensemble d'œuvres hétérogènes à une histoire qui est celle du cinéma. En ce qui concerne Dominique Païni, chercheur et commissaire réputé, il perçoit la notion d'élargissement comme un principe qui :

[...] se réalise à la faveur de la projection d'images en mouvement aux cimaises d'un musée, [...] à la faveur du cinéma exposé. C'est l'élargissement de la position du visiteur à celle du spectateur. [...] Il bouge et se promenant il élargit sa vision de l'image à la mesure de sa plus ou moins grande proximité de l'écran. De véritables travellings avant ou arrière sont opérés par le visiteur-spectateur lui-même et se conjuguent avec les mouvements internes de l'image projetée⁹.

On peut donc se dire que cette vision du cinéma élargi concerne surtout ce qui a trait à l'image cinématographique à l'intérieur de la salle d'exposition dans un rapport de proximité entre l'œuvre et son récepteur.

Nous pourrions aussi y inclure le « paracinéma », qui « désigne un ensemble de productions qui, par des procédés de dissection du dispositif, mettent en relief ses composantes matérielles, techniques, ou encore phénoménologiques : le projecteur, la pellicule, la lumière projetée, le temps¹⁰ », tel que le stipule Adeena Mey dans son article de la revue *Décadration* (2012). À la différence de la précédente spécification du cinéma élargi, le paracinéma se concentre sur les œuvres filmiques qui gravitent plus directement autour du cinéma. Les œuvres qui font partie du catalogue du paracinéma ne sont donc pas rattachées au domaine de l'art visuel. Par contre, cette grande catégorie d'œuvres filmiques comprend des ensembles de productions hétéroclites et de genres qui ne s'inscrivent pas dans la norme du cinéma classique. Ces œuvres n'entrent donc pas dans les genres et les mouvements promus par le

⁹ Dominique Païni. « Pourquoi expose-t-on le cinéma? » *24 images*, n°140, 2008, p.48-49

¹⁰ Adeena Mey, « Art contemporain et paracinéma : Rosa Barba, Juliana Borinski et David Maljkovic », *Décadration* (21-22), 2012, p.108

monde du cinéma, mais s'inscrivent toutefois dans le même champ. On peut y retrouver par exemple des films de Kaijū, d'auteurs indépendants ou même pornographiques. Le paracinéma prend donc sous son aile des genres des films plus marginalisés, mais qui font toutefois partie de la grande histoire du cinéma. Cet exemple démontre que la notion de cinéma élargi est très vaste et que la délimitation varie selon les auteurs. On peut tenter d'annexer plein d'autres types de productions filmiques, tant les critères peuvent inclure plusieurs types de productions.

Une autre terminologie qui a été étudiée dans le cadre de cette recherche, et qui semble se rapprocher un peu plus de notre sujet, est celle de « cinéma d'exposition ». Le terme, originalement trouvé par Jean-Christophe Royoux, présente des œuvres cinématographiques au sein d'un espace, soit la salle d'exposition elle-même, et d'un temps donné impliquant la participation, ou l'activation, du spectateur/visiteur par le déplacement physique. Pour François Albera, le cinéma d'exposition est une nouvelle expérience, qui succède au cinéma classique, où l'effet et l'expérience phénoménologique prennent la place de la narrativité et de l'objectivité classique du médium filmique¹¹. Philippe Dubois, lui, décrit plutôt le cinéma d'exposition comme :

Toutes ces démarches d'artistes-cinéastes qui soit utilisent directement le matériau film dans leur œuvre, soit inventent des formes de présentation qui font penser ou s'inspirent d'effets ou de formes cinématographiques, tout en bousculant plus ou moins fortement le rituel classique de la réception du film en salle¹².

L'exposition du cinéma permettrait donc au domaine de se renouveler en sortant du cadre dogmatique établi depuis les fondements de ce qu'on appelle cinéma. Il reste cependant fidèle, ou du moins dans les grandes lignes, à l'esthétique du film, soit à

¹¹ François Albera. « Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur » *Cinémas*, 10 (2-3), 2000, p.27-28

¹² Philippe Dubois. *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Éditions Yellow Now, Belgique, 2011, p. 271

l'ensemble des dispositifs cinématographiques (projecteur, écran, faisceau lumineux, etc.). Toutefois, le terme fait souvent (même majoritairement) allusion à des cinéastes que l'on expose. De plus, l'œuvre ainsi présentée garde son unicité, son identité propre rattachée au cinéma. Dans le texte *Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur*, Albera écrit que « ces modèles de déplacement sont particulièrement aptes à jouer de matériaux hétérogènes, de supports et de médias différents qui apparaissent en tant que tels plutôt que d'être représentés ou soumis à l'autorité d'un média dominant¹³ ». Ainsi, ces œuvres à portée cinématographique ne sont pas totalement absorbées à l'intérieur du monde de l'art. Elles restent donc dans une catégorie à part et ont pour seul point commun, leur cinématographicité.

Précisons que la cinématographicité, en reprenant le terme de Luc Vancheri, désigne un ensemble de conventions sociales qui attribue aux acteurs (tous les gens qui évoluent dans le domaine) des rôles et des places¹⁴. La différence entre le cinéaste qui se prête au jeu de l'art visuel et celle de l'artiste qui se prête à celui du cinéma ne se trouverait pas dans le style de l'œuvre, mais plutôt dans la conceptualisation du domaine de production¹⁵. Autrement dit, l'intention et les procédés restent les mêmes. C'est le cadre qui légitimise l'œuvre dans son domaine qui diffère. Ainsi, les œuvres créées dans ce contexte transfèrent le monde du cinéma à l'intérieur de la salle d'exposition (soit à l'intérieur du monde des arts visuels), mais n'y est pas forcément intégré, et vice-versa. La séparation se fait toujours par l'esthétique unique de ces productions artistiques.

La frontière entre les films qui sont artistiques et ceux qui ne le sont pas est floue. Certains films, sous l'impulsion de la critique ou, à plus long terme, sous l'histoire du cinéma, peuvent passer d'une rive à l'autre (ceux d'Hitchcock, par exemple). Le

¹³ François Albera, *Op. cit.*, p.28

¹⁴ Luc Vancheri. *Cinéma contemporain, du film à l'installation*, Aléas, Lyon, 2009, p. 12

¹⁵ *Ibid.* p.9

caractère artistique ressort essentiellement à un véridique de la société; or, ce verdict et la société changent de conserve, peu ou prou synchroniquement¹⁶.

Ce n'est donc pas le caractère artistique ou son absence qui définit si l'œuvre appartient à un monde plutôt qu'à un autre, mais bien l'opinion et la considération des membres du champ. Dans un tel cas, on peut se demander s'il existe réellement des œuvres qui font partie des deux milieux, des deux mondes, et qui évolueraient au sein des deux champs.

1.2 Hybridation des médias

Pour qu'un mélange s'effectue, il faut ainsi qu'il y ait une fusion, une hybridation, dans les processus créatifs. Plus utilisée dans le langage de la biologie, l'hybridation réfère à un produit issu d'un croisement entre deux éléments différents¹⁷. Ce terme décrit donc ici une production à la fois du monde du cinéma et du monde de l'art visuel en fusionnant entre autres ses codes, ses langages et ses discours.

Le résultat obtenu est par le fait même intermédial. Découlant du concept d'intertextualité qui a pour fonction « l'élucidation du processus par lequel tout texte peut se lire comme l'intégration et la transformation d'un ou de plusieurs autres textes¹⁸ », le concept d'intermédialité est l'application de ce concept à différents médias. « Un produit médiatique devient intermédiatique quand il transpose le côté à côté multimédiatique, le système de citations médiatiques, en une complicité conceptuelle dont les ruptures et stratifications esthétiques ouvrent d'autres voies à

¹⁶ Dominique Château, *L'esthétisation de l'art, Art contemporain et cinéma*, Amandier, France, 2014, p. 90-91

¹⁷ Marie-Éva de Valliers, *Multi dictionnaire de la langue française*, 6^e édition, QuébecAmérique, Québec, 2015, p.914

¹⁸ Pierre-Marc de Biasi, « INTERTEXTUALITÉ THÉORIE DE L' », *Encyclopædia Universalis* [En ligne]

l'expérience¹⁹ ». L'œuvre ainsi conçue est le résultant d'une hybridation de deux ou de plusieurs médias, dans l'idée où chaque média est un monde en soi et possède un champ qui lui serait exclusif. Jürgen E. Müller, dans une édition de la revue *Cinémas*, ajoute à ce sujet que :

[...] si nous entendons par intermédialité le fait qu'un média recèle en soi des structures et des possibilités qui ne lui appartiennent pas exclusivement, cela implique que la conception des médias en tant que « monades », de « sortes isolées » de médias est inappropriée. Ce qui ne signifie pas pour autant que les médias se plagient mutuellement, mais qu'au contraire, ils intègrent à leur propre contexte des questions, des concepts, des principes qui se sont développés au cours de l'histoire sociale des médias et de l'art figuratif occidental²⁰.

Ces mélanges montrent que les médias s'influencent entre eux et se modifient les uns par rapport aux autres. Ces relations sont perceptibles dans la création de nouvelles réalisations qui tentent d'intégrer ces procédés à l'intérieur d'un média qui lui est originellement différent.

Cette production de présence ne conduit pas à une impeccable adéquation à soi ou à une superbe transparence de l'instant, puisque c'est en tant que différence que cette présence est produite, à commencer donc par la différence d'avec soi-même: le milieu, l'entre-deux est ce qui fait apparaître les extrêmes comme différence de situation et différence de valeur²¹.

Le résultat du mélange n'est alors pas imperceptible. Nous pouvons y voir le système de référence et déterminer d'où proviennent certains éléments dans une logique d'emprunt, ou même de citation. Précisons toutefois qu'une production n'est pas nécessairement conçue comme étant intermédiaire, mais peut se révéler l'être par l'analyse et l'étude de son identité (contenu, mode de production, expérience, etc.). Ce sont les intentions de ceux qui réalisent ces productions hybrides qui créent

¹⁹ Jürgen E. Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas*, 10 (2-3), 2000, p.113

²⁰ *Ibid*, p.113

²¹ Éric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités. Histoire et théories des arts, des lettres et des techniques*, n° 1, « Naître », 2003, p. 11-12

l'intermédialité. Ce rapport de croisement est en effet la clef d'une telle conception. Dans l'exemple du film, Albera ajoutera ceci :

Seuls les films qui accueillent des systèmes techniques et symboliques sur le mode de la greffe créent de l'intermédiaire, lequel exige la présence de pôles entre lesquels circule et se constitue cette symbolisation ; cette « dialogie » véritable est la condition de l'« entre », de l'inter-²².

Le film est alors un média qui permet les échanges par le biais de dispositifs sensibles et des lieux où il est présenté. L'intermédialité et l'hybridation sont donc des concepts clefs qui nous permettent de mieux comprendre le rapport entre les médias, et ainsi, mieux comprendre les enjeux qui entourent les films d'installation.

Un autre concept au centre de cette étude est celui de l'installation. Dans le monde de l'art, l'installation peut présenter un grand nombre de médias, mais qui ont tous en commun une disposition travaillée, mise en scène dans l'espace d'exposition. Ce type d'œuvre permet une immersion du spectateur dans un lieu créé de toute pièce par les artistes, dans un rapport physique à l'objet ou la conception. Il s'agit de créer un environnement dans lequel le visiteur peut se mouvoir et expérimenter l'œuvre. Le terme d'installation réfère aussi directement à l'art visuel, soit à la production d'art actuel par des artistes vivants. Dans notre cas, « l'installation permet aux cinéastes et vidéastes d'élargir leur champ d'action en incorporant des données apparemment externes. Ainsi les pratiques se mêlent et minent les classifications et les genres²³ ». L'installation du cinéma vient créer une distanciation avec l'image frontalière obligeant l'activation du spectateur. Les visiteurs sont donc forcés de défiler dans l'espace créant une autre temporalité (celle de l'expérience) plutôt que celle du récit. Ce type d'installation est bien sûr l'héritière de nombreuses expérimentations sur la

²² François Albera. « Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur » *Cinémas*, 10 (2-3), 2000, p.28

²³ Yann Beauvais. « Mouvement de la passion », *Projections. Les transports des images*, Hazan, Le Fresnoy, 1997 p.150

vision en milieu muséal. Pensons au travail de El Lissitzky, de Frederik Kiesler (*Art of this Century*, 1942), ou même de Herbert Bayer et Edward Steichen (*Road to Victory : A Procession of Photographs of the Nation at War*, 1942). Chacun de ces exemples a travaillé le déplacement et l'influence de la disposition du spectateur sur la réception de l'exposition²⁴. Selon sa position, le public pouvait ainsi ne pas capter les mêmes choses, les œuvres étant disposées de manière à forcer l'activation du regard par le déplacement. L'installation vient donc en opposition au mode de présentation classique du cinéma en forçant les visiteurs à se mouvoir, et ainsi quitter la pièce sombre et confortable que proposent la salle de cinéma et son écran géant toujours disposé devant eux.

Cet aspect de la mise en scène peut faire écho à ce que l'on nomme la théâtralité. Si certains chercheurs l'incluent à l'intérieur du cinéma élargi, comme en témoigne l'utilisation du terme par Sylvia Martin²⁵ sans pour autant le développer, d'autres au contraire l'excluent totalement, en particulier lorsque l'on parle de film ou de vidéo. En effet, la théâtralité est un qualificatif attribué aux productions qui revêtent un caractère semblable à celui du théâtre. Elle peut ainsi lui emprunter son langage esthétique (la façon dont les acteurs déambulent sur scène, la dramaturgie, la présence scénique, la mise en scène, etc.). Elle témoigne aussi d'un rapport physique, un rapport de la présence. L'installation possède donc certains traits communs avec la théâtralité du fait qu'elle est une expérience, un rapport direct entre le spectateur et l'objet en présence. De plus, plusieurs expérimentations d'œuvres que l'on qualifie d'installations exploitent la forme théâtrale dans son aspect fortement directif, scénarisé²⁶. Précisons aussi que le cinéma des origines empruntait beaucoup au théâtre. Pensons entre autres au travail de Méliès et de ses mises en scène. Le

²⁴ Marie-Josée Jean. *L'exposition comme pratique réflexive : une histoire alternative des expositions d'artistes*, McGill University, 2017, 435 p.

²⁵ Sylvia Martin. « L'image animée », *Art vidéo*, Allemagne, Taschen, 2006, p. 6-25

²⁶ Bénédicte Ramade. « INSTALLATION, art », *Encyclopædia Universalis* [En ligne]

rapprochement entre le domaine du théâtre et du cinéma n'est donc pas dénué de sens puisqu'il en tire une influence certaine. Mais qu'en est-il du film? En effet, bien qu'il existe du théâtre filmé qui est projeté au cinéma, la forme précise du film est-elle pour autant théâtrale? Philippe-Alain Michaud, dans son livre *Sur le film* (2016), cite Michael Fried en disant que le film n'est pas théâtral parce que : « Dans les films, les acteurs ne sont pas physiquement présents, le film est projeté à distance, nous ne faisons pas l'expérience de l'écran comme d'un objet réel avec lequel nous entretenons une relation physique²⁷ ». S'il est vrai que par ces aspects, le film tel que vu dans les cinémas ne serait pas théâtral, le retournement par le cinéma expérimental, lui, ferait passer le film, d'art de la présentation à l'art de la présence. Cette mouvance entre les médias (de la salle de cinéma vers la salle d'exposition) fait donc ressortir la question de la théâtralité. Mais serait-il correct de parler de théâtralité dans l'étude d'un lien entre cinéma et art visuel? Car, s'il est vrai que l'installation possède cet aspect, une installation vidéo, cinéma, multimédia ou filmique semble développer un autre rapport.

Peut-être conviendrait-il mieux alors de parler d'un « effet cinéma » tel que l'appelle Philippe Dubois. Dans son livre *La question vidéo*, Dubois décrit simplement l'effet cinéma comme toute production qui donne à faire penser ou à référencer le cinéma²⁸. Dans un autre texte, il détermine quatre catégories (de manière non exhaustive) d'effet cinéma dans les œuvres d'art visuel, le tout sous la tutelle de la reprise : le film exposé, le film cité, le film reconstitué et les figures formelles d'un cinéma virtuel. Cette dernière division est celle la plus éloignée de la reprise physique, d'un ou de plusieurs films précis en d'autres mots, et joue sur ce qu'il appelle des « formes filmiques ». Ces formes sont le langage visuel propre au cinéma (mouvement de caméra, valeurs de plan, champ/contre champ, montage alterné ou parallèle, raccord

²⁷ Philippe-Alain Michaud. *Sur le film*, Édition Macula, Paris, 2016, p. 24

²⁸ Philippe Dubois. *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Éditions Yellow Now, Belgique, 2011, p. 181

images, etc.) ainsi qu'une transposition de la forme temporelle de ce média (montage, évolution narrative, action, etc.). Ces formes servent donc de modèles à la création de nouvelles œuvres²⁹. Mais l'effet ne tient pas uniquement à l'œuvre elle-même, elle influence aussi les lieux de diffusion, dans la transmission d'une pensée artistique.

Le vocabulaire du cinéma a même envahi les manières de parler (et donc de penser) l'accrochage des œuvres dans le musée ou l'organisation des parcours dans une exposition: on se sert par exemple de métaphores cinématographiques pour évoquer la mise en scène, l'éclairage, la scénographie d'une exposition. Les rapports *entre* les images dans l'espace du musée sont décrits en termes de montage, de raccord, de séquence. Le visiteur est assimilé au spectateur. Le parcours est pensé comme un enchaînement de points de vue. L'accrochage devient souvent projection, voir immersion (du spectateur) dans l'espace des installations, etc.³⁰.

On exploite donc le langage propre au cinéma de plus en plus dans les institutions muséales. L'auteur y voit alors une transposition de la pensée cinématographique dans celui de l'art visuel. Une sorte d'interdiscursivité ou d'intermédialité qui s'est imposée avec le temps. L'effet cinéma n'est donc pas seulement visible dans certaines œuvres, mais aussi dans les lieux de diffusion eux-mêmes, l'un encourageant le mode de pensée de l'autre dans une sorte de boucle. Ce type de rapport semble mieux convenir à l'intégration du format vidéo dans l'espace d'exposition, en ce qui concerne l'analyse de l'image en mouvement.

Bien que le terme « effet cinéma » fait directement référence au cinéma, la définition est très large et ne sied pas encore tout à fait au film d'installation. Peut-être que le terme d'acte de fiction pourrait alors mieux convenir. Nous entendons par acte de fiction toutes œuvres qui suggèrent une performativité cinématographique au sens de la linguistique des actes de langage. Ce terme est repris des recherches de Sylvano Santini sur la cinéfiction. Si cette théorie s'applique uniquement aux textes qui

²⁹ Philippe Dubois, « Un « effet cinéma » dans l'art contemporain », *Cinema et cie.*, Il Castro, Milan, 2006, p. 15-26

³⁰ Philippe Dubois, *Op. cit.*, p. 270

donnent à voir du cinéma³¹, il en est de même, à mon avis, pour des images (en mouvement ou non) qui provoquent le même lien chez le public qui le consulte. Ces actes renvoient donc l'idée du cinéma en utilisant un langage qui lui fait écho. Dans notre cas, il reprend même parfois directement le langage, le média étant ici le même au contraire du texte. C'est donc la perception du spectateur/lecteur qui donne sens au langage et comprend l'intention cinématographique qui se cache derrière le traitement visuel de l'œuvre.

1.3 Vidéo vs Film

Depuis le début de ce chapitre, nous traitons des théories sur l'image en mouvement sans réellement aborder les formes qu'elle peut prendre. Un dispositif qui la produit et qui nous intéresse ici est la caméra (film, vidéo, numérique), l'appareil d'enregistrement, en ce qu'il est l'outil à la fois du monde du cinéma et de celui de l'art. Les images ainsi produites peuvent donc se recouper principalement sous trois tutelles, celle de la télévision, de la vidéo ou du film. Chacune de ces grandes familles a développé son propre langage et a aussi été représentée, reprise, par des artistes au sein du monde de l'art. Cependant, la distinction de ces trois nomenclatures n'est pas toujours évidente. S'il nous semble plus simple de distinguer la télévision de ses deux comparses, tant la télévision a pris une place importante dans le quotidien de nos sociétés actuelles, les deux autres semblent plus floues, surtout lorsqu'elles sont représentées dans le monde de l'art. Ainsi, tout projet qui traite de l'image télévisuelle est directement relié avec son média d'origine, mais le film n'est pas forcément associé au monde du cinéma et la vidéo n'a pas d'attache médiatique

³¹ Sylvano Santini, « *Cinéfiction*. La performativité cinématographique de la littérature narrative » *Textimage*, n°6 « Cinesthétique », été 2014. 25p.

distincte, si ce n'est des arts visuels. Nous excluons donc l'image en mouvement rattachée à la télévision pour se concentrer un peu plus sur la vidéo et le film.

La vidéo a de différence avec ses confrères qu'elle n'a pas été manipulée, remaniée, voire retouchée. Il s'agit d'un enchaînement d'images brutes qui peut se retrouver sur n'importe quelle forme en tant que donnée. Il s'agit donc d'un type d'image en mouvement qui possède une grande maniabilité. Cependant, être maniable et brut, ne signifie pas qu'il y ait une absence de montage³², ou de ce qu'on appelle une postproduction. La vidéo peut désigner à la fois des vidéos de famille (ces vidéos que tout un chacun prend pour garder en mémoire des instants de notre vie), des vidéos de surveillance (soit celles capturées par nos caméras de surveillance) ou même l'art vidéo. Inutile de s'attarder sur le fait que c'est un format que nous côtoyons chaque jour. Toutefois, c'est à travers l'art vidéo que le format subira le plus de développement et sera exploité de différentes manières. À l'écart de l'illusionnisme du cinéma et de la télévision, les artisans qui manient la vidéo se consacrent à un travail plus tourné vers l'individu à travers des thématiques comme le corps, le temps et l'espace. De manière générale, les réalisations vidéo sont sans effets de montage, cru, dans un désir d'authenticité, de miroir. La vision plus documentaire de la vidéo est donc ce qui la distingue le mieux de ses partenaires, bien qu'elle se soit développée de manière plus minoritaire vers la fiction avec l'arrivée du vidéoclip dans les années 1980.

[...] on ne peut sérieusement penser l'expérience de la vidéo que comme un « état », un état du regard et du visible, une manière d'être des images. [...] « la vidéo » n'est pas un objet (une chose en soi, un corps propre), elle est un état expérimental. Un état de l'image (en général). Un état-image, c'est-à-dire une forme qui pense. La vidéo pense (ou permet de penser) ce que les images sont (ou font)³³.

³² Sylvia Martin. « L'image animée », Art vidéo, Taschen, Allemagne, 2006, p. 6-7

³³ Philippe Dubois, *Op. cit.* P. 8

La vidéo a donc son langage vidéographique qui lui est propre. Les nombreuses créations vidéographiques ont permis d'établir de nouveau code de la vidéo au sein du monde de l'art. On peut y voir le premier grand croisement du monde de l'art et de celui du cinéma, puisque le comparatif est un détour essentiel pour distinguer les genres et ainsi, mieux en comprendre les fondements.

Le film, quant à lui, est le modèle « cinéma » par excellence. Il est bien sûr employé par le monde du cinéma, mais il est aussi né avec lui. Le film relève de ce que l'on pourrait appeler une esthétique du film qui est constituée de l'ensemble des dispositifs cinématographiques tels que la projection, l'écran, le faisceau lumineux, ainsi que des codes qui régissent le monde du cinéma³⁴. On y retrouve un ensemble de techniques établies à travers une histoire, celle du cinéma, dicté par les nombreux courants, mouvements et expérimentations qui la constituent. Cependant, le film dépasse le cadre du monde du cinéma en obtenant une identité formelle qui lui est propre. Ainsi, le terme peut s'appliquer à toute production qui présente une esthétique cinématographique. Mais qu'est-ce que cette esthétique? Tentons de faire ici une petite synthèse. Un film se découpe en séquences, en scènes et en plans. Le plan est l'image capturée entre deux coupes de montage. Elle respecte les mêmes valeurs de plan (soit l'angle dans lequel l'action est tournée, la grosseur des objets dans le cadre et ainsi de suite). Le film est donc conçu à l'aide d'une multitude de plans qui peuvent être regroupés par scènes (soit un ensemble de plans se déroulant dans le même lieu et au même moment) ou par séquences (soit un ensemble de plans réunis par un sens commun dans la narration du récit). Un plan peut être fixe ou en mouvement. On conçoit une valeur de plan selon le corps humain. Il s'agit d'une échelle pour déterminer la taille des objets à l'écran. Ainsi, avec notre exemple du corps humain, un gros plan présentera l'œil de notre acteur, un plan moyen le

³⁴ Jacques Aumont, « La couleur écran » *projections, les transports de l'image*, f. Hazan, Paris, 1997, p. 142

montrera de la tête au pied et un plan d'ensemble le placera en plus petit dans l'espace où il se situe. La conception d'un plan dépend donc d'où se situe la caméra par rapport à son sujet. Ainsi, nous pouvons modifier les angles de prise de vue, jouer avec ce qui est visible ou non, choisir ce qui est devant et ce qui est derrière, etc. Tout ce qui est visible dans un plan est appelé un champ qui est délimité par les extrémités de l'image que nous appelons un cadre. Ce qui n'est pas capturé par la caméra est alors dans le hors-champ. Un langage s'y est codifié. Quoi qu'il en soit, l'esthétique du film joue selon et avec les codes et les règles établies par le domaine. Ce format de l'image en mouvement se définit aussi par son mode de diffusion classique qu'est la projection, bien que l'air du numérique apporte de nouveaux modes de diffusion (pensons aux plateformes de *streaming*, par exemple). Le lien projecteur, vaisseaux lumineux et écran font donc partie de l'expérience du film tel que nous pouvons le voir dans les salles de cinéma. Elle oblige forcément une certaine pénombre pour permettre à la lumière de circuler adéquatement, mais nous y reviendrons plus tard.

Malgré les recherches poussées effectuées pour ce travail, il ne semble pas exister de définition formelle de ce qu'est un film d'installation, mais toutes les théories que nous avons vues plus haut peuvent nous aider à mieux discerner ce qu'est ce type de production. Nous pouvons donc rapidement constater que ce type d'œuvre fusionne les principes d'installation et ceux du film. Le film d'installation ouvrirait alors l'espace de réception classique du cinéma en proposant une salle où les éléments d'encadrement (qui entourent la projection) complètent ou font totalement partie du processus de réflexion de l'artiste. Ces éléments viendraient compléter et servir les intentions de l'artiste. Ce type de projet serait tout de même délimité par la salle ou l'espace de présentation qui sert de cadre, mais au lieu de servir de support à la projection, elle viendrait se greffer à l'œuvre comme une extension physique de celle-ci. De plus, on peut noter que le film d'installation se présenterait comme une nouvelle œuvre et n'exploiterait pas les techniques du recyclage, de la reprise et de la

citation. En fait, peut-être un peu de la citation (après tout, nous citons tous), mais rarement direct (soit à l'aide d'un extrait de film). Il ciblerait plutôt un genre ou tirerait des inspirations globales de l'histoire du cinéma, un peu à l'image de la figure formelle du cinéma virtuel attribué à l'effet cinéma. Le film d'installation serait alors une catégorisation à part puisqu'il n'entre pas dans les critères des autres genres de production précédemment cités. Pourrait-il tout de même être regroupé au sein du cinéma élargi ou même du paracinéma? Il est vrai que le film d'installation garde son identité de film seul, mais il ne se décline pas sous une identité d'un monde unique. Il peut ainsi évoluer dans les deux champs, celui de l'art visuel et celui du cinéma et même faire partie des deux mondes. Il ne faut pas oublier non plus qu'il y a de bonnes différences avec les autres théories. Le film d'installation n'est pas seulement à côté du cinéma et ne peut être regroupé en un seul genre cinématographique, comme le ferait le paracinéma. La définition du cinéma élargi semble ne pas convenir non plus, au sens où il traite principalement de la vidéo et qu'il peut exploiter plusieurs médias. Il semble que le film d'installation s'écarte aussi du cinéma d'exposition par son identité hybride qui évolue dans les deux mondes à la fois et qu'il n'est pas totalement « cinéma » par son attribut d'installation. Pour bien comprendre cette identité propre, nous allons regarder de près quelques œuvres avant de plonger vers ce qui caractérise ce type de production entre art visuel et cinéma.

CHAPITRE 2 : TYPOLOGIE

Afin de bien comprendre le choix des œuvres, nous devons faire une petite introduction sur la méthodologie de sélection des œuvres citées plus bas. Bien sûr, le premier critère de sélection était que le film devait se considérer comme tel et non comme de l'art vidéo. Ce choix définissait directement le langage exploité et réfléchi par l'artiste ou les artistes. Le second critère était que les œuvres devaient avoir été expérimentées (être vues et vécues en temps réel) au moins une fois pour bien parvenir à transmettre le ressenti à l'approche de ces œuvres, et ainsi, percevoir quelques critères distinctifs propres à ce type d'œuvre. Troisièmement, il semblait aussi essentiel dans cette étude que les œuvres présentent une hybridité entre la forme cinématographique et artistique et posent ainsi des questionnements sur l'appartenance. Le fait d'être des œuvres hybrides renvoie automatiquement à un mélange des codes. Ainsi les films qui sont présentés dans ce type d'installation doivent être conçus à cette fin et non seulement une présentation en salle d'un film issu du monde du cinéma ou une adaptation de celui-ci pour la salle d'exposition. Les films devaient être créés pour et par cette idée de la mise en espace muséale et ainsi démontrer des particularités propres aux deux mondes, dans une idée d'un mélange le plus total. Dans cette même lignée, les œuvres devaient être reconnues par les deux mondes, ou du moins, en avoir le potentiel. Il est par la suite apparu qu'il était essentiel de faire une distinction entre les diverses formes du cinéma. Nous nous concentrerons sur le cinéma de fiction, ses codes et ses modes de production. Le rapprochement en est fait avec le cinéma dans un sens large, puisqu'il partage l'esthétique cinématographique et le langage qui l'accompagne. Les œuvres citées

dans la prochaine section démontrent donc une proximité avec le cinéma fictionnel et, à ce titre, font elles aussi acte de fiction.

Il y aurait bien sûr d'autres liens à faire avec un autre grand genre cinématographique qu'est celui du documentaire, mais nous n'aborderons pas ce sujet dans le cadre de cette recherche. La raison en est que les films documentaires ne semblent pas partager les mêmes valeurs, ou du moins ne travaillent pas l'image et leur sujet de la même manière. Ce type de film est en effet déjà présent dans les salles d'exposition, et ce depuis un bon moment. Au même titre que le cinéma exposé, le film documentaire n'intègre pas les codes du monde de l'art, si ce n'est de la diffusion (certains documentaires n'étant projetés que dans les salles de musées). Ces œuvres filmiques ne révèlent donc pas d'un aspect installatif. Ce sont seulement des films projetés dans des conditions muséales qui reproduisent les particularités de la salle de cinéma (très faible ou absence lumière, sièges, film seul dans une pièce fermée ou isolée du reste de l'exposition). Le terme de film d'installation ne semble donc pas convenir à ce type de production. De plus, les films d'installation ne semblent pas être documentaires, du moins, selon les observations effectuées à ce jour. Peut-être cela vaudrait-il la peine d'étudier cette question à l'avenir. Par contre, faire référence au cinéma documentaire n'est pas impossible, tout comme des films de fiction peuvent reprendre ces codes particuliers.

Les films qui seront cités ne s'identifient pas toujours comme film d'installation, mais emploient un langage que nous considérons similaire. Ils ont bien sûr en commun la description de ceux-ci comme étant des films et des installations, mais les deux mots ne se suivent pas toujours. Nous y retrouvons ainsi un champ lexical rattaché aux installations comme genre artistique et à celui du film comme médium. Ces œuvres partagent aussi de nombreux critères de similitude qui nous permettent ici de les mettre sous la même nomenclature. Ces particularités sont sans doute ce qui

nous permet de voir l'identité hybride de l'œuvre. Ainsi, nous pouvons diviser ce mélange sous quatre points effectifs :

2.1 Le rapport de l'œuvre avec son environnement

Le premier de ces aspects est directement en lien avec sa dimension installative. Il s'agit du rapport qu'entretient le film avec son environnement. Elle peut se décliner de plusieurs manières, tant dans la disposition des écrans, l'ambiance sonore ou la mise en relation avec d'autres objets/œuvres/artefacts. Chaque œuvre sélectionnée devait donc poser des questions sur la mise en espace et tisser un lien avec son environnement. La salle d'exposition ne devait donc pas reproduire la salle de cinéma, mais bien intégrer le film à l'espace dans une sorte de scénographie conçue à cet effet. Il pouvait bien sûr y être conservé quelques ressemblances, comme l'ambiance tamisée, mais n'est en aucun cas une simple copie de l'espace cinématographique.

2.2 Questionnement du mode narratif

Le second critère de sélection a trait à une modification du mode de narration classique. Les productions se devaient d'être pourvues d'une histoire, une sorte de fil rouge qui nous raconte quelque chose. Cependant, le récit ne suit pas les normes de narration classique. Si le cinéma et la littérature en sont les maîtres, les films d'installation renvoient la structure même de la narration. Ainsi, le moteur narratif n'est pas celui de tout bon récit littéraire ou cinématographique, empli de péripéties qui entraîne un développement chez le ou les protagonistes. L'action et même

l'histoire en général s'en voient modifiées au point de créer une temporalité propre à celle de l'intention artistique. Dès lors, nous pourrions dire que l'œuvre ne dépendait plus du ressort du spectacle, mais du ressenti, de l'effet émotionnel. Cependant, nous pouvons observer que l'œuvre reste dans l'ordre du raconter. Il n'est donc pas dénué de narration, mais suit seulement un autre moteur narratif.

2.3 L'emploi du langage cinématographique

Afin de refléter le monde du cinéma, le film d'installation se devait d'exploiter le langage cinématographique. On entend par là que le film d'installation prend comme base les notions, règles et stratégies développées tout au long de l'histoire du cinéma. Il suit donc la logique de production de film tel que nous le faisons aujourd'hui dans le champ du cinéma. Ainsi, nous retrouvons les notions de cadrage, de montage, de mouvement de caméra et de mise en scène, par exemple. Il y a aussi une prise en compte des genres et des mouvements cinématographiques, employant les particularités de ces regroupements pour en faire la critique ou simplement comme modèle d'étude. Ces films s'inscrivent donc dans un esprit de continuité au monde cinématographique. C'est aussi par cet aspect que le film d'installation fait acte de fiction, à la fois par la conceptualisation d'un récit de fiction, mais aussi par la représentation du modèle cinéma dans un autre média (ici, celui de l'exposition).

2.4 La transformation de l'écran de projection

Le dernier aspect, qui pourrait aussi être inclus dans l'installation, est celui de la multiplicité ou la transformation de l'écran de projection. Ce point est différent du

premier puisque nous parlons ici de l'image projetée précisément et non du lien avec l'espace. Bien sûr, cet aspect influence la mise en espace, mais se concentre davantage sur l'effet de l'image. Ainsi le film sort des normes de cadrage habituel du cinéma³⁵. On vient jouer sur le ratio d'image. Parfois, il s'agit aussi simplement d'une image plus grande, comme au cinéma ou entre les deux. La projection peut aussi être multiple et se dérouler sur plus d'un écran. La projection de tels films dans la salle de cinéma conventionnelle rend plus complexe, voire impossible sans amputer une partie de l'image dans certains des cas.

Les exemples choisis ne sont pas ceux habituellement cités dans les travaux mettant en lumière le lien entre art visuel et cinéma. Étant plus spécifique, nous avons rapidement écarté des œuvres comme *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon (1993), *The Clock* de Christian Marclay (2010) ou même les *Histoires du cinéma* de Jean-Luc Godard (1988-1998) et bien d'autres. En se concentrant sur le film d'installation et son rapport hybride avec le cinéma et l'art visuel, il fallait donc exclure tous autres types d'œuvres qui entretiennent peut-être elles aussi des rapports semblables, mais qui ne reflétaient pas la même hybridation. Prenons un exemple. Bien que *The Clock* soit considéré comme un film, à tort ou à raison, il n'en reste pas moins à la base une installation vidéo (comme le définissent les acteurs du milieu) et doit donc être analysé sous la tutelle de la vidéo et non du film, bien que les liens avec le cinéma soient aussi évidents. De plus, l'œuvre présente uniquement des images reprises, extraites à partir d'autres œuvres. Elle n'est donc pas influencée par le cinéma, mais remonte (ou remontre) le cinéma. Elle ne fait donc pas non plus acte de fiction puisqu'elle ne fait pas penser au cinéma, mais fait voir le cinéma. De plus, la mise en espace de cette œuvre est comme le cas des documentaires précédemment cités. Ils sont présentés comme des films, dans un calque quasi parfait de la salle de cinéma.

³⁵ Voir à ce sujet les différents ratios d'images, tel qu'expliquer sur le site de *Son-image.com* [En ligne]

La narration n'est pas non plus la même. Il est vrai que *The Clock* n'est pas dénué de narration³⁶, mais ne développe pas de récit. Les enjeux ne se situent donc pas au même endroit. Tant de critères qui différentient ces œuvres du film d'installation.

Ce sont donc à partir de ces différents critères (l'observation physique, la dénomination première de l'œuvre, l'hybridité et l'acte de fiction) que quelques œuvres ont été retenues en premier lieu. Dans l'ordre chronologique, les œuvres *Manifesto* de Julian Rosefeldt (2015), *More Sweetly Play the Dance* de William Kentridge (2015), *1395 Days without Red* d'Anri Sala (2011) et *Actos de dios* de Pablo Vargas Lugo (2019) seront notre sujet pour la suite de ce travail. Ces études de cas nous permettront de remplir nos objectifs premiers qui sont de mieux comprendre ce qu'est un film d'installation, mais aussi de voir comment ces œuvres évoluent à la frontière de nos deux médias de prédilection : le cinéma et l'art visuel. Chacun d'entre eux sera d'abord résumé avant d'être analysé pour en ressortir les caractéristiques mettant en évidence le rapport intermédial. Par la suite, nous parlerons de la diffusion de chaque œuvre avec un ou des exemples dans le réseau muséal puis celui cinématographique. Bien sûr, l'axe de cette recherche se concentrant sur les caractéristiques propres au film d'installation ne nous permet pas de développer l'ampleur des propos transmis par chaque œuvre et leurs lieux de diffusion. Ainsi aucun arrêt ne sera fait dans la signification ou l'interprétation du sujet de l'œuvre pour nous concentrer sur l'aspect plus technique et ressenti du mode de présentation de ces œuvres. De plus, les commentaires qui suivent se focalisent uniquement sur les quatre œuvres ciblées et non sur le travail général des artistes. Une autre recherche pourrait très bien suivre le parcours de ces artistes pour en comprendre les influences et les raisons de leur travail d'hybridation. Nul doute qu'une telle analyse pourrait démontrer une corrélation entre multidisciplinarité et production intermédial chez les artistes en art visuel ou même les cinéastes.

³⁶ Voir à ce sujet le texte de Viva Paci, *Cinéma en galerie*.

CHAPITRE 3 : ÉTUDES DE CAS

3.1 *Manifesto* de Julian Rosefeldt (2015)



Figure 1 - Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. Installation vidéographique à 13 canaux. Vue de l'installation au Park Avenue Armory, New York, 2016. © Julian Rosefeldt et VG Bild-Kunst, Bonn 2017

Le film d'installation en treize parties *Manifesto*, créé par le réalisateur et artiste vidéo Julian Rosenfeldt, basé à Berlin, est un hommage au pouvoir poétique explosif des manifestes d'artistes clés des cent dernières années. L'actrice australienne Cate Blanchett interprète treize personnages différents qui naviguent dans des situations quotidiennes. En incarnant ces personnalités, Blanchett prête la voix à une grande variété de manifestes écrits par des artistes visuels, des poètes, des architectes, des performeurs et des réalisateurs. Les textes de revendications de Filippo Tommaso Marinetti, André Breton, Tristan Tzara, Kazimir Malevich, Sol LeWitt, Claes

Oldenburg, George Maciunas, Lebbeus Woods, Yvonne Rainer, Guy Debord, Jim Jarmusch et bien d'autres sont organisés en un collage, formant un dialogue inespéré entre chacun de leurs textes³⁷.

Ce résumé extrait du catalogue dédié à l'œuvre permet une bonne entrée en matière sur les intentions et les grands thèmes au centre de la création de l'artiste. Toutefois, il ne développe pas la dimension installative, bien qu'elle occupe une part importante dans la présentation de l'œuvre en salle. Comme mentionné dans la citation, l'œuvre est constituée de treize projections distinctes qui forment un tout. Afin de bien identifier les composantes de l'œuvre, j'emploierai le terme de *projection* pour déterminer les différentes toiles/écrans d'image en mouvement. Le terme *film*, sera quant à lui utilisé pour parler de la totalité de l'œuvre. Une fois ceci mis en place, regardons la composition de cette œuvre plus en détail.

La première de ces treize projections, en suivant l'ordre de défilement des œuvres proposé par l'artiste, sert d'introduction. C'est d'ailleurs la seule projection à ne présenter aucun personnage à l'écran. Elle ouvre donc le bal, asseyant le sujet exposé avec une narration en voix off qui présente les grands thèmes de l'œuvre. Les douze autres projections présentent cette actrice bien connue du grand écran Cate Blanchett dans le cadre de l'image et non plus seulement comme simple narratrice. La totalité des projections est diffusée simultanément lors d'une exposition muséale et tourne en boucle. Le temps du film est alors équivalent au temps d'une séquence, les projections étant diffusées en même temps. Nous assistons là à une œuvre que l'auteur et l'équipe de conception de la première institution d'accueil appellent un *film d'installation multi-channel*³⁸. On retrouve ainsi un champ lexical qui colle à la perfection à nos critères de sélection. En auto proclamant l'œuvre ainsi, Julian Rosenfeldt et l'équipe muséale qui l'entourent à l'époque de la première présentation

³⁷ Ma traduction. Julian Rosefeldt. *Manifesto*, Koenig Books, Allemagne, 2016, 2^e de couverture

³⁸ *Ibid*, p.81

imposent un langage critique à l'œuvre. Il faut ainsi concevoir ces projections comme une série de séquences composant le film, l'ensemble de l'œuvre. Comme l'œuvre est d'abord et avant tout créée pour le musée, elle fusionne ainsi le langage cinématographique (l'aspect filmique) et celui de l'art visuel (l'aspect installatif). Mais concrètement, comment l'œuvre obtient-elle cette identité hybride?

Pour ce qui est de l'aspect filmique, le traitement de l'image proposé par Rosefeldt épouse à la perfection celle du cinéma. Il joue avec le champ/hors-champ, exploite les mouvements de caméra (travelling et panoramique), joue avec la profondeur de champ et les valeurs de plan et compose son cadre de manière équilibrée en respectant la division par les tiers. Il emploie donc un langage cinématographique bien établi auquel le public est assez familier pour en comprendre un minimum de codes et ainsi, se faire des attentes et comprendre le sous-texte suggéré. De plus, l'artiste a soigné la mise en scène, orchestrant le tout pour que ses personnages évoluent dans son contexte sans aucun accro. Le tout est, bien sûr, joué à la perfection par une actrice de talent qui livre ici une interprétation assez remarquable en donnant une vraie individualité à chacun de ses personnages. Tout ceci nous ramène à notre acte de fiction nommé dans le chapitre précédent. Les images ici suggérées, les mouvements, le défilement et le jeu d'acteur nous rappellent inconditionnellement le cinéma. Nous pouvons aisément imaginer un tel film dans notre cinéma de quartier grâce, entre autres, au traitement des images et au mode de production. Le choix de cette actrice n'est pas non plus anodin, puisque la participation d'une telle figure rattachée au monde du cinéma attire forcément l'attention médiatique³⁹. Cela permet au film de circuler et d'attirer l'attention du public plus facilement. D'autant plus que la communication sur l'œuvre s'axe sur la présence dans l'actrice, comme nous pouvons le constater dans le résumé de l'œuvre précédemment cité. Le film épouse

³⁹ Anna-Cathrina Gebbers et Udo Kittelmann, « To give visible action to words ». *Manifesto*, Koenig Books, Allemagne, 2016, p. 86

donc d'une certaine manière le star-système hollywoodien actuel en mettant en vedette une actrice populaire. Il s'agit là d'une technique souvent, pour ne pas dire toujours, utilisée par les grands studios pour vendre leur produit visuel. Tout ceci montre bien que la production de cette œuvre évolue, ou du moins prend comme modèle, le monde du cinéma par l'emploi des codes, de son langage et de ses principes médiatiques.

Sa dimension installative, elle, se réfère au monde de l'art, et plus particulièrement à celui du musée. En proclamant son œuvre comme une installation, l'artiste en détermine le mode de diffusion et son rapport avec l'espace de présentation. Pour expliquer comment se dévoile cette dimension de l'espace muséal, prenons exemple sur l'exposition qui a eu lieu au Musée d'Art contemporain de Montréal (MAC) en 2018-2019. Tel que présenté dans cette institution, l'enchaînement des vidéos se faisait naturellement, dans le sens où nous nous dirigeons sans nous poser de question. Nous savions d'instinct où se diriger. Guidés par la disposition des deux premières projections, nous poursuivions notre parcours vers les images en mouvements qui nous semblait la plus proche. Même si les écrans étaient placés dans un principe d'enfilade, il était aisé de contourner une projection pour y revenir plus tard. Pour faciliter cette idée d'un parcours semi-dirigé, et donc qui permet au visiteur de déambuler à sa guise tout en gardant une ligne conductrice, les projections prenaient place à travers tout l'espace d'exposition, à la fois sur les murs, mais aussi sur des cimaises qui faisaient guise d'écrans de projection double (une sur chaque face). Chaque projection tournait en boucle sans fondu au noir qui aurait pu nous indiquer la fin. Nous comprenions par nous-mêmes qu'il était à présent temps de changer de station. Mais l'intuition même du visiteur était aussi appuyée par la lenteur calculée et mise en scène par l'artiste au début et à la fin de ses projections. La pièce sombre nous incitait en plus à nous rendre au prochain point lumineux. Bien que le parcours ne fût pas directif, la disposition des images en mouvements nous dictait une certaine

logique puisque nous étions attirés par la projection visible la plus proche. Seules les deux premières projections étaient forcément les mêmes pour tous les visiteurs, dus au positionnement forcé (la première étant dans le sas d'entrée et l'autre juste après cette dernière, nous faisant face). Pour le reste, libre aux spectateurs de visionner le ou les projections qu'ils désiraient. Le grand espace ouvert créait aussi un environnement de découverte qui poussait le spectateur à explorer parmi la pénombre. Le son venait d'autant plus captiver notre intérêt. Nous n'entendions que très rarement la bande sonore de la séquence suivante lors du visionnement d'une d'entre elles, mais nous tendions l'oreille à chaque fois que l'espace devenait l'écho de l'œuvre par un *momentum* d'harmonie entre les projections. Ce moment à l'unisson venait lier les parties de l'œuvre et créait une sorte d'aparté à l'acte de fiction précédemment établie. Un instant où le quatrième mur du cinéma était brisé par l'intention artistique. Le récit semble alors rejoindre la réalité, sortir du cadre de la fiction pour mettre en évidence le discours des manifestes à la source du projet. Une récitation sans émotion, sans diversion d'effet cinématographique. Il est certain que l'œuvre a connu bien d'autres déclinaisons selon l'espace d'exposition, mais ceci pose les grandes lignes de la dimension installative de l'œuvre selon les intentions de l'artiste. Ainsi, nous pouvons remarquer que l'œuvre est bel et bien conçue pour être présentée dans les salles muséales et réfléchi comme telle, mais pas seulement.

Cette mixité, particulière au film d'installation, se dévoile aussi dans le mode de diffusion de l'œuvre. Bien que pour l'heure *Manifesto* se limite à la programmation d'un seul musée à la fois dans le monde, le film évolue aussi à travers le monde du cinéma et change ainsi son mode de diffusion. Le film a participé à des festivals et a même remporté le prix du meilleur décor, des meilleurs costumes et du meilleur maquillage de la 68^e cérémonie du *Deutscher Filmpreis*, festival de l'Académie allemande du cinéma à Berlin. De quoi prouver sa légitimité dans le milieu cinématographique. De plus, l'œuvre est aussi éditée en version plus courte par le

biais des supports vidéo classiques à l'industrie du cinéma, soit en DVD et en Blu-ray⁴⁰. Ce remontage modifie l'expérience de l'œuvre, premièrement en adaptant les codes pour que l'œuvre soit mieux intégrée aux médias du cinéma (salle de cinéma, télévision et copie DVD/Blu-ray), mais aussi en changeant le mode de narration. Ainsi le film passe de 170 minutes environ, en compilant chacune des treize projections dans sa version en salle, à 95 minutes en continu dans sa version cinéma. La plupart des coupures sont prises dans les temps de latence qui permettaient au public de circuler entre les différents écrans de projection, mais aussi dans certains textes (bien que ces changements soient moindres). Au final, c'est la mise en contexte et les moments de réception laissés à la fin de chaque séquence qui en subissent les conséquences. Il n'y a donc plus d'autonomie à chaque discours (puisque chaque petit film était consacré sur un seul ou un ensemble de manifestes), au profit d'un commentaire général sur le manifeste comme forme textuelle et sa dimension performative. Cela se ressent aussi dans le montage qui coupe parfois en deux, voire en trois morceaux, une même séquence pour créer une forme de rythme. La composition sonore est aussi bien différente, venant dynamiser le montage par une musique électronique. Les transitions sont aussi travaillées dans un raccord de mouvements et de formes qui n'était pas là à l'origine. Un exemple serait lorsque la caméra tourne sur elle-même et présente la spirale que forment les escaliers colorés du centre de recherche dans la séquence consacrée au Suprématisme et au Constructivisme (Figure 2) qui coupe et ouvre aussi sur un plan en plongé mettant cette fois en scène deux petites filles qui tournoient sur elles-mêmes dans la section sur le Dadaïsme (Figure 3).

⁴⁰ Julian Rosefeldt. *Manifesto* [DVD], MVD visual, 2017, 95 min



Figure 2 - Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. [DVD], MVD visual, 2017, 95 min. Segment sur le Suprématisme et le Constructivisme. Capture d'écran 00:20:04



Figure 3 - Julian Rosefeldt, *Manifesto*, 2015. [DVD], MVD visual, 2017, 95 min. Section sur le Dadaïsme. Capture d'écran 00:20:47

Si les premières minutes sont les mêmes à travers les deux médiums, le discours du Situationnisme (qui est la deuxième projection dans l'ordre de visite et suit ainsi le prologue narré) est relayé à plus tard. L'ordre des séquences est donc chamboulé et entrecoupé à travers d'autres séquences. L'une des plus grandes différences est l'absence de l'effet d'unisson qui ponctuait à plusieurs reprises l'expérience dans la salle d'exposition. Cette fois, ce moment où l'actrice brise le quatrième mur en

s'adressant directement au public sur un ton neutre est presque complètement édité de la diégèse de leurs discours respectifs (qui ne reste dans leur contexte que pour une minorité des sections thématiques). À la place, Julian Rosefeldt propose un montage en douze écrans partagés à la toute fin pour terminer sur ce moment de tension. L'effet n'est donc pas du tout le même. Au lieu de venir rythmer la présentation, ce moment arrive comme un climax et ne permet pas au spectateur de comprendre le discours de chaque personnage, et ce au profit de l'effet de groupe. On écarte aussi la relation avec le bris du quatrième mur qui critiquait en quelque sorte l'acte de fiction. Le public ne comprend alors plus la même chose, ce qui nous rappelle les propos de Beckett sur sa théorie de *monde* qui change la réception de la production selon ses origines. Cette transition de la forme « exposition » à la forme « cinéma » change forcément la réception de l'œuvre, comme dans ce cas. La dernière transformation notable est la présentation, entre le prologue et le début de la section sur le Situationnisme, de chaque personnage incarné par Blanchett accompagné de tous les auteurs des manifestes faisant partie de cette œuvre. Il est alors plus simple pour le spectateur de suivre la structure du film, puisqu'il y a été introduit dès le début.

L'expérience n'est donc pas la même entre le visionnement dans la version courte que l'on nommera ici, à défaut de meilleur terme, la version cinéma, de celle plus longue qui a été présentée dans le réseau de l'art visuel. Le changement s'axe surtout sur le mode d'écoute. La version cinéma est plus courte, le texte demandant plus d'attention, mais aussi beaucoup plus rythmée au niveau du montage. Elle présente tous les personnages dès l'ouverture pour préparer le spectateur à ce qui s'en vient. La version muséale, elle, prend en compte le défilement des spectateurs laissant un moment de suspension au début et à la fin des treize projections pour permettre une meilleure circulation entre les stations. Les séquences sont aussi plus lentes, plus contemplatives, à l'image du public muséal qui vient généralement pour admirer et se délecter, tandis qu'au cinéma, les spectateurs cherchent généralement à se divertir

(dans un point de vue grandement généralisé). Le rythme en salle d'exposition est créé ici par l'espace sonore qui nous prépare à ce qui s'en vient, sans pour autant nous révéler le contenu visuel. L'artiste a donc assimilé les codes des deux médias de diffusion pour livrer son œuvre hybride qui s'adapte à chacun des médias. *Manifesto* est elle-même *cross-média*, puisqu'elle transfère des écrits (les textes de manifestes) en images. Les textes cités réfèrent aussi à d'autres domaines (selon le monde d'origine de chaque manifeste). Nous pourrions alors dire qu'il s'agit d'une œuvre intermédiaire et interdiscursive par excellence. Cette œuvre peut donc bel et bien porter la dénomination de film d'installation, répondant à tous les critères précédemment cités. De plus, ils font partie intégrante des deux mondes étant reconnus par les acteurs de ces deux domaines.

3.2 *More Sweetly play the Dance* de William Kentridge (2015)



Figure 4 - William Kentridge, vue d'installation de *More Sweetly Play the Dance*, 2015 à la Marian Goodman Gallery, New York, 2016, installation vidéo 8 canaux haute définition, 15 min, avec 4 porte-voix. Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa. Acheté en 2016. William Kentridge avec la permission de la Marian Goodman Gallery. Photo : Cathy Carver

More Sweetly Play the Dance est une œuvre d'animation et en prise de vue réelle de William Kentridge réalisée en 2015. Elle est décrite comme un film d'installation à huit canaux vidéo et quatre mégaphones, d'une durée approximative de 14 minutes. On y voit un cortège varié de gens du peuple, qui proteste, joue de la musique, danse et se rassemble sous différents groupes identitaires (malades du virus Ebola,

politiciens, mineurs, ecclésiastiques, squelettes, etc.), le tout sur un décor dessiné au fusain et accompagné d'une musique festive qui nous rappelle celle des parades. Le projet est une sorte de danse macabre qui mélange des techniques comme la captation vidéo, l'animation, le dessin, la danse, la performance, le théâtre et la musique, sous fond fortement politique.

Précisons que, dans sa présentation initiale, l'œuvre a été projetée sur une surface extérieure de 412 m de long par 10 m dans le cadre de la Lichtsicht Projection Biennale en 2015⁴¹. Kentridge a cependant conçu son œuvre pour qu'elle soit exposée autant à l'extérieur qu'à l'intérieur⁴². Sa version intérieure se restreint à une projection longue de 45m (encore réduite à 30m pour sa mise en exposition effectuée au Musée des Beaux-Arts du Canada (MBAC) 2019-2022).

La structure de ce film épouse celle d'un court-métrage, de par sa longueur, mais aussi par son mode narratif plus bref, voire axé sur une péripétie unique comme c'est le cas ici. En fait, elle ne présente pas de narration au sens littéraire du terme, mais plutôt induit par la gestualité, l'action en elle-même. Le public assiste au défilement en temps réels de groupuscules qui marchent le long des écrans. En épousant ce format, il n'y a pas de variations dans les échelles de plan ou de mouvements de caméra. Toute l'action se déroule sous une caméra fixe. Pourtant, le film n'est pas dénué d'un regard cinématographique. La structure de l'image est bien proportionnée et met en valeur le cadrage, respectant la règle des tiers sur l'horizontale et la valeur d'un plan de demi-ensemble⁴³. Il y a aussi un jeu avec ce qui est à l'avant-plan et ce qui est à l'arrière-plan, dynamisant la profondeur de champ. Il y a aussi un aspect de

⁴¹ Jaap Guldemon. *William Kentridge - More Sweetly Play the Dance*, nai010 publishing, Rotterdam, 2016 p. 13

⁴² *Ibid.* p. 17

⁴³ Voir les règles et le langage du cinéma donné par Michel Gelinas. *Faire un film...comme un pro!* Les 400 coups, Montréal, 2010

jeu d'acteur, ou du mois de mise en situation, fortement présent. Celle-ci peut être plus attribuée à une chorégraphie par son caractère performatif, mais somme toute mis en scène et positionnée de façon précise, presque minutée. Pour ce qui est du montage, il se veut totalement invisible. Le montage se dissimule dans les temps d'attente ou dans les changements des personnages qui passent d'un écran à un autre. La parade étant conçue comme une unité, rien ne peut définir un quelconque effet de montage. C'est donc le travail de mise en scène qui entraîne le dynamisme de l'image.

En lien avec le monde du cinéma, le film mélange l'animation et les prises de vue réelles, créant ainsi une identité qui nous rappelle les nombreux courts-métrages expérimentés par Disney (entre autres). D'ailleurs, Kentridge ne cache pas l'influence de ce maître de l'animation dans la création de cette œuvre. Dans le catalogue dédié à l'œuvre, l'artiste nous fait part d'une de ses inspirations. En effet, il nous dit que les squelettes dans sa parade sont tirés du film *Silly symphony - the skeleton dance* en 1929. Il dit même en tirer une inspiration globale pour son œuvre⁴⁴. De plus, l'artiste décrit son travail de l'image animée comme de la « *stone age technology* », renvoyant ainsi à des techniques de précinéma⁴⁵ (pensons aux premiers dispositifs d'activation des images comme le *Zootrope* ou le *Kinétoscope* et à leur esthétique de mouvements répétés) et référant aussi à une histoire du cinéma. L'emploi des références cinématographiques et le travail d'animation renforcent donc le lien entre le film et le monde du cinéma, mais ce n'est certainement pas le seul élément qui tend à un tel rapprochement. La reconnaissance de l'artiste dans le monde du cinéma a aussi une grande influence. « Connue pour ses films d'animation réalisés à partir de dessins au fusain selon une technique unique d'effacement et de recouvrement, William Kentridge crée des œuvres résolument narratives, dans lesquelles il aborde des

⁴⁴ *Ibid.* p.17-18

⁴⁵ *Ibid.* p.7

problématiques liées à l'histoire, à la mémoire et à l'oubli⁴⁶ ». Deux notions clefs sont à retenir dans cette citation. Premièrement, la reconnaissance de l'artiste dans le milieu du cinéma et deuxièmement, la narrativité du récit. William Kentridge n'en est pas à sa première création filmique. D'autres courts-métrages que celui à l'étude sont passés sur le marché du cinéma à travers de nombreux festivals. Ses créations sont alors attendues par ses pairs et le public. Au niveau de la forme narrative, même si le récit ne suit pas une structure littéraire classique (mise en situation, élément déclencheur, péripéties et dénouement) aussi employée par le cinéma, l'œuvre n'est pas pour autant dénuée de discours. L'action vient du défilement des personnages et est proclamée par le geste de la parade. À l'image de la réalité, cette manifestation est le discours, le geste, l'acte de rébellion et d'affirmation face à la société. Les personnages ne parlent pas, mais ils portent des objets ou des pancartes et revendiquent par leur présence physique. Tout au long de cette déambulation, le spectateur peut construire son propre discours et en trouver le sens. Les thématiques sont fortes et les codes sont facilement déchiffrables. Le texte n'a donc pas besoin d'être dit pour en comprendre la signification. Dans le monde du cinéma, un des principes universels de scénarisation est le « *show don't tell* », ce qui signifie qu'il vaut mieux montrer que dire, et Kentridge l'a bien compris. La forte présence de la musique qui couvrira le silence de l'espace sonore vient aussi nous rappeler les courts-métrages d'animation ou même les films muets qui se sont eux-mêmes libérés du langage verbal. Tout ici se tient dans le geste, la parole n'y est pas nécessaire. Nous ne suivons pas non plus un personnage, mais des thématiques universelles (la maladie, la survie, la guerre, la lutte des classes, les droits de l'homme et de la femme, etc.). La narration ne vient donc pas d'un récit à proprement parler, mais du sens global, de l'affiliation d'image et du défilement du temps même. Le montage n'est pas celui des images, mais celui des personnages qui y sont présentés, ceux-là mêmes qui font le sens et le dialogue.

⁴⁶ MUDAM. « William Kentridge - More Sweetly Play the Dance », *Dossier de presse*, Luxembourg, 2021. p. 2

Si le rapport de l'œuvre avec le cinéma est établi, qu'en est-il pour celui avec le musée? L'œuvre n'étant pas spécifiquement conçue pour la salle, sa présentation varie selon l'espace disponible. La seule constante est que la projection demande une longueur considérable, tandis que la hauteur reste relativement proportionnelle. Lors d'une visite de l'œuvre au MBAC en 2020, la disposition frappait par son aspect unique. Les écrans cette fois disposés en continu dans une sorte de demi-lune nous immergeaient totalement dans le film. Cette mise en espace est complétée par une série de bancs dépareillés et de gros haut-parleurs qui semblent bricolés à partir de mégaphones se joignent à l'esthétique du film. Une fois assis, nous sommes comme entourés par la procession. L'écran en demi-lune imparfaite (du fait que les écrans ne sont pas courbés et forment quelques angles) occupe le champ, jusqu'à la périphérie complète du regard du spectateur et donne une impression d'être entouré par la procession. Le film tournant en boucle ne fait que rehausser cette impression. Seuls le générique à la fin et le titre au début permettent de revenir à la réalité de l'œuvre filmique. Le spectateur est donc totalement immergé dans l'environnement proposé par l'artiste (autant au niveau sonore que visuel et spatial).

More sweetly play the dance dépend donc des dimensions de son média d'accueil. Une chose est certaine, l'œuvre ne peut être diffusée sur un écran de cinéma sans perdre sa dimension linéaire. Sinon, l'image serait considérablement rétrécie pour garder le bon rapport hauteur/largeur. Les salles de cinéma pouvant difficilement s'adapter aux contraintes dimensionnelles de l'œuvre, celle-ci ne peut pas utiliser les moyens de diffusion classique de ce média. Il va donc de soi que l'œuvre n'est pas diffusée à l'intérieur des salles obscures des cinémas. Par contre, la diffusion extérieure permet une belle variation de la présentation et rappelle le format du cinéma en plein air utilisant des écrans montés pour l'occasion ou sur la surface d'un bâtiment. C'est cette dernière option qui se voit favorisée par cette œuvre et qui

accentue ainsi son contexte (la procession), lorsque diffusé sur un édifice longeant une route, un trottoir ou toute autre voie de circulation. La disposition en demi-lune des salles colle aussi bien à cette création de Kentridge suggérant que la manifestation tourne en rond⁴⁷. Sentiment d'ailleurs renforcé par l'espace lui aussi travaillé de sorte à suivre le mouvement de personnages, à l'écran et hors-champ. Ce placement entraîne donc une autre réflexion et complète bien le propos de l'artiste. Dans tous les cas (présentation intérieure ou extérieure), la durée du film reste la même. La variation se tient dans le contexte et dans ce qui est mis en place pour favoriser l'immersion. L'effet de la diffusion à l'extérieur n'est certainement pas le même que celui à l'intérieur, mais ces deux médias d'accueil invitent à se plonger dans la proposition de Kentridge et démontrent ainsi l'importance de la dimension installative de ce film.

L'œuvre emploie aussi le champ lexical désiré. En fait, l'artiste le définit lui-même comme un film d'installation. De plus, l'œuvre procure un ressenti cinématographique, peut-être un peu plus reclus dans l'histoire du domaine, mais toujours aussi pertinente. Il y a donc acte de fiction par cette sensation de vieux film d'animation mélangeant savoirs traditionnels (le dessin au fusain) et contemporain (la performance de la parade et de la danse). C'est alors dans l'hybridation, tant dans la production que dans la mise en exposition, telles que nous l'avons abordée tout au long de cette section, que se retrouvent tous les critères qui nous ont aidés à définir cette œuvre comme un film d'installation.

⁴⁷ Érika Nimis. *La marche du monde*, Ciel Variable (115), été 2020. P.29-30

3.3 *1395 Days without Red* d'Anri Sala (2011)



Figure 5 - Anri Sala - *1395 Days without Red*, 2011. Single-channel HD video et 5.0 surround sound, 43:45 min. En collaboration avec Liria Bégéja, d'un projet de Šejla Kamerić et Anri Sala en collaboration avec Ari Benjamin Meyers. © Anri Sala, Šejla Kamerić, Artangel, SCCA/2011 avec la permission de Marian Goodman Gallery, Hauser & Wirth, VG Bild-Kunst, Bonn 2019.

Le récit prend place durant le siège de Sarajevo de 1992 à 1996, qui dura 1395 jours et où tous les citoyens ont évité de porter du rouge pour ne pas devenir des cibles. On y retrouve une femme, interprétée par Maribel Verdú, lors de sa traversée routinière pour se rendre à la répétition de l'orchestre dont elle fait partie. Son chemin passe par une route qui portera le nom plus tard de la Sniper Alley. La route est ponctuée par des extraits de la répétition de l'orchestre qui interprète la 6^e Symphonie de Tchaikovsky⁴⁸.

Si, dans le cas de cette étude, nous allons nous concentrer sur l'œuvre proposée par Anri Sala, il faut préciser que le projet a été développé et filmé en collaboration avec Šejla Kamerić. Les deux artistes à la tête du projet se sont partagé les mêmes

⁴⁸ Artangel, Šejla Kamerić/Anri Sala *1395 Days Without Red* [En ligne]

séquences et ont créé deux films distincts, présentés tous deux pour la première fois en 2011 dans la même exposition. L'un des films est d'une durée de 61 minutes et est attribué à Šejla Kamerić et l'autre de 43 minutes et 45 secondes et est cette fois alloué à Anri Sala. Ces deux films ont aussi reçu l'appui d'Ari Benjamin Meyers pour la portion musicale du projet.

Cette fois encore, le film emprunte aux médias du cinéma et de l'exposition. Cependant, on le présente seulement comme un film, même si sa dimension installative existe bel et bien, mais nous y reviendrons. Pour ce qui est du cinéma, le film vient, de manière consciente chez les artistes ou non, en critiquer les codes tout en employant le langage unique à ce type de production. En effet, *1395 Days without Red* s'oppose aux genres tels que développés par le monde du cinéma. Ainsi, même si les premières impressions à la lecture du synopsis nous orientent vers le film de guerre ou historique et que le visionnage maintient la tension dramatique digne des films de suspense, il n'en est finalement rien. L'action se déroule sans le moindre effet pyrotechnique ou quelque explosion numériquement ajoutée. Il n'y a ni mort ni destruction visible. Le spectateur est pourtant sous tension, attendant le moment, comme pour le personnage principal, où la violence de la guerre frappera l'écran. Les artistes posent alors un geste en opposition au film de genre. D'ailleurs, la critique est d'autant plus grande puisqu'une attention particulière a été portée afin que la production soit la moins coûteuse possible. Cela se ressent dans le nombre restreint de gens qui parcourt la ville, dans l'ambiance générale désertique, dans la caméra à l'épaule et dans l'absence d'effets spéciaux. L'œuvre est donc anti-hollywoodienne puisqu'elle en rejette son système économique⁴⁹. La musique suit aussi cette logique. Dans un entretien Ari Benjamin Meyers, artiste, compositeur et collaborateur sur ce projet déclare :

⁴⁹ Point 2 et 4 de l'article. Ozren KEBO. *Nine Impressions of 1395 Days*, Artangel, 2011 [En ligne]

Usually in a film, the music enhances what you see [...] But in this case [...] the music became the basis of choreographing her journey [...] the way she would walk, how fast or slow she would go, how she was breathing, her attitude would be based on music; everything about that walk was in one way or another based on music⁵⁰.

Ainsi, c'est la musique qui vient guider l'action et pas l'inverse comme dans le cinéma habituel. On vient même jouer sur les silences et tous les bruits que le spectateur entend font partie de la partition de cette composition sonore. Seule l'alternance avec la symphonie de Tchaikovsky permet de déterminer le rythme. Les artistes placent donc la musique au centre même de la production filmique, ce qui est d'autant plus évident dans la mise en exposition que propose Anri Sala, mais nous y reviendrons plus tard.

Un dernier élément pertinent dans la distanciation du cinéma hollywoodien est que le film est conçu à partir de la conception de deux artistes et que ceux-ci en ressortent deux productions distinctes. C'est comme si deux réalisateurs s'associaient pour tourner les mêmes séquences, qui présentent donc exactement les mêmes images, mais que seul le montage différencie les films selon le réalisateur qui en est à la tête. Ce concept est rarement, voire totalement, absent du monde cinématographique. À la limite, cela peut nous rappeler, dans une moindre mesure, les événements récents du film *Justice League*, dirigé par deux réalisateurs, et qui a donné droit à deux films différents, mais du même nom (celui de Josh Weedon en 2017 et celui de Zack Snyder en 2021). Cela vient donc en opposition avec l'idée du réalisateur unique à la tête d'un projet cinématographique, normes habituelles au cinéma. De plus, ce procédé remet en question l'unicité et l'originalité du projet. Si les images sont les mêmes, cela peut jouer sur l'attrait du public qui ne voudra peut-être pas revoir la même chose une seconde fois, bien que le regard du réalisateur à la tête du montage modifie le rythme du récit.

⁵⁰ Artangel, *Op. cit.*

L'œuvre trouve donc dans le jeu de la critique et de l'opposition avec le cinéma dominant une forme qui lui est propre. En effet, là où l'œuvre critique les codes de genres et le mode de fonctionnement des studios, elle utilise les prémisses d'un langage visuel commun. Ainsi, le spectateur ne sera pas déboussolé en observant les diverses valeurs de plan, la mise en scène particulièrement soignée et le montage si familier qui nous emporte vers la tension dramatique propre au suspense. Le film présente aussi beaucoup de plans rapprochés, souvent caméra à l'épaule, mise en opposition avec des plans d'ensemble généralement fixes. La caméra à l'épaule et les plans de la ville sont aussi en accord avec l'intention d'épouser le vécu du personnage dans le désert de la ville assiégée. Cet exemple met en lumière l'emploi du langage permettant de donner une signification aux images et au montage suggéré. Le récit prend de plus une structure chronologique qui part du point A (la résidence du personnage principal) au point B (la salle de répétition de l'orchestre) et épouse le temps du parcours. La dimension de l'écran de projection ne semble pas jouer un rôle essentiel dans la réception de l'œuvre désiré par l'artiste. En effet, la projection de ce film nécessite seulement un écran classique qui varie selon la dimension de la salle où il est diffusé, comme on peut visionner un film au cinéma ou sur nos appareils résidentiels. Le visuel colle donc exactement à ce que l'on pourrait retrouver dans une salle de cinéma. De plus, en venant s'opposer aux codes de genres, il leur fait directement référence et emploi des techniques similaires. La tension dramatique se joue, par exemple, dans les temps d'attente et les plans qui montrent l'angoisse des personnages. C'est donc ici l'emploi de la technique de prolongement de la tension dramatique préparant le public à une fin tragique qui est visible dans les films de suspense⁵¹. Enfin, bien que le film semble rejeter le système économique par l'emploi d'un petit budget de production et le partage des séquences tournées entre deux artistes, il l'épouse aussi en mettant en scène une actrice connue du grand public. L'œuvre s'inscrit donc dans la suite du cinéma et en critique les codes, tout en y

⁵¹ Vincent Pinel. *Genres et mouvements au cinéma*, Larousse, Espagne, 2017, p. 214-215

intégrant d'autres aspects comme ont pu le faire avant elle des centaines de productions (pensons aux Nouvelles Vagues du cinéma à travers le monde).

En ce qui concerne les modes de mise en exposition, l'œuvre a connu plusieurs altérations selon le musée qui l'a exposé. Concentrons-nous sur deux cas de figure bien différents, celui du Centre Pompidou et celui du Palazzo Grassi. Une qui présente l'œuvre de manière fragmentaire et mélangée à d'autres œuvres vidéo et un autre qui nous montre l'œuvre dans son intégralité et de manière autonome. Si à l'origine les deux films ont été présentés simultanément, les deux œuvres vivent des parcours d'exposition indépendants par la suite. La version de Anri Sala a connu plusieurs modifications, changeant le montage et/ou la réception de l'œuvre auprès des publics. Dans chacun des cas, l'œuvre dépasse les limites seules du cadre de l'image en mouvement, prenant place dans la salle d'exposition par différents éléments immersifs. La proposition que l'artiste nous offre au centre Pompidou en est un bon exemple. L'exposition se situait dans la Galerie Sud de l'institution, à portée de la vision des passants dans la rue. Y étaient installés divers dispositifs d'immersion, comme la présence d'une boîte à musique intégrée à la vitrine qui donne sur la rue, des batteries disposées un peu partout dans la pièce et cinq écrans de projection. Ces cinq écrans s'activaient chaque heure de la journée, l'un après l'autre, de sorte que les écrans ne soient jamais tous ouverts au même moment et se succèdent chaque heure de la journée. Deux écrans peuvent cependant jouer au même moment. Il y était diffusé un montage de 4 différents films de l'artiste : *1395 Days without Red* (2011), *Answer Me* (2008), *Le Clash* (2010) et *Tlatelolco Clash* (2011)⁵². Ce n'est donc pas le film à l'étude ici qui utilise les écrans multiples, mais bien le mode de présentation qui change le support de l'œuvre, même si celui-ci ne requiert originalement qu'un seul dispositif de projection. Le mélange des quatre films de Sala met en parallèle le travail sonore de l'artiste et crée un nouveau discours entre

⁵² Christine MACEL. *Anri Sala*, Éditions du Centre Pompidou, Paris, p.19

les œuvres. Afin de couronner le tout, les tambours emplissant la salle étaient activés par les vibrations sonores des films projetés au même moment créant un environnement total en produisant à la fois le son diégétique à l'image, diffusée par des colonnes de son près des écrans de projection, et à la fois par les tambours qui jouent en *live* la bande son⁵³. *1395 Days without Red* se voit donc revisité par cette nouvelle version grâce au remontage et à la division en extrait de l'œuvre intégrale. Le spectateur qui le découvre dans cette version pour la première fois ne pourra jamais capter l'œuvre en entier.

Le cas de la mise en exposition du Palazzo Grassi est quant à lui bien différent. Cette fois, la salle choisie pour la diffusion de l'œuvre était emplie de piliers au centre de la pièce. L'artiste, au lieu de les ignorer, en tient compte en disposant l'écran de telle sorte que la vision de la projection soit obstruée lors de l'entrée en salle. Le film est donc divisé par la présence des colonnes qui fragmentent l'image. Cela donnait l'impression de devoir traverser un champ de colonnes, à l'image des obstacles obstruant la voie d'une ville détruite, pour tenter d'atteindre l'objet désiré. Ce n'était qu'en se rapprochant de l'écran, une fois que le spectateur a dépassé le jardin de colonnes de briques, que l'on pouvait observer l'œuvre dans son intégralité, et même dans ces conditions l'écoute est rendue difficile par la disposition du public en diagonale de l'écran (Figure 6).

⁵³ *Ibid.* p.19



Figure 6 – Anri Sala, *1395 Days without Red*, 2011. Vue d'exposition. *Luogo e Segni* à la Punta della Dogana, Palazzo Grassi (2019). Photographie Tomy Girard

L'espace de l'exposition vient donc faire obstacle à la diffusion comme en écho aux difficultés que rencontre le personnage dans le film⁵⁴. *1395 Days without Red* était exposé au côté de l'œuvre *The Breathing Line* de Anri Sala, toujours en collaboration avec Ari Benjamin Meyers, où les battements de cœur et les respirations du personnage principal du film sont traduits sur une partition de musique (Figure 7). À chaque fois, l'artiste vient donc jouer avec son environnement, ce qui a un impact sur la projection du film, créant un effet d'immersion par la mise en relation entre l'œuvre et l'espace d'exposition.

⁵⁴ Palazzo Grassi - Punta della Dogana, *Anri Sala in conversation with Mouna Mekouar - Luogo e Segni*, 2019. [En ligne]



Figure 7 - Anri Sala, *The Breathing Line*, 2012. Vue d'exposition. *Luogo e Segni* à la Punta della Dogana, Palazzo Grassi (2019). Photographie Tomy Girard

L'expérience du spectateur n'est donc pas la même selon les institutions d'accueil, de même que le visionnement du film dans les salles obscures change sa réception, bien que l'œuvre reste la même dans le réseau du cinéma. La dimension installative est celle qui change le plus d'une institution à l'autre. La vidéo étant centrale, l'artiste l'adapte à chaque lieu et crée de nouveaux dialogues entre l'œuvre, l'espace et les spectateurs. À l'image de l'œuvre *Manifesto* vue précédemment, *1395 Days without Red* change selon son mode de présentation. Il est donc normal que l'œuvre ne présente pas l'installation à même sa dénomination, car elle le devient lorsqu'elle entre dans le réseau muséal. Cette fois l'œuvre originale épouse beaucoup mieux le mode de diffusion du cinéma présentant l'œuvre de A à Z sans modification, tandis que son itération dans le monde muséal revoit l'œuvre pour l'adapter au mode d'exposition. Par contre, la salle d'exposition semble mieux coller aux discours de l'artiste et vient réellement donner une nouvelle dimension à l'œuvre avec sa mise en espace. Le film, lui, a quand même eu droit à plusieurs projections dans différents festivals de film, comme celui de la ville de Sarajevo. Il ne connaît cependant pas de support DVD ou Blu-ray, ou même en version dématérialisée. La diffusion se

concentre donc au sein du réseau des festivals de cinéma et d'art visuel ainsi que le réseau muséal. Il est donc difficilement accessible au public, se réduisant aux programmations des divers événements, tout comme c'est le cas avec *More Sweetly Play the Dance* et notre prochain cas d'étude.

3.4 *Actos de dios* de Pablo Vargas Lugo (2019)



Figure 8 - Pablo Vargas Lugo, *Actos de dios*, 2019. Image tirée du film 00:08:33:10. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura 2017. Paseo de la Reforma à Campo Marte S/N, Col. Polanco Chapultepec, Miguel Hidalgo.

Acto de dios (*Acts of god*) est une œuvre de Pablo Vargas Lugo créée spécifiquement pour représenter le Mexique à la 58^e Biennale de Venise en 2019. L'œuvre est décrite comme suit :

S'appuyant sur divers épisodes racontés par les Évangiles avec leurs propres perspectives distinctes, deux projections en boucle offrent des montages différents d'images très similaires : séquences incomplètes et non conclusives, prises de vue et

plans où les mésaventures et les détournements semblent être la norme. Les divergences, les détails hors champ et les moments divergents de la vie du Christ génèrent un récit non linéaire qui soulève une série de questions⁵⁵.

Ce résumé nous apprend plusieurs choses sur l'œuvre. Tout d'abord, il s'agit d'un film exploitant deux canaux qui présentent chacun 30 minutes du même film, mais monté à partir d'extraits et de prises différentes. Ce montage en deux canaux distincts oblige le spectateur à se concentrer simultanément sur les deux écrans pour avoir accès à l'intégralité de l'œuvre. Outre cette double projection, l'autre point qui nous intéresse est celui de la narration qui se veut non conclusive et incomplète. Ainsi le moyen-métrage alterne de séquence en séquence sans terminer le chapitre de la vie du Christ qui a été débuté par la précédente. De plus, le récit est non linéaire. On peut même se demander s'il y a réellement un récit. Pour reconstruire et ordonner les plans suggérés, on demande au spectateur de faire des liens avec ce qu'ils connaissent déjà de ce personnage hautement reconnu à l'échelle mondiale. Les séquences se répètent et se déroulent même autrement, selon plusieurs réalités différentes. Il n'y a donc jamais de ligne narrative précise, mais un ensemble de trajectoires, un peu à l'image de ces *livres dont vous êtes le héros*⁵⁶, ou de ces jeux qui présentent à plusieurs embranchements (*La trilogie Mass Effect 2007-2012*, *The Wolf Among Us 2014*, *Detroit : Become Human 2018*, etc.).

Ce sont des codes peu orthodoxes dans le monde du cinéma. Il y a certes des films qui jouent sur la temporalité et la structure du récit. Pensons notamment aux films de Christopher Nolan, et tout particulièrement à son film *Memento* (2000) qui présente chaque séquence de manière déchronologique ou encore aux films *Smoking / No Smoking* d'Alain Resnais (1993) qui montrent le changement dans la vie de la protagoniste selon sa décision de fumer ou non. Cependant, bien que ces films

⁵⁵ Ma traduction: E-flux, *Mexican Pavilion at the Venice Biennale*, 2019. [En ligne]

⁵⁶ En référence à la catégorie de livres portant cette appellation, comme visible sur le site de l'Éditeur Babelio. URL : <https://www.babelio.com/livres-/Livres-dont-vous-etes-le-heros/83414>

n'apportent pas nécessairement de conclusion, il y a toujours un fil rouge à suivre, ou du moins une chronologie que l'on peut reconstruire. Dans ce cas de figure, on ne respecte ni la linéarité du récit ni une histoire que l'on peut mettre en ordre. Il y a plutôt une multitude d'histoires qu'on ne peut replacer d'une manière chronologique tant la structure est entremêlée. Même si certains films légitimés par le monde du cinéma déconstruisent les procédés de la narration classique, rares sont ceux qui font un tel clivage avec la structure narrative conventionnelle.

Ce cas d'étude reste dans la même veine dans le sens où il déconstruit les principes de narration tout en restant cinématographique. À son tour, *Acto de dios* épouse le langage du cinéma par les valeurs de plan, les mouvements de caméra et la profondeur de champ. Même que l'œuvre reprend beaucoup à la structure de l'image que l'on peut observer dans les documentaires. En effet, la caméra semble parfois avoir capturé l'action sur le vif⁵⁷ ou se focalise d'autres fois sur des éléments qui entourent le sujet sans montrer l'action qui est au centre de la séquence narrative. D'ailleurs, la répétition des séquences présente des prises ratées, comme ce que l'on peut voir à la fin de certains films ou dans les bonus d'un DVD. L'artiste réfère lui-même à ces séquences en décrivant son film comme « *A kind of biblical bloopers reel*⁵⁸ ». Il s'agit donc d'une comédie sur la vie potentielle de Jésus Christ dans une sorte de faux documentaire hypothétique. Mais son lien avec ce média qu'est le cinéma ne s'arrête pas qu'au langage du média et au genre. Le film est réellement prévu comme une grosse production cinématographique. On compte parmi l'équipe un ensemble de comédiens professionnel et même un directeur de la photographie d'expérience, Rafael Ortega⁵⁹. Ils suivent même les étapes de production classique allant du *storyboard* à la composition du scénario, avec l'aide de Pablo Soler Frost, en passant par les répétitions et les autorisations de tournage pour leur lieu de

⁵⁷, Pablo Vargas Lugo. *Acts of god*, Mousse publishing, Italie, 2019. P.28-29

⁵⁸ *Ibid.* P.170

⁵⁹ *Ibid.* P.26

captation⁶⁰. L'artiste a aussi pris comme modèle un film biblique bien connu *Il vangelo secondo Matteo* (Titre en français : L'Évangile selon saint Matthieu) de Pasolini (1964) qui influence, entre autres, l'aspect réaliste du récit et les costumes⁶¹. Le dernier point à aborder, mais non le moindre, est le travail de composition sonore qui est conçu de manière à accompagner l'action à l'image comme le fait le cinéma classique. Tout particulièrement, la musique reprend le genre musical des vieux westerns. Dans un but d'ancrer le film un peu plus dans le réel, une attention particulière est portée sur le son ambiant⁶², rendant le travail de captation sonore à une qualité supérieure. Tous ces éléments montrent que l'œuvre évolue bien dans le monde du cinéma, ou du moins, qu'il en est fortement influencé dans le mode de production. Il ne s'agit ni plus ni moins d'un acte de fiction, tant dans la suspension d'incrédulité emmenée par le jeu des acteurs et le scénario que dans le style et la production de l'œuvre.

Ce qui est d'autant plus surprenant, c'est que toute cette production qui épouse presque à la perfection celle du cinéma n'est pas du tout mise en avant dans les communications entourant l'œuvre. En effet, si ce n'était du catalogue d'exposition exclusivement conçu pour la Biennale de Venise, rien n'aurait transmis cette production en arrière-plan. Tout semblait orienter le projet vers une production cinématographique, mais elle était belle et bien conçue pour le monde de l'art visuel et pensé pour être exposé. En fait, c'est pour représenter le Mexique au sein du pavillon national du pays à la Biennale de Venise de 2019 qu'*Acto de dios* fut présenté pour la première fois. Son exposition était assez impressionnante et détonnait, ou plutôt se faisait remarquer des autres, par sa mise en espace simple et le traitement de son sujet beaucoup plus léger que ce que l'on pouvait voir à l'entrée. Cette légèreté, emmenée par l'humour, n'était pas non plus sans profondeur. Par

⁶⁰ *Ibid.* P.29

⁶¹ *Ibid.* P.22-23

⁶² *Ibid.* P.25

contre, cette profondeur était difficilement accessible au premier coup d'œil. Quoi qu'il en soit, l'artiste a su bien s'adapter à l'espace. Se situant dans un des bâtiments de l'Arsenal, avec ses murs de vieille brique et son absence de fenêtres, Vergas Lugo a exploité cette caractéristique pour l'accorder à sa nouvelle création. La pièce était assez réduite (cette bâtisse accueillant plusieurs pays), l'espace devait être optimisé au maximum. Ainsi, les bancs en gros blocs de pierre brute et la lumière très faible renforçaient l'effet d'immersion de l'œuvre vidéo et permettaient de tout rapporter à cette œuvre centrale. La disposition des écrans en sorte de V, entourant les bancs, en faisait tout autant. De plus, seule une autre œuvre accompagnait le film et pouvait facilement échapper à l'attention des spectateurs tant les éléments de la pièce se rapportaient à l'image en mouvement. On entrait donc dans un univers incertain et tamisé, pour en ressortir le sourire aux lèvres. Le lieu d'accueil est peut-être la raison pour laquelle la promotion de l'œuvre ne s'est pas faite autour de sa dimension filmique. Étant un des plus grands festivals d'art contemporain/actuel, décrire l'œuvre comme une installation plutôt qu'un film d'installation peut mieux légitimer sa place face aux autres pavillons.

L'œuvre n'en est cependant qu'aux débuts de sa circulation au sein du monde muséal. Il pourrait donc y avoir des changements dans son interprétation et sa promotion. Il est d'autant plus intéressant de noter qu'*Acto de dios* présente déjà des variations, s'accommodant à l'espace d'exposition disponible. Ainsi, bien que l'œuvre soit originalement conçue pour être en deux vidéos de 30 minutes accompagnées de blocs de pierre en guise de sièges disposés devant les écrans et d'une autre œuvre complétant l'effet d'immersion, l'exposition se voit agrandie dans son second lieu d'exposition. Au Laboratorio Arte Alameda (LAA), le film passe de deux à trois canaux et voit son temps réduit à 15 minutes par projection, et ce, à partir des mêmes images présentées précédemment. De plus, il semble dorénavant impossible de

visionner toutes les projections en même temps, dû à la disposition des écrans (Figure 9 et 10).



Figure 5 – Pablo Vargas Lugo, *Actos de dios*, 2019. Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella.



Figure 10 - Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2019. *Actos de dios*, Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella.

Ce changement vient considérablement transformer la réception de l'œuvre. Le spectateur doit maintenant prendre en compte trois écrans qui présentent des variantes du même récit. On demande aussi au public de retenir en mémoire la précédente projection, puisque la comparaison immédiate ne peut se faire qu'entre la projection du centre et l'une de celle aux extrémités. Un autre changement important est

l'ampleur de l'œuvre *Tapete microbiano* qui accompagne l'œuvre *Acto de dios* depuis la Biennale. Cette œuvre, réalisée à partir des formes de vies ancestrales ramenées de la réserve biologique de Cuatrociénegas, dans le désert de Chihuahuan, lieu du tournage du film, prend l'espace d'une pièce au complet dans la deuxième itération de l'exposition, alors qu'elle occupait seulement une section très réduite à Venise (Figure 7 à 10). On vient aussi ajouter des blocs de pierre sur lesquels figurent des écritures bibliques dans l'espace de projection. La lumière n'est pas non plus la même au LAA, changeant notre perception et s'éloignant encore plus de la salle de cinéma par un éclairage et des murs blancs. Cela peut paraître anodin, mais l'effet d'immersion est, lui, fortement changé. L'exposition est donc plus immersive par la grandeur de l'œuvre qui accompagne le film. Le lien avec le lieu de tournage est aussi beaucoup plus fort puisque *Tapete microbiano* est entièrement composé du même paysage. Cependant, ce mode de présentation semble être sujet à des modifications puisque l'exposition est conçue pour s'adapter aux espaces où elle sera présentée⁶³.



Figure 11 et 12 - Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2019. *Actos de dios*, Pavillon national du Mexique. Images de courtoisie de la Biennale de Venise. Photographie Italo Rondinella.

⁶³ Cronopio, *Actos de dios*, 2020 [En ligne]



Figure 13 et 14 – Pablo Vargas Lugo, *Tapete microbiano*, 2020. *Actos de dios*, Laboratorio Arte Alameda. Venise Documentation Project. Photographie Jéssica Villamil.

En tant que telle, l'œuvre ne semble pas avoir besoin de plusieurs écrans pour exister, surtout si l'on considère que la disposition des écrans restreint le visionnement en simultané. Si l'artiste le voulait, les projections peuvent donc être simplement regardées une à la suite de l'autre. Dans cet ordre d'idée, les projections pourraient donc être visionnées dans les salles de cinéma. Le format des images en mouvements ne nécessitant pas de disposition particulière, tant dans le contenu que dans le dispositif du support demandé. Par contre, comme les autres œuvres précédemment étudiées, elle serait amputée de sa dimension spatiale au profit d'une plus large diffusion et d'une plus grande autonomie. L'œuvre n'est cependant pas encore intégrée au réseau du cinéma. La raison de sa présence ici est qu'elle en a tout le potentiel et bien qu'elle n'intègre pas encore le réseau de diffusion de ce média, l'œuvre a fortement intégré celui de la production. Il y a donc une hybridation à même la source qui est palpable et énoncée clairement par l'artiste⁶⁴. L'expérience de l'œuvre en salle est quant à elle surtout influencée par la mise en scène et le rapport du film avec l'œuvre *Tapete microbiano*. Cette composante serait bien sûr absente dans la salle de cinéma et perdrait ainsi le lien avec le lieu de tournage. Ce qui peut sembler un détail de mise en scène prend tout son sens lorsque l'on connaît les propos de l'artiste qui veut démontrer par cette œuvre que la nature peut parfois avoir une

⁶⁴ Pablo Vargas Lugo. *Op. cit.* P.21-29

disposition naturelle tout à fait surprenante, mais que c'est l'homme qui lui attribue un aspect divin⁶⁵. Par cette réalisation Pablo Vargas Lugo nous lance des pistes sur le hasard du monde et les millions de possibilités qui en découlent, à l'image de son film qui revisite les possibilités de l'histoire du Nouveau Testament. L'œuvre matérielle apporte aussi la dimension millénaire par les composantes qui la constituent. C'est donc une nouvelle vision de l'histoire et une conscientisation à l'impact de l'homme sur la nature et sur l'importance qu'il lui accorde.

Tous les cas de figure présentés ici sont particuliers et lient des relations diverses avec le cinéma et le média d'exposition. Qu'il s'agisse du langage cinématographique, de référence à d'autres productions du cinéma, de la relation avec l'espace de présentation, la dimension de l'image ou le nombre d'écrans, toutes les œuvres résultent d'une hybridation des procédés et du réseau de diffusion des deux médias précédemment cités. Ce mélange crée l'identité propre de l'œuvre et vient créer une unicité dans la production artistique. Les œuvres ne se situent ni dans un média ni dans l'autre. Elles sont en quelque sorte à la frontière de chacun et s'adaptent selon la situation. Chaque média à ses avantages et ses inconvénients, mais les deux versions, qu'elles exploitent le média cinéma ou muséal, coexistent et font partie de l'œuvre. Elles sont différentes versions de la même création. Maintenant que nous avons vu précisément comment se déclinent des œuvres comme *Manifesto*, *More Sweetly play the Dance*, *1395 Days without Red* et *Acto de dios*, regardons ensemble leur mise en relation qui permet de les rassembler sur la tutelle de ce nouveau genre, pas si nouveau, mais plutôt peu répandu et surtout peu mentionné au sein des formes et des identités possibles de l'image en mouvement, qu'est le film d'installation.

⁶⁵ *Idem.* p. 21-29

CHAPITRE 4 : ENJEUX DE FILM D'INSTALLATION

La présentation des œuvres que nous avons sélectionnées nous a permis de mettre en lumière différents aspects d'une double relation avec les mondes de l'art et du cinéma. Cette forme hybride se développe de différentes manières, mais il en ressort quand même plusieurs similitudes. Comme mentionné dans ma typologie, les œuvres possèdent des caractéristiques similaires, mais les développent à leur façon. La typologie correspondait à un aspect plus intuitif de ce qui rassemble les œuvres. Une opinion première constituée à partir d'observations. Les critères sélectifs n'étaient donc pas encore prouvés par l'étude concrète. L'analyse des études de cas permet cependant de faire ressortir d'autres particularités, en appui aux observations premières de la typologie.

4.1 La relation de l'œuvre filmique avec l'espace muséal

La mise en espace semble être l'élément clef au centre même de l'intention artistique du film d'installation. Comme dévoilé dans la typologie, l'œuvre filmique ne vient jamais seule. Elle est souvent accompagnée d'autres œuvres en lien direct avec celle-ci, et le plus souvent pour faire ressortir une des dimensions moins perceptibles dans l'image en mouvement. C'est le cas entre autres avec l'œuvre d'Anri Sala et celle de Pablo Vergas Lugo. Dans le premier, la présence de la partition fait un retour sur la rythmique du corps qui reproduit la musique d'un instrument. Elle fait aussi écho au rythme du suspense. Les fortes respirations et les battements sont ici la tension dramatique, eux-mêmes souvent audibles dans les films de ce genre. Pour le second,

la *Tapete microbiano* replace le lieu de tournage au centre du discours. Le travail de mosaïque effectué avec le sable qui la compose renvoie directement à la culture locale, à l'artisanat et au savoir-faire traditionnel. Elle embellit aussi la nature. Cette nature même que l'artiste veut défendre et nous faisant prendre conscience que nos actes ont des conséquences directes sur la nature. Cette nature aussi qui est le témoin de notre histoire et dont l'humain modifie le récit, tout comme le Nouveau Testament présente les variations de l'interprétation dans *Acto de dios*. Dans le cas où il n'y a pas d'œuvre qui accompagne le film, la salle peut prendre les allures de celui-ci, pensons notamment à notre exemple de *More Sweetly Play the Dance* où la salle d'exposition reprend l'esthétique graphique avec ses bancs dépareillés et ses haut-parleurs *homemade*. Même le mode d'exposition original à l'extérieur créait directement le lien avec l'œuvre. L'œuvre de Julian Rosenfeldt n'est pas accompagnée d'autres œuvres, mais des multiples parties d'elle-même. Le film d'installation peut alors se prolonger dans la salle d'exposition pour prendre cette dimension installative. Quoi qu'il en soit, nous pouvons donc avancer que ce type d'œuvre n'est donc jamais seul en salle, soit par un multiple d'elle-même soit par la présence d'éléments ou d'œuvres l'accompagnant.

Un autre aspect intéressant dans cette mise en place est que cela ne s'arrête pas seulement à même la salle d'exposition, mais que cela influence souvent l'institution en général. Le musée se pare donc de cette dimension installative en créant des connexions. Le MAC dans sa présentation de *Manifesto* a décidé de prolonger l'œuvre avec une exposition sur les différents manifestes tels qu'abordés dans le film. Si le choix est plus que logique, c'est le choix de la disposition de cette salle qui vient renforcer le sentiment d'immersion puisque le spectateur est forcé de la traverser pour sortir de l'institution. En effet, la salle présentait la seule sortie possible. Le spectateur devait donc obligatoirement prolonger leur expérience. Ce choix scénique remet aussi l'emphase sur les manifestes et leur discours. Tandis que pour *1395 Days*

without Red comme présenté pour le Palazzo Grassi, le lien est fait par la poésie, celle du corps dans le film et celle d'un écrit de William Carlos Williams. Cette relation prend forme au sein de toute l'exposition thématique nommée *Luogo e Segni* [Lieu et Signes]. La poésie est elle aussi acte de discours comme le sont les silences du film ou la partition⁶⁶. Cependant, la fusion de l'œuvre de Sala avec le musée se fait surtout par le choix de sa disposition dans la salle. En effet, l'artiste a décidé de ne pas placer son œuvre dans une salle fermée avec les accommodements nécessaires à l'optimisation de l'attention du spectateur, mais se sert de l'architecture du lieu pour contraindre le public à travailler pour attendre l'œuvre. En général, alors, le lien vient dépasser le cadre unique de l'œuvre pour s'unir à l'institution d'accueil.

Cette dernière particularité développe aussi une nuance importante du film d'installation du fait que celui-ci est conçu pour être dans la salle d'exposition et non dans une salle de cinéma. En effet, ce type de production s'inscrit dans la continuité des expériences visuelles comme stipulé dans la section dédiée à l'installation. Ainsi les artistes du film d'installation développent tout un jeu sur le regard, ce qui est perceptible ou non. C'est vrai pour chacun des exemples cités. Ce jeu se fait surtout par la disposition des écrans. Ceux-ci sont souvent en oblique aux spectateurs. De l'espace est aussi toujours laissé au défilement. Le jeu en boucle procure aussi l'opportunité de compléter le visionnement, mais présente aussi le récit de manière fragmentaire. Le public arrive rarement au début de la projection. Le début et la fin du film deviennent alors ceux de l'arrivée et du départ du spectateur. Dans bien des cas, l'œuvre n'est pas forcément visionnée en totalité. Nous percevons donc le peu de ce qui nous est présenté au moment de notre arrivée. L'essence de l'œuvre, que l'on pourrait rattacher au concept de l'*aura* chez Walter Benjamin⁶⁷ au sens où l'on peut percevoir les caractéristiques uniques de l'expérience de l'œuvre, son identité propre,

⁶⁶ Voir à ce sujet le catalogue d'exposition *Luogo e Segni*, 2019.

⁶⁷ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, [En ligne]

peut donc être perçue à travers l'ensemble de l'œuvre et être capturée rapidement par l'œil expert (ou non) du spectateur. L'artiste prend donc en compte cet aspect de défilement du visiteur pour en exploiter les codes de la vision. Il travaille aussi les codes de la narration puisqu'ils ne nécessitent pas une linéarité ou une continuité inflexible. Ainsi, ces deux aspects ne forment qu'un pour permettre aux spectateurs de recevoir le plus d'informations possibles, même s'il n'est que de passage. La mise en espace joue donc un rôle primordial, mais le film d'installation ne pourrait être défini que par cette simple particularité.

4.2 Repenser le cinéma

Encore une fois évoqués dans la section de la typologie, les exemples précédemment observés montrent tout l'emploi du langage cinématographique de différentes manières. Cela se fait autant dans le processus de production de l'œuvre que dans la structure de l'image en tant que telle. Le langage est aussi présent dans les codes de genres spécifiques au monde du cinéma. Ces aspects sont souvent du ressort de la citation, de l'influence, du clin d'œil ou de l'allusion. Dans la continuité des écrits de Michaël Riffaterre et d'Antoine Compagnon, ces rapports laissent la *trace* d'une intertextualité et démontrent une performativité du texte source au sein du texte d'accueil⁶⁸. Ces différents aspects de l'intertextualité, et même de l'intermédialité, servent à la fois à les rattacher au domaine et à la fois à s'en éloigner. Ainsi, les films d'installations tendent à critiquer ou à remettre en question le langage cinématographique et à le pousser plus loin, comme l'ont précédemment fait les mouvements de nouvelles vagues à travers le monde. Ce travail donne un nouveau sens au matériel source, comme une réinterprétation de sa propre histoire. Cet aspect est entre autres évoqué par Albera en précisant que cette divergence est à l'origine de

⁶⁸ Pierre-Marc de Biasi, « Théorie de l'intertextualité », *Encyclopædia Universalis* [En ligne]

nouveaux genres et que cela lui permet de développer ses propres codes et son indépendance⁶⁹. Ainsi, le film d'installation tout comme le cinéma à ses origines tend à trouver ses marques par son rapport aux autres médias, canonisant et intégrant des notions, tout en se distanciant d'autres codes afin de développer une identité qui lui est propre. Bien qu'Albera se contrainde sur une histoire du cinéma dans son rapport intermédiaire, il est intéressant de voir que cette notion d'identité construite s'applique aussi ici, puisque le film d'installation se bâtit à partir des deux domaines dont il fait partie, et ce, dans l'esprit d'une continuité historique.

Ce respect de l'histoire du domaine se ressent par le traitement visuel qui emploie les mêmes notions de capture de l'image établie dans le monde du cinéma. C'est aussi ce qui nous donne cette impression d'« effet cinéma » tel qu'établi par Philippe Dubois ou de « cinéfiction » dans l'extrapolation du terme proposée par Sylvano Santini. Ici appelé acte de fiction, le rapprochement avec la théorie de Santini est préféré pour sa spécificité de faire comme le cinéma. Non pas de l'imiter comme une exacte copie, mais bien dans un esprit de continuité. La cinéfiction donne une impression globale, imite les mouvements de caméra et reproduit la notion de cadrage (entre autres). Bien que Santini se concentre sur l'aspect littéraire, cette théorie est aussi applicable au sein de l'image en mouvement. Elle explicite le sens, l'acte de performance que suggère le cinéma dans une relation intertextuelle. Le terme d'effet cinéma pourrait aussi être applicable, seulement, il possède un sens plus large, incluant la transformation même de tous les médias comme une adaptation du cinéma à leur propre langage (comme il l'exemplifie en parlant du scénario au musée⁷⁰). L'effet cinéma serait donc plus attribuable à une transmission de procédé et de forme, plutôt qu'à un rapport conceptuel et à la transmission de l'aura cinématographique. Nous

⁶⁹ Voir à ce sujet son texte précédemment cité *Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur*

⁷⁰ Philippe Dubois, « Un « effet cinéma » dans l'art contemporain », *Cinema et cie.*, Il Castoro, Milan, 2006, p. 270

sommes là dans une distinction entre le sens et la méthode. Ce sentiment de faire *comme le cinéma* est de plus renforcé par la notion de montage invisible. En effet, ce type de montage privilégié dans les films développés pour le cinéma est bien souvent reproduit dans les films d'installation. Le montage invisible est un enchaînement de plans et même de scènes qui n'est pas perceptible, ou du moins, qui se fonde dans l'œuvre générale. Il n'y a donc pas d'effet particulier emmené par un remaniement des images après tournage. Cela marque d'autant plus la différence avec un certain art vidéo qui joue bien souvent avec les effets de montage jusqu'à en créer son propre langage⁷¹. Ce choix artistique permet un rapprochement notable avec le cinéma conventionnel, et plus particulièrement, à comment un film s'articule selon les règles de cet art tout en en reproduisant l'esprit. Le film d'installation ne s'arrête donc pas seulement à un effet qui nous rappelle le cinéma, mais bien à un acte qui démontre la performativité du cinéma au sein de la conception d'une œuvre.

La projection est aussi un élément récurrent dans la conservation de l'esprit du cinéma. Toutes les œuvres étudiées conservent ce mode de transmission. Ainsi, l'image en mouvement reste toujours projetée et retransmet l'expérience du cinéma. L'expérience de l'esthétique de film se ferait par l'expérience de la projection. Jacques Aumont spécifie toutefois que :

« L'image du film [...] n'est pas seulement une projection, mais aussi une gradation et une modulation. Ce qu'on appelle d'un mot surdéterminé « projection » n'est pas seulement une transformation géométrique (très simple), mais aussi un transport, un passage modulé, différentiel, d'énergie lumineuse⁷² »

L'expérience du faisceau lumineux, ses vacillements, le moment où il capte la poussière et ses absences... Là se cacherait l'expérience cinématographique. À cela,

⁷¹ Philippe Dubois. *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Éditions Yellow Now, Belgique, 2011, p. 77-96

⁷² Jacques Aumont, « La couleur écran » *projections, les transports de l'image*, f. hazan, Paris, 1997, p. 130-131

ajoutons la pénombre pour permettre à cette lumière de circuler. Pour Dominique Païni, l'étude de la projection nous rappelle *l'allégorie de la caverne* de Platon en ce sens que l'image appartient à une esthétique de la représentation qui « résiste » à une esthétique de l'autodéfinitions⁷³. Le film d'installation aurait alors de particulier qu'il donne à montrer à la fois des ombres et l'espace (par les objets qui l'accompagnent ou par la relation directe avec son environnement), tant sa relation avec la dimension physique est étroite. L'auteur ajoute même que les œuvres entre musée et cinéma tendent à privilégier « l'acuité sensorielle du spectateur, la dilatation du temps et la sensation contre le sens, amoindrissant, ou sinon visant à rompre les frontières codifiées⁷⁴ ». Les films d'installation sont donc à la fois cinéma et autres, comme une extension de celui-ci dans le monde de l'art.

4.3 La diffusion de l'œuvre

Ce qui rend d'autant plus particulier le film d'installation est l'enjeu qui a trait à la diffusion. Peu d'œuvres peuvent se flatter d'avoir été à la fois diffusées dans le milieu muséal et dans celui du cinéma, et ce dans leur intégralité. Le film d'installation se voit exploité par les deux médias, ou du moins, en a la possibilité. Ce passage d'un média à l'autre n'est pas sans conséquence. Les exemples que nous avons étudiés plus haut ont subi plusieurs transformations pour être adaptés à la salle de cinéma. On les a séparés de leur œuvre d'accompagnement pour développer leur identité unique. Ainsi, l'œuvre filmique devient le seul médium transmettant les intentions artistiques. De plus, pour les œuvres qui possédaient plusieurs écrans, ceux-ci se voient réduits à un seul. Le cadrage est aussi un enjeu puisque le cadre de l'image se voit régulé par

⁷³ Païni, Dominique. « Faut-il en finir avec la projection », *projections, les transports de l'image*, f. hazan, Paris, 1997, p. 166

⁷⁴ *Ibid*, p. 172

l'écran de cinéma. Pour certains, ce recadrage est impossible. *More Sweetly Play the Dance*, par exemple, n'est simplement pas diffusé dans les salles de cinéma classiques, mais le sera plutôt dans les festivals de cinéma. D'ailleurs, les festivals semblent la seule avenue possible pour l'intégration de ces œuvres au réseau du cinéma. Nous pourrions voir le film d'installation comme le cinéma d'auteur. Par sa nature d'exploration et le traitement de ses sujets, le cinéma d'auteur et le film d'exposition ciblent un public plus restreint et ne conviennent pas pour la plupart des grandes salles de cinéma, ou des multiplex. C'est alors dans les festivals qu'il faut se tourner. En effet, ces différents événements attirent un public plus spécialisé et deviennent donc l'endroit le plus rentable pour de telles œuvres.

D'autres œuvres se voient diffusées autrement. C'est le cas, entre autres, de *Manifesto* qui voit sa diffusion étendue sur une plus grande échelle grâce au support DVD et Blu-ray. Ainsi, le public peut avoir accès à l'œuvre même dans le confort de son foyer. Par contre, très peu d'œuvres d'art, même les films d'installation, ont le droit à cette forme de diffusion. Pour la plupart, le musée ou les festivals restent les uniques lieux de projection. L'accès à ces films est donc limité à la programmation des événements du monde du cinéma et de celui de l'art. Lorsqu'il est présenté dans un festival de cinéma, le film d'installation aura normalement le droit à une, voire deux projections durant tout l'événement. En salle, le film sera cette fois diffusé en continu pendant les heures d'ouverture de l'institution, et ce, pendant toute la tenue de l'exposition qui peut aller d'un à six mois, normalement. Encore faut-il être à proximité du musée qui le diffuse, surtout que l'œuvre est rarement présentée à deux endroits différents en même temps. Un tel support vidéo permet donc une accessibilité non négligeable en tout temps. Il donne aussi l'occasion aux spectateurs d'avoir le contrôle sur le visionnement, ce qui n'est jamais le cas autrement. Sans oublier le confort qui n'est pas le même. Que ce soit en salle de cinéma ou dans notre salon, nous pouvons contempler et recevoir l'œuvre avec beaucoup plus d'attention,

l'environnement étant adapté à cette fin. La salle d'exposition, elle, est chargée de stimuli divers entre les objets entourant l'œuvre, les autres expositions l'entourant ou la présence d'autres visiteurs. Nous ne pouvons recevoir l'œuvre de la même manière. L'avantage du musée est surtout la disposition et l'environnement qui donne un ressenti, une expérience dans une sorte d'échappatoire à la vie quotidienne et qui plonge le spectateur dans un autre univers. La salle de cinéma et le salon peuvent aussi être immersifs, mais resteront toujours le même espace. Il n'est pas modulé à l'œuvre. Le ressenti serait donc le prix de l'accessibilité et du transfert du monde de l'art vers le monde du cinéma.

Le dernier point qu'il serait pertinent d'aborder ici est le phénomène de mutation qui s'opère dans la présentation des films d'installation. En effet, ces œuvres semblent en constant changement. Elles sont malléables et s'adaptent à leur environnement. C'est vrai lorsqu'elles font un transfert d'un média à l'autre, mais aussi au sein du même média. Les changements fortement visibles entre la version muséale de *Manifesto* et sa version cinéma/DVD, ainsi que les différentes versions de l'œuvre *1395 Days without Red* le démontrent bien. Ces œuvres possèdent une grande fluidité dans leurs formes qui seraient en constant travail. Cependant, elles gardent la même essence, la même aura, comme l'aurait dit Walter Benjamin. Tant et si bien que ce n'est pas la présentation matérielle qui est au centre de l'œuvre que le concept. Ce qui la rend d'autant plus artistique⁷⁵.

Toutes ces nuances viennent s'ajouter à la catégorisation, non exhaustive, que nous avons proposée du film d'installation. Que ce soit par la relation de l'œuvre avec son espace de présentation, son lien critique avec le cinéma ou même par ses différents modes de diffusion, le film d'installation présente des critères spécifiques uniques qui

⁷⁵ Voir à ce sujet Dominique Château, *L'esthétisation de l'art, Art contemporain et cinéma*, Amandier, France, 2014.

le différence d'autres appellations comme celle du cinéma d'exposition, du cinéma élargi ou du paracinéma.

CONCLUSION

Le film d'installation est donc un genre de production artistique que l'on peut décrire par son croisement entre les arts visuels contemporain/actuels et le cinéma. Il se caractérise par une hybridation des codes de ces deux mondes respectifs qui peut se diviser sous plusieurs axes. Le premier étant sa dimension installative qui crée un lien entre l'œuvre filmique centrale et son environnement. Le second étant le rapprochement de l'œuvre filmique avec le monde du cinéma grâce à une critique ou une exploitation des règles en dialogue avec l'histoire du cinéma. Cela affecte aussi la narration de l'œuvre qui brise les conventions narratives classiques et rejoint ainsi l'exploration artistique. Le rapprochement avec le cinéma permet aussi un ressenti cinématographique à la réception de l'œuvre, que nous avons ici nommée comme un acte de fiction. Et troisièmement, le film d'installation a la particularité d'avoir une diffusion qui lui est propre. Il peut être à la fois montré au sein des deux réseaux, mais n'est pas complètement intégré à celle du cinéma, étant limité dans les lieux de présentation de ce réseau. À ce point s'ajoute aussi l'idée de la projection et de la multiplication et/ou le déplacement de l'écran qui le reçoit. Tous ces éléments montrent que le film d'installation n'est pas seulement la présence d'un média dans un autre, mais que ce type de production découle des deux domaines, à la fois du cinéma et de l'art visuel.

Toutes ces particularités font du film d'installation une catégorisation qui peut présenter des défis assez importants dans la façon dont on présente les œuvres dans les institutions muséales. Ceci n'a pas été abordé dans ce travail, mais de tels projets impliquent de repenser les dispositifs de diffusion sonore et visuelle, ne serait-ce que pour faire cohabiter les œuvres. Nous nous sommes concentrés sur les œuvres en tant

que telles, mais la mise en exposition pose des contraintes majeures pour l'institution d'accueil, tant dans l'espace disponible que dans la diffusion. Il serait donc intéressant de poursuivre cette réflexion en ce sens.

L'exposition⁷⁶ étant le média de l'institution muséale, il est important de comprendre comment s'opère le changement de dynamique en son sein. Ces croisements, qu'il soit emmené par le cinéma, l'art plastique, la danse, la performance, le théâtre ou tout autre domaine, changent forcément comment le spectateur reçoit et vit l'expérience de l'exposition. À l'heure actuelle, le musée a tout à gagner à profiter de ces croisements pour venir bonifier et diversifier l'offre qu'elle propose à ses visiteurs. Mieux comprendre le film d'installation permet donc de mieux percevoir les tendances présentes dans nos musées et autres festivals actuels et ainsi, mieux s'adapter aux enjeux auxquels ils doivent faire face.

En ce qui concerne cette étude, une chose est certaine; les œuvres ne sauraient être qu'un film d'installation. Bien que nous suggérons ici une unicité particulière à ce type d'œuvre, les créations qui la composent ne peuvent être définies que par cette appellation. Une œuvre est avant tout ce qu'elle est, une pensée unique sur un support, ou autrement dit sur un médium. Elle peut ainsi être rattachée à plusieurs courants ou mouvements selon ce que les chercheurs décideront de mettre en lumière en composant l'histoire du ou des domaines. Le film d'installation ne se veut donc pas hermétique, mais regroupe un corpus d'œuvres avec des traits similaires, tout en sachant que chaque œuvre qui y est rassemblée possède des nuances qui entraînent d'autres questionnements. Ce qui nous ramène à la citation de Dominique Château

⁷⁶ En voir plus sur l'exposition comme média avec : Nathalie Heinich. « EXPOSITION », *Encyclopædia Universalis* [En ligne], consulté le 01 mai 2022.

sur le fait que la critique crée l'histoire du cinéma ou de l'art dans une sorte de mouvance suivant les tendances sociale⁷⁷.

Il faut aussi noter qu'être cinéaste ou artiste se définit par l'envie d'en être un. Ainsi un artiste qui fait un film ne sera pas considéré comme une œuvre de cinéma si l'artiste ne le veut pas. Le créateur détient le pouvoir de faire entrer son œuvre dans le champ institutionnel du média qu'il désire. Château ajoute même que :

[...] ce qui importe alors c'est qu'il récuse, du même coup, la forme de conditionnement spécifique du film projeté en salle, ayant choisi de « placer » (déplacer) les résidus cinématographiques qu'il emprunte et/ou parodie dans son propre lieu institutionnel de parole⁷⁸.

Le discours ne cible alors plus le monde du cinéma, mais celui de l'art. Cette œuvre serait alors produite par et pour le cercle « exclusif » du monde de l'art. Cependant, il est possible de tendre d'un type d'œuvre à un autre. Des artistes comme Kentridge ou Rosenfeldt le démontrent bien. Ces artistes sont donc plus enclins à un échange entre les médias, ou en d'autres mots, ils parviennent à développer une approche intermédiaire.

⁷⁷ Dominique Château, *L'esthétisation de l'art, Art contemporain et cinéma*, Amandier, France, 2014, p. 90-91

⁷⁸ *Ibid.* p. 95

BIBLIOGRAPHIE

ALBERA, François, « Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur », dans *Cinemas*, vol. 10, n° 2-3, « Intermédialité et cinéma », 2000, p. 27-38.

ARTANGEL, Šejla Kamerić/*Anri Sala 1395 Days Without Red* [En ligne], consulté le 22 mars 2021, URL : <https://www.artangel.org.uk/project/1395-days-without-red/>

AUMONT, Jacques. « La couleur écran » *projections, les transports de l'image*, f. hazan, Paris, 1997, p. 142

BEAUVAIS, Yann. « Mouvement de la passion », *Projections. Les transports des images*, Hazan, Le Fresnoy, 1997 p.150

BECKER, Howard. *Les mondes de l'art*, Flammarion, Paris, 2006. 338 p.

BELLOIR, Dominique. « Vidéo art explorations », dans *les Chiers du Cinéma*, n° hors-série, Edition de l'étoile, Paris, 1981, 102 p.

BELLOUR, Raymond. *La querelle des dispositifs : cinéma, installations, expositions*, Paris, P.O.L, 2012, 573 p.

BENJAMIN, Walter. L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, [En ligne] consulté le 12 décembre 2021, URL : <https://prepasaintsernin.files.wordpress.com/2020/06/benjamin-oeuvre-art-reproductibilite-technique.pdf>

BOURDIEU, Pierre et Loïc WACQUANT, *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*, Seuil, Paris, 1992. 267 p.

BOVIER, François. *Cinema in the Expanded Field*, Les presses du reel, Paris, 2016, 184 p.

BOVIER, François. « Du cinéma à l'intermedia : autour de Fluxus », *Décadrages* [En ligne], 2012, p.21-22, consulté le 29 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/decadrages/669>.

BULDAÇ, Merve; Gizem HEDIYE EREN et Seda CANOĞLU. *Semiotic Analysis of Julian Rosefeldt's Manifesto*, Quarterly Review of Film and Video, 2019, p. 328-347

CAMPBELL, James D. « Julian Rosefeldt, Manifesto. Musée d'art contemporain de Montréal. Oct. 20, 2018–January 20, 2019 », *Ciel variable*, (112), 2019, p. 83–84.

CASSAGNAU, Pascale. *Future amnesia : enquête sur un troisième cinéma*, Isthme éditions, Paris, 2017, 351p.

CHÂTEAU, Dominique. *L'esthétisation de l'art art contemporain et cinéma*, Édition de l'Amandier, Paris, 2014, 117 p.

CRONOPIO, *Actos de dios*, 2020 [En ligne], consulté le 2 avril 2021, URL : <https://www.cronopio.mx/noticiacultural/actos-de-dios/>

DE BIASI, Pierre-Marc. « INTERTEXTUALITÉ THÉORIE DE L' », *Encyclopædia Universalis* [En ligne], consulté le 04 août 2021. URL : <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/encyclopedie/theorie-de-l-intertextualite/>

DE VALLIERS, Marie-Éva. *Multi dictionnaire de la langue française*, 6^e édition, QuébecAmérique, Québec, 2015, p.914

DUBOIS, Philippe. *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*, Éditions Yellow Now, Belgique, 2011, 351 p.

DUBOIS, Philippe. « Cinéma et art contemporain », dans *Cinema & cie*, vol. 1, n° 8, « International film studies journal», Il Castoro, Italie, 2006, 269 p.

GELINAS, Michel. *Faire un film...comme un pro! Les 400 coups*, Montréal, 2010, 450 p.

GUNTI, Claus. « Post-, para- et champs élargis : quelques réflexions sur les catégories alternatives à la photographie et au cinéma », *Décadrages* [En ligne], 2012, p. 21-22, consulté le 29 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/decadrages/680>

HAMPTON, Chris. William kentridge : « more sweetly play the dance », la grande scène du monde, [En ligne], consulté le 02 mai 2022. URL : <https://www.beaux-arts.ca/magazine/votre-collection/mbac/william-kentridge-more-sweetly-play-the-dance-la-grande-scene-du>

- HEINICH, Nathalie. « EXPOSITION », *Encyclopædia Universalis* [En ligne], consulté le 01 mai 2022. URL : <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/encyclopedie/exposition/>
- JEAN, Marie-Josée. *L'exposition comme pratique réflexive : une histoire alternative des expositions d'artistes*, McGill University, 2017, 435 p.
- JOHNSTONE, Lesley. « Julian Rosefeldt *Manifesto* », *MACMag*, Musée d'art contemporain de Montréal, Vol. 29, n°2, 2018, p. 6-7
- KEBO, Ozren. *Nine Impressions of 1395 Days*, Artangel, 2011 [En ligne], consulté le 22 mars 2021, URL : <https://www.artangel.org.uk/1395-days-without-red/nine-impressions-of-1395-days/>
- KRAUSS, Rosalind, Jacinto LAGEIRA, Bénédicte RAMADE. « VIDÉO ART », *Encyclopædia Universalis* [En ligne], consulté le 12 octobre 2020. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-video/>
- LEMAITRE, Henri. *Beaux-arts et cinema*, Éditions du Cerf, Paris, 1956, 157 p.
- LUGON, Olivier. *Exposition et médias : photographie, cinéma, télévision*, L'âge d'homme, Paris, 2012, 368 p.
- MAC. *Julian Rosefeldt : Manifesto*, [En ligne], consulté le 02 mai 2022. URL : <https://macm.org/expositions/julian-rosefeldt-manifesto/>
- MAGNAN, Nathalie. *La vidéo, entre art et communication*, École nationale supérieure des Beaux-Arts, Paris, 1997, 239 p.
- MARTIN, Sylvia. *Art vidéo*, Köln : Taschen, Allemagne, 2006, 95 p.
- MCLUHAN, Marshall. *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, Mame/Seuil, Montréal, 2013. 404p.
- MÉCHOULAN, Éric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités. Histoire et théories des arts, des lettres et des techniques*, n° 1, « Naître », 2003, p. 9-27
- MEY, Adeena. « Art contemporain et paracinéma : Rosa Barba, Juliana Borinski et David Maljkovic », *Décadrages* (21-22), 2012, p.108
- MICHAUD, Phillippe-Alain. *Sur le film*, Édition Macula, Paris, 2016. 459 p.

MOISDON, Stéphanie. *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui?*, BeauxArts éditions, France, 2008, 189 p.

MUDAM. « William Kentridge - More Sweetly Play the Dance », *Dossier de presse*, Luxembourg, 2021. p. 2

MÜLLER, Jürgen E. « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas*, 10 (2-3), 2000, p.113

NATIONAL INSTITUTE OF FINE ARTS. *Acts of God*, [En ligne], consulté le 02 mai 2022. URL : <https://bienaldevencia.mx/en/biennale-arte/58-acts-of-god/>

NIMIS, Érika. *La marche du monde*, Ciel Variable (115), été 2020. P.28-31

PAÏNI, Dominique. « Pourquoi expose-t-on le cinéma? » *24 images*, (140), 2008. p. 48–51

PAÏNI, Dominique (dir.). *Projections, les transports de l'image*, f. hazan, Paris, 1997, 235 p.

PACI, Viva, « Cinéma en galerie », in Giusy Pisano (dir.), *L'archive-forme. Création, mémoire, histoire*, L'Harmattan, Paris, 2014, p. 79-91.

PINEL, Vincent. *Genres et mouvements au cinéma*, Larousse, Espagne, 2017, 239 p.

RAMADE, Bénédicte. « INSTALLATION, art », *Encyclopædia Universalis* [En ligne], consulté le 12 octobre 2020. URL : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/installation-art/>

ROSEFELDT, Julian. « Manifesto » *Julian Rosefeldt*, [En ligne], Consulté le 02 mai 2022. URL : https://www.julianrosefeldt.com/film-and-video-works/manifesto-2014-2015/installation_views/

SANTINI, Sylvano. « Cinéfiction. La performativité cinématographique de la littérature narrative » *Textimage*, n°6 « Cinesthétique », été 2014. 25p.

VANCHERI, Luc. *Cinéma contemporain, du film à l'installation*, Aléas, Lyon, 2009, 104 p.

VENTURI, Riccardo « Écran et projection dans l'art contemporain », *Perspective* [En ligne], 2013, p. 183-190, consulté le 05 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/perspective/2004>

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*, Fordham University Press, New York, 2020, 464 p.

WEBER, Pascale. *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*, L'Harmattan, France, 2004, 252 p.

Catalogues

Biennale di Venezia. *Biennale arte 2019 – May you live in interesting time – Short Guide*, La Biennale di Venezia, Mai 2019, 291 p.

GULDEMOND, Jaap. *William Kentridge - More Sweetly Play the Dance*, nai010 publishing, Rotterdam, 2016, 112 p.

MACEL Christine. *Anri Sala*, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 160 p.

ROSEFELDT, Julian. *Manifesto*, Koenig Books, Allemagne, 2016, 104 p.

SONNOLI, Leonardo. *Luogo e Segni*, Marsilio Editori, Italie, 2019, 272 p.

VARGAS LUGO, Pablo. *Acts of god*, Mousse publishing, Italie, 2019, 177 p.

Médiagraphie

Anri Sala in conversation with Mouna Mekouar - "Luogo e Segni" at Punta della Dogana, Palazzo Grassi - Punta della Dogana, 2019. [En ligne], consulté le 23 mars 2021. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=qihC11ImUTQ>

ROSEFELDT, Julian. *Manifesto* [DVD], MVD visual, 2017, 95 min

SANTINI, Sylvano. *Le membre fantôme du cinéma ou la prothèse virtuelle. Cinéfiction et affect*, 2014 [En ligne], consulté le 23 août 2021. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=eKPFfFo31-I>