

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

INTERTEXTUALITÉ :

- apparue à la fin des années 60 (travaux théoriques du groupe «Tel Quel», autour de Philippe Sollers, Julia Kristeva, Michel Foucault...) appliqué à l'analyse littéraire

→ « *le passage d'un système de signes à un autre* » (Julia Kristeva)

- développée par Roland Barthes dans les années 70

→ « *tout texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues*».

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- précisée par Gérard Genette dans *Palimpsestes* (1982) → définition plus restrictive

« une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes » ; ou, si l'on préfère, la présence « effective » d'un texte dans un autre (une présence repérable, et l'effet transformationnel de cette présence) avec plusieurs degrés ou modalités possibles dans cette relation : Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique traditionnelle de la citation (avec guillemets, avec ou sans référence précise) ; sous une forme moins explicite et moins canonique, celle du plagiat (chez Lautréamont, par exemple), qui est un emprunt non déclaré, mais encore littéral ; sous une forme encore moins explicite et moins littérale, celle de l'allusion ».

→ précise les différentes formes de la relation par laquelle un texte peut se construire en se référant à d'autres oeuvres, soit en les imitant (pastiche), soit en les transformant (parodie) → pastiche et parodie étant les 2 formes les plus visibles et les plus mineures du phénomène d'HYPERTEXTUALITE

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

HYPERTEXTE :

Le texte se prête à une double lecture où se superpose au moins un hypertexte et un hypotexte → c.f : palimpseste : on peut y lire l'ancien sous le nouveau.

INTERTEXTUALITÉ appliquée au cinéma dans les années 1990 : entendu comme « co-présence entre 2 ou plusieurs films »

Dans « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental » Nicole Brenez revient sur la notion et propose une typologies des formes cinématographiques de « remploi »

c.f : *Cinemas : revue d'études cinématographiques / Cinemas: Journal of Film Studies*
Volume 13, *Limite(s) du montage*, numéro 1-2, Automne 2002, p. 49-67

→ distingue 2 formes spécifiques s'agissant du cinéma :

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- remploi intertextuel ou emploi in re (« en esprit »), où l'oeuvre initiale se voit imitée, en totalité ou par quelque aspect particulier (motif, histoire...)

exemple : *Gus Van Sant Psycho* : reprise plan par plan de *Psychose* d'Hitchcock

- recyclage, ou emploi in se (emploi de la chose même) :

- recyclage endogène : bande-annonce, autosynthèse (cinéaste reprenant des fragments de ses propres films) et version (cinéaste proposant des versions différents d'un même film)

- recyclage exogène : - stock shot, film de montage, métadocumentaire (documentaire à partir de l'histoire de documents trouvés amateur ou non), found footage (autonomise les images, intervention sur le support, propositions formelles inventives)

→ distingue à partir de là 5 usages du emploi ou montage intertextuel :

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- usage élogiaque : fragmentation du film d'origine, démontage et remontage de certains fragments → fétichisation (motif)
- usage critique : détournement des images ou destruction dans un esprit critique

- anamnèse : assemblage d'images de même nature pour montrer ce que l'on ne veut pas voir

- détournement : association de différentes sources (image/sons/sous-titres) pour créer un sens nouveau

Exemple : Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film « La Société du spectacle » (1975)

http://www.ubu.com/film/debord_refutation.html

- variation/épuiement : variation autour d'un seul objet filmique ou épuiement de ses potentialités par un ou plusieurs éléments plastiques/sonores

Exemple : The politics of perception, Kirk Tougas (1973)

<http://www.lightcone.org/en/film-1470-the-politics-of-perception.html>

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- readymade : déplacement du sens de l'objet sans y toucher → «métamorphoser un rebut industriel (rushes, copie endommagée, chutes, amorces, voire film d'actualités...) en oeuvre d'art

Exemple : *Perfect film*, Ken Jacobs (1985)

http://www.ubu.com/film/jacobs_perfect.html

- usage structurel : travail à partir d'un protocole qui concerne de façon réflexive le cinéma lui-même

- effets secondaires d'enrichissement : exploration des formes du défilement, du clignotement (flicker), des variations chromatiques, des vitesses, de la texture → accomplissement de la plasticité du plan (Paul Sharits, Standish Lawder, Ernie Gehr ou Malcolm Grice, Tony Conrad...)

Exemple : *Shutter Interface* (1975)

<http://www.youtube.com/watch?v=SyjwIhJAADg&feature=related>

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

Exemples :

Peter Gidal, Clouds (1969)

<http://thechagallposition.blogspot.com/2009/09/peter-gidals-clouds-1969.html>

Ernie Gehr, Serene Velocity (1970)

<http://www.youtube.com/watch?v=KYfNFtLSuv4>

- **effet double-bande : effets-retours du démontage/remontage sur le travail de figuration**

Exemple : Martin Arnold, Pièce touchée (1989)

<http://www.youtube.com/watch?v=F9Jjc7TEsZI&feature=related>

Exemple : Martin Arnold, Alone. Life Wastes Andy Hardy (1998)

<http://www.youtube.com/watch?v=7WID57YMwmE&feature=related>

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

Exemple : Nicolas Provost, Papillon d'amour (2005)

<http://www.youtube.com/watch?v=TN5VyeiSQrw&feature=related>

- **usage analytique** : étude approfondie d'un objet ou fait filmique sur le modèle d'une investigation scientifique

- glose

- montage croisé

Exemple : Jean-Luc Godard Histoire(s) du cinéma

<http://www.youtube.com/watch?v=PLiwUrrYl9s&feature=related>

- variation analytique

- synthèse du montage croisé et de la variation analytique

Exemple : Dal polo all'equatore (Yervant Gianikian & Angela Ricci-Lucchi | 1987)

http://www.veoh.com/browse/videos/category/educational_and_howto/watch/vl8875290EJDr6dK

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- usage matériologique : exploration des propriétés spécifiques de la pellicule comme matière

exemples :

▶ Jürgen Reble, *Instable Malerei* (1995) et *Materia obscura* (2009)

<http://www.youtube.com/watch?v=Uaa-Gr4qUpA>

<http://www.youtube.com/watch?v=OobKlT7rHiY>

▶ Cécile Fontaine, *Cross Worlds* (2006) et *Chutes* (2009)

<http://www.lightcone.org/fr/film-4398-cross-worlds.html>

<http://www.lightcone.org/fr/film-6666-chutes.html>

▶ Johanna Vaude, *De l'Amort* (2006) et *Samourai* (2002)

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

Johanna Vaude : artiste plasticienne française

Renouvellement de la question de l'hybridation, des techniques, des pratiques, des supports avec les nouvelles technologies

→ repère 3 grands procédés : la greffe, la fusion et l'hérédité

- « films de greffe » : différents éléments de sources diverses cohabitent sur un même support sans pour autant se dénaturer les uns les autres

→ juxtaposition

- « films de fusion » : mélange de matériaux sans distinction, sans identifier les sources premières

→ mélange, assimilation des matériaux et supports

- « films héréditaires » : conçus uniquement en numérique → pas de trace de l'argentique sauf une « trace génétique » c.a.d : signes de pratiques antérieures reconstituées (recyclage/found footage, grattage, collage, flicker) refabriquées numériquement (logiciels)

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- Pratiques cinématographiques trouvant leurs langages propres à partir des nouvelles technologies : monde virtuel, intelligence artificielle...

Exemple «film de greffe» : Virgil Widrich, *Fast film*, Allemagne (2003)

→ recyclage films classiques hollywoodiens, photos, photocopies, papiers pliés, collages numériques

<http://www.youtube.com/watch?v=Td6UObEEaQQ>

c.f : making of : http://www.widrichfilm.com/fastfilm/makingof_flv_UT.html

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

INTERMEDIALITE :

Concept formulé et théorisé dans les années 80, à partir de la notion d'intertexte considérée comme inopérante pour définir les processus de production de sens autres que textuels

c.f. : Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept, sous la direction de Marion Froger et Jürgen E. Müller, Münster, Nodus, coll. « Film und Medien in der Diskussion », 14, 2007

→ enjeux de l'intermédialité concernent selon Jürgen E. Müller : «les processus de production de sens liés à des interactions médiatiques »

→ médias considérés non comme des phénomènes isolés, mais comme des processus où il y a des interactions constantes entre des concepts médiatiques

→ donc un instrument d'analyse privilégié dans le contexte multimédiatique actuel où l'on assiste à une imbrication croissante des médias → croisement, hybridation, métissage, recyclage, interdisciplinarité

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

→ phénomène complexe et dynamique

Selon la définition de Silvestra Mariniello (« Médiation et intermédialité », premier colloque international du Centre de recherche sur l'intermédialité [CRI], Montréal, mars 1999)

« On entend l'intermédialité comme :

- ▶ hétérogénéité
- ▶ conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation
- ▶ recyclage dans une pratique médiatique, le cinéma par exemple, d'autres pratiques médiatiques, la bande dessinée, l'Opéra comique etc.
- ▶ convergence de plusieurs médias
- ▶ interaction entre médias
- ▶ emprunt

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

- ▶ interaction de différents supports
- ▶ intégration d'une pratique avec d'autres
- ▶ adaptation
- ▶ assimilation progressive de procédés variés
- ▶ flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos
- ▶ faisceau de liens entre médias
- ▶ l'événement des relations médiatiques variables entre les médias [...] »

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Concepts mis en jeu : hypertextualité, intertextualité, intermédialité

→ pour une acception du terme « intermédialité » au cinéma :

c.f : Revue d'études cinématographiques CiNéMAS, Intemédialité et cinéma (sous la direction de Silvestra Mariniello) vol. 10, nos2-3, printemps 2000

Remarque :

Walter Moser dans «“Puissance baroque” dans les nouveaux médias : à propos de Prospero book's de Peter Greenaway » distingue «interartialité» et «intermédialité» :

- interartialité : interaction entre divers arts, y compris le passage de l'un à l'autre et la prise en charge de l'un par l'autre*
- intermédialité : interaction entre deux ou plusieurs médias*

La reprise comme procédé plastique et critique

Dans un contexte d'inflation et de banalisation des images, l'art de la reprise se propose comme un espace possible de réflexivité :

- ➔ comment le cinéma travaille (ses propres dispositifs) ?
- ➔ comment le cinéma travaille le monde ?
- ➔ comment le cinéma nous travaille en tant que récepteur ?

« Le cinéma dont l'histoire, au sens moderne, est peut-être terminée, n'a pas dit son dernier mot sur ses effets et l'impact qu'il a pu avoir sur un siècle d'imaginaires et de représentations et qu'il continue à avoir, à la fois en tant que mythe et mode de pensée ; à partir des années 1990 les artistes se sont particulièrement chargés de l'aider à révéler tout ce qui s'était tramé à cause de lui et grâce à lui dans l'imaginaire collectif et individuel (...) ». (Françoise Parfait, *Vidéo : Un art contemporain*, Paris, Editions du Regard, 2001.)

La reprise comme procédé plastique et critique

Les images existent par rapport à un contexte, un fonds, notamment par rapport à tout ce qui les a précédé dans les champs artistiques et médiatiques

→ Travailler avec les images, travailler l'image, c'est avant tout une question de positionnement

→ les oeuvres «appropriationnistes» (remploi, citation, reprise, donc répétition) se fondent sur la production d'un écart

cf : - distinction platonicienne : entre icône (copie parfaite du modèle) et simulacre (imitation imparfaite) → écart qui produit de la singularité

- G. Deleuze (*Différence et répétition* et *Platon et le simulacre, la logique du sens*) : la répétition implique d'« adopter une conduite », d'avoir « un point de vue »

La reprise comme procédé plastique et critique

réinvestissement des images en mouvement par les artistes → définition de « nouvelles formes de subjectivation, une autre lexicologie de l'écran, du procès et de l'économie du film » (Stéphanie Moisdon, *La tentation du scénario*)

→ nouvelles structures temporelles

→ nouveaux procédés de montage (contamination et transformation des images et des sons)

→ nouvelles modalités de spatialisation et recontextualisation du récit : prise en charge d'une instance narrative subjective qui raconte autre chose que le film

Remise en cause de «la fatalité narrative» et de «la fiction comme modèle unique de la représentation cinématographique » (D. Paini, *Le temps exposé*)

Forme de la boucle et éclatement des temporalités → abandon de la chronologie et refus de la linéarité narrative

La reprise comme procédé plastique et critique

- contre le caractère illusionniste et la transparence idéologique et technique imposés par le «cinéma INR» (industriel/narratif/représentatif)

Mise en jeu d'un rapport collectif et individuel à l'image, à l'histoire des images et à la mémoire que ces images actualisent

- revisiter l'histoire du cinéma, faire surgir les souvenirs, rompre avec les habitudes perceptives induites par le spectacle cinématographique classique
 - enjeux d'ordre esthétiques et cognitifs plutôt que psychologiques (projection, identification) : comment nous appréhendons le réel et percevons ses représentations (apprentissage du regard)

La reprise comme procédé plastique et critique

✓ Appropriations directes

- Travail sur temps/durée/défilement

Exemples : Douglas Gordon

- 24H Psycho (1993)

→ étirement de l'action sape la tension qui est le principe structurant du film

→ manière d'exposer la matière même du cinéma : le temps

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

Douglas Gordon

- *5 Year Drive-By* (1995)



→ Confusion temps réel, temps de l'œuvre, temps diégétique du film

La reprise comme procédé plastique et critique

- *Douglas Gordon, Déjà vu (2000)*

Martin Arnold

- *Pièce touchée (1989)*

- *Alone. Life Wastes Andy Hardy (1998)*

→ **suspension du récit par ultra découpage
et répétition sérielle**

- Travail sur le remake

Exemples :

- *Pierre Huyghe, Remake (1995)*

→ **quelle place le cinéma assigne
au spectateur ? (acte de voir/acte
de voyeurisme)**

**Spectateur du spectacle : expose la structure du film original donc
montre comment fonctionne le film**

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

- *Pierre Huyghe, Third memory (2000)*



→ Souvenir revisité : « 3^e mémoire » personnage réel se réappropriant son histoire, acteur de sa propre existence

Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

interférences des représentations médiatiques et processus mnésiques

Remarque : question de la dépossession de l'identité dans Blanche-neige Lucie

http://www.dailymotion.com/video/x3izfb_the-third-memory-huyghe_shortfilms

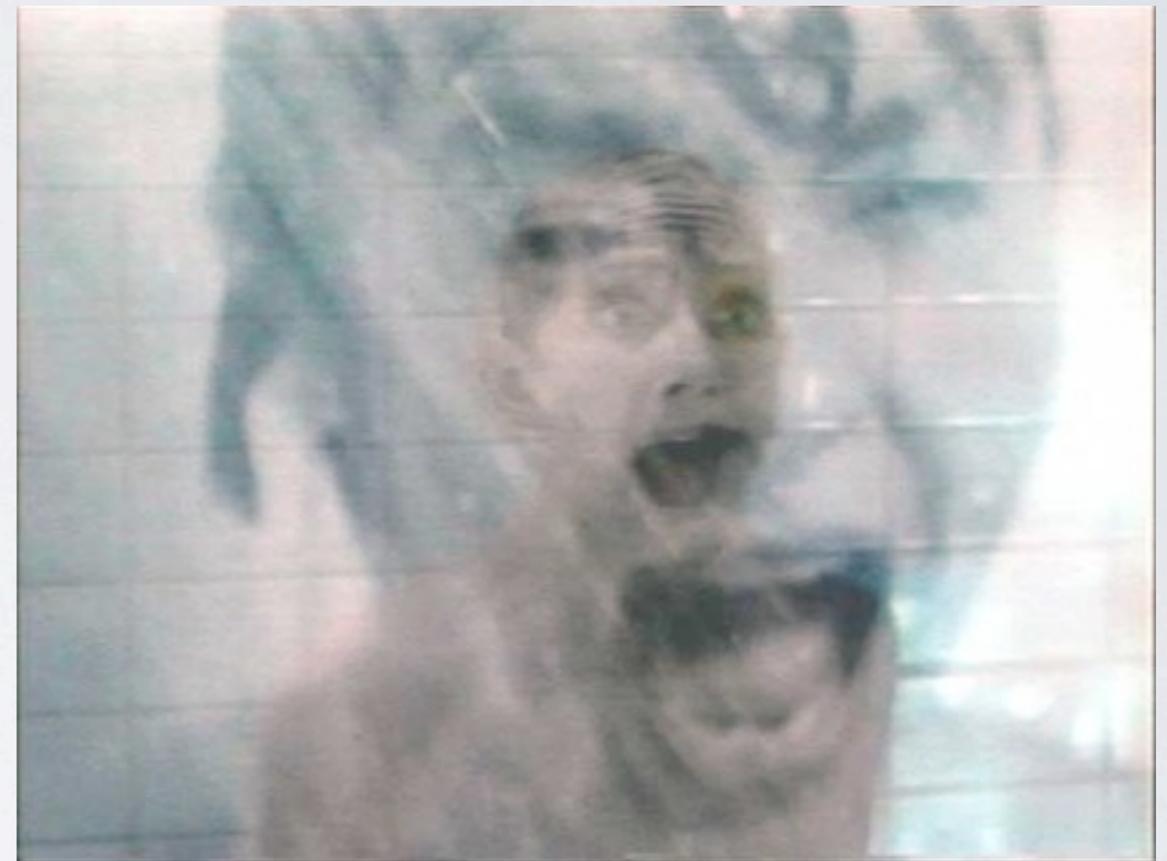
- *Christoph Draeger, Feel Lucky Punk (1997-2000)*



Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

- Christoph Draeger, *Schizo Redux* (2004)



Le numérique comme mode d'appropriation du cinéma dans l'art contemporain

La reprise comme procédé plastique et critique

- Christoph Draeger, *The End of the Remake, #2: Blow Up, Stroll On* (2007)

http://www.youtube.com/watch?v=_zezaIxeWKM (antonioni)

- Brice Dellsperger, série *Body Double* (1995-2007)

http://www.bricedellsperger.com/video_pages/bd15.html