

t

t

Aurélien Merlet
Sous la direction d'Érik Bulloz

DNSEP 2017-2018
ENSA BOURGES
décembre 2017

12:00 1:32 3:00 4:57 7:27
12:04 1:34 3:03 5:00 7:30
12:07 1:35 3:04 5:03 7:33
12:11 1:40 3:05 5:06 7:35
12:15 1:41 3:07 5:07 7:37
12:18 1:42 3:10 5:10 7:40
12:19 1:43 3:11 5:13 7:45
12:20 1:45 3:13 5:15 7:48
12:22 1:46 3:14 5:29 7:50
12:25 1:48 3:15 5:35 7:52
12:28 1:50 3:16 5:40 7:55
12:30 1:55 3:17 5:44 7:57
12:33 2:00 3:18 5:46 8:03
12:35 2:04 3:20 5:47 8:05
12:37 2:05 3:22 5:50
12:39 2:08 3:30 5:55
12:40 2:10 3:33 5:58
12:42 2:12 3:35 6:00
12:43 2:15 3:40 6:04
12:45 2:20 3:45 6:07
12:47 2:26 3:48 6:10
12:48 2:27 3:50 6:15
12:50 2:28 3:55 6:20
12:52 2:30 3:58 6:23
12:53 2:31 4:00 6:25
12:55 2:33 4:05 6:38
12:57 2:34 4:08 6:45
1:00 2:35 4:10 6:48
1:02 2:36 4:11 6:50
1:03 2:37 4:15 6:51
1:04 2:38 4:18 6:55
1:05 2:39 4:22 6:56
1:07 2:40 4:26 6:57
1:10 2:41 4:30 6:58
1:11 2:42 4:37 7:00
1:15 2:45 4:40 7:03
1:20 2:47 4:41 7:07
1:22 2:50 4:42 7:10
1:23 2:54 4:43 7:15
1:30 2:55 4:44 7:18
2:57 4:45 7:20
2:58 4:48 7:22
4:50 7:26
4:53
4:55

Ci-dessus, retranscription de la partition de *Jargon*, performance de Virginia Mastrogiannaki qui s'est déroulée du 10 mars au 24 avril 2016, au Benaki Museum à Athènes en Grèce.

Durant 224 heures étalées sur 39 jours, l'artiste a compté le temps avec précision en poussant les limites du corps et de l'esprit. Elle se bat pour rester concentrée chaque minute, huit heures par jour, pendant sept semaines. À travers cet acte ascétique son temps de création devient égal au temps de travail et incorpore le partage du temps avec celui du spectateur qui s'inscrit dans l'espace pendant la durée de la performance.

Une machine analogique corporelle, une horloge humaine.



Virginia Mastrogiannaki comptant le temps lors de sa performance
Jargon au Benaki Museum à Athens, 2016. © Natalia Tsoukala & Panos Kokkinias



L'impératif du présent

1. Jonathan Crary,
24/7 Le capitalisme à
l'assaut du sommeil,
Paris, La Découverte,
2014, p.52.

Le temps est acquis aux dépens d'autrui¹, nous dit le critique d'art Jonathan Crary. Nous travaillons pour gagner de l'argent ; l'argent permet d'acheter du temps libre ou le temps des autres, pour s'assurer du nôtre ; de telle sorte que notre société trouve sa fondation sur le temps.

L'intérêt porté par les artistes sur cette question qui semble cruciale, ainsi que la manière dont ces derniers s'en emparent, sont révélateurs de la perception du temps dans une société et son époque. Depuis les peintures rupestres de la préhistoire qui témoignent de l'acte de laisser une trace du « maintenant », en passant par les vanités qui évoquent une « fin dans le temps », ou encore les photographies qui capturent une certaine « quantité de temps », jusqu'à la performance *Jargon*

de Virginia Mastrogiannaki où l'artiste devient une « horloge corporelle », l'art tend à articuler cette notion du temps, à composer avec lui ou à l'effacer.

Le temps d'une œuvre est multiple. Il compose celle-ci dans son sujet, par les problématiques liées à son époque. Vient ensuite le temps de l'artiste et celui du spectateur. Puis vient le temps qui transpose l'œuvre, la transporte ou la détruit. Dans *Jargon* par ailleurs, tous ces temps sont alignés en un seul qui est commun, c'est là que se situe son point remarquable.

La multiplicité du temps, issue de différentes échelles temporelles ainsi que de variations dans sa perception, reste subjective et individuelle. Elle se différencie des modalités du temps qui désignent l'état et le statut de temps dans le temps, objectives et communément établies. Comment les artistes de nos jours jouent-ils avec cette multiplicité complexe dans leur création ? Comment se croisent et communiquent ces diverses temporalités à l'intérieur d'une œuvre ? Sous quelles formes artistiques se révèlent les modalités temporelles ? Et comment ces écritures s'articulent-elles avec le temps ?

Tentons d'abord d'analyser la relation entre le film et son support, qu'il soit pelliculaire ou numérique : une réflexion sur la possible matérialisation du temps dans une image cinématographique. Poursuivons par un raisonnement plus spéculatif, sur les tentatives de

captation du présent, du réel ou du presque réel dans des pièces vidéographiques, et pour finir, concentrons-nous sur une phase actuelle et en devenir potentiel de l'image. Ici, l'image est calculée, elle arrive ainsi avant elle-même, ou avant quelque chose qui n'arrivera peut-être jamais.

Le temps ne « passe » pas. Ce n'est pas le temps qui passe, il ne faut pas confondre l'objet avec sa fonction. Le temps articule le passage du présent vers le passé². Il ne s'agit donc pas d'une évolution, mais au contraire il s'agit d'un acte constamment répété. Le temps fait toujours la même chose, il fait passer la réalité. Le temps procède alors à un archivage du réel, et par cette nature, il a été, est, et sera toujours fécond en actualités.

2. Étienne Klein, *Le temps existe-t-il ?*, Paris, Les Petites Pomes du savoir, Édition Le Pommier, 2002, p.6.

3. Catherine Malabou, *Le Temps*, Paris, Hatier, 1996, p.35.
En référence au texte de Werner Heisenberg, sur la relativité d'Einstein, issue de *La Nature dans la physique contemporaine*.

« Il n'y a plus d'après... »³

$$t_1 - t_0$$

1. Jean-Luc Godard, *Le Petit Soldat*, 1963. Le personnage principal, Bruno Forestier, donne ainsi une définition du cinéma.

2. Non précisé, Qualités et défauts de la projection à 24 images par seconde [en ligne], *manice*, créé le 20 mai 2012, <http://www.manice.org/principes-du-high-frame-rate/24-images-par-seconde-la-vitesse-de-croisiere-du-cinema.html>, consulté en septembre 2017.

Le cinéma, c'est 24 fois la vérité par seconde¹, puisque la vitesse de défilement — passage d'une image à la suivante — au rythme de 24 images par seconde, s'est imposée comme une nécessité pour le passage au cinéma sonore, afin de garantir la restitution des hautes fréquences². Mais, le cinéma réside aussi dans le cadrage qui occulte une partie de la « vérité » par le hors champ. De plus, si un film est composé de 24 images par seconde, une partie de ce qui réside entre les images n'est alors pas capturée.

Que faut-il penser d'une image fixe au cinéma ? Malgré l'immobilité apparente de celle-ci, elle est projetée à un rythme qui est celui du projecteur. Ce rafraîchissement de l'image lui confère-t-il un mouvement ? L'image fixe serait-elle une illusion de l'absence de mouvement ?

Peter Kubelka, dans son film *Arnulf Rainer*, semble avoir abordé l'absence de mouvement, ou l'illusion du mouvement au cinéma, permettant ainsi de dégager les mécanismes intrinsèques du cinématographe. Les recherches et les variations menées par l'artiste dans ce film, ainsi que sa construction particulière permettent d'aborder le film comme élément de composition — du temps.

*Arnulf Rainer*³ est réalisé à la main sans caméra entre 1958 et 1960. Ce film de 6 minutes et 24 secondes est composé à partir de 4 bandes : deux bandes de pellicule pour l'image, l'une complètement transparente, l'autre complètement noire ; deux bandes magnétiques pour le son, l'une étant vide donc silencieuse et l'autre remplie de bruit blanc. Ces bandes ont ensuite été composées et assemblées pour former le film. L'œuvre finale réside sur une pellicule qui contient à la fois l'image et le son sur piste optique.

Le cinéaste voit à travers ces quatre éléments une analogie entre le son et l'image. Il compare ainsi le bruit blanc, un son qui contient toutes les fréquences audibles par l'oreille humaine, à la lumière blanche, qui contient elle-même l'intégralité du spectre lumineux visible par l'œil humain. Tandis que l'absence de lumière liée à la pellicule noire sera l'équivalent de l'absence de son⁴, bien que le son et la lumière ne soient pas synchrones. De cette façon, Peter Kubelka rend le dispositif cinématographique binaire, en le dévoilant

3. Peter Kubelka
« La Théorie du cinéma métrique », in *Peter Kubelka*, Christian Lebrat (dir.), Paris, Paris Expérimental, p.78.

4. *ibid.*, p.80.

5. Jan Thoben, Arnulf Rainer [en ligne], See This Sound, <http://see-this-sound.at/werke/716/asset/631>, consulté en septembre 2016.

sous une existence simplifiée⁵ prenant la forme d'un clignotement noir et blanc à la surface de l'écran.

En effet, dès que l'on commence à décomposer le film, la structure mathématique de celui-ci se dégage. Le film est constitué de 16 parties de 576 images. Projeté à la vitesse de 24 images par seconde, chaque partie dure exactement 24 secondes. Le nombre d'images d'une partie est le carré du nombre d'images dans une seconde soit $24^2=576$. Une partie comporte un ensemble de motifs — alternance de photogrammes — de longueur variable : 288, 192, 144, 96, 72, 48, 36, 24, 18, 16, 12, 9, 8, 6, 4 ou 2 images, soit 16 motifs en tout, aucune partie ne contient



Peter Kubelka tenant une bande pellicule d'*Arnulf Rainer*.

jamais les mêmes motifs, et ceux-ci se succèdent du plus long au plus court^{6 a}.

6. Philippe-Alain Michaud, *Sur le film*, Paris, Édition Macula, 2016, p.111.

Ce film pulse. L'alternance produite entre images blanches et noires crée invariablement un signal qui se déplace entre deux extrêmes. Le film déconstruit dans cette opposition sa part cinématographique. L'absence d'étapes intermédiaires entre ces deux états, indifféremment de l'absence de figuration, peut être perçue comme une absence de mouvement^b. Par ailleurs, le terme français désignant l'image cinématographique est moins équivoque à ce sujet que son équivalent anglo-saxon, pour lequel on trouve 2 mots : *film*, commun avec le français, qui se réfère au support matériel de la pellicule et le terme *movie* qui se réfère au verbe *move* signifiant le mouvement. *Arnulf Rainer* appartient à la première catégorie, c'est un *film* faisant corps avec son support, un lien renforcé par sa méthode de fabrication, dont l'unité est le photogramme.

Pour que cette unité soit respectée au sein de la composition, de même que pour préserver le bruit blanc, ce film nécessite une régularité et doit être projeté à une vitesse donnée constante, en l'occurrence 24 images par seconde. Le film ne restitue pas de l'image acquise par le biais d'une caméra, mais restitue un assemblage composé, s'appuyant sur la régularité du projecteur, de la même façon qu'une partie de la musique s'appuie sur un tempo pour restituer correctement la composition. *Arnulf Rainer* suit ici la même logique, c'est un film écrit

sur le temps — le tempo — et puisqu'il est projeté à une vitesse constante restituant l'intégrité du temps, cela fait de lui un film chronographique.

7. Peter Kubelka,
« La théorie du
cinéma métrique »,
op. cit., p.61-84.

Kubelka désigne cette structure arithmétique comme « cinéma métrique⁷ », une théorie fondée sur les principes de la musique sérielle et de la permutation. Une désignation qui renforce le lien entretenu entre le film et la musique. Par ailleurs, *Arnulf Rainer* existe aussi sous la forme d'une partition, rendant possible la reproduction du film. Sa partition témoigne de la grande dimension rythmique du film, qui, bien que cela ne fasse pas de lui un métronome, relie profondément sa composition à la régularité d'un projecteur.

Mais la partition n'est pas la seule disposition de « mise à plat » tentée par Kubelka pour *Arnulf Rainer*. L'artiste a cloué les bandes de pellicules de son film directement sur le mur. Dans une telle présentation, l'intégralité du film est présentée sur un même plan, et l'entière du film s'offre au regard sans la condition temporelle liée à la projection. Paul Sharits effectuera une démarche analogue qu'il nommera *Frozen Film Frames*, accentuant ainsi un caractère temporel particulier — le temps reste mais la durée disparaît.

D'autre part, cette pièce semble primordiale dans la carrière de l'artiste, à tel point qu'il l'a déclinée en de multiples variations. *Antiphon*, réalisé en 2012, consiste en l'inversion du noir et du blanc, du son et du

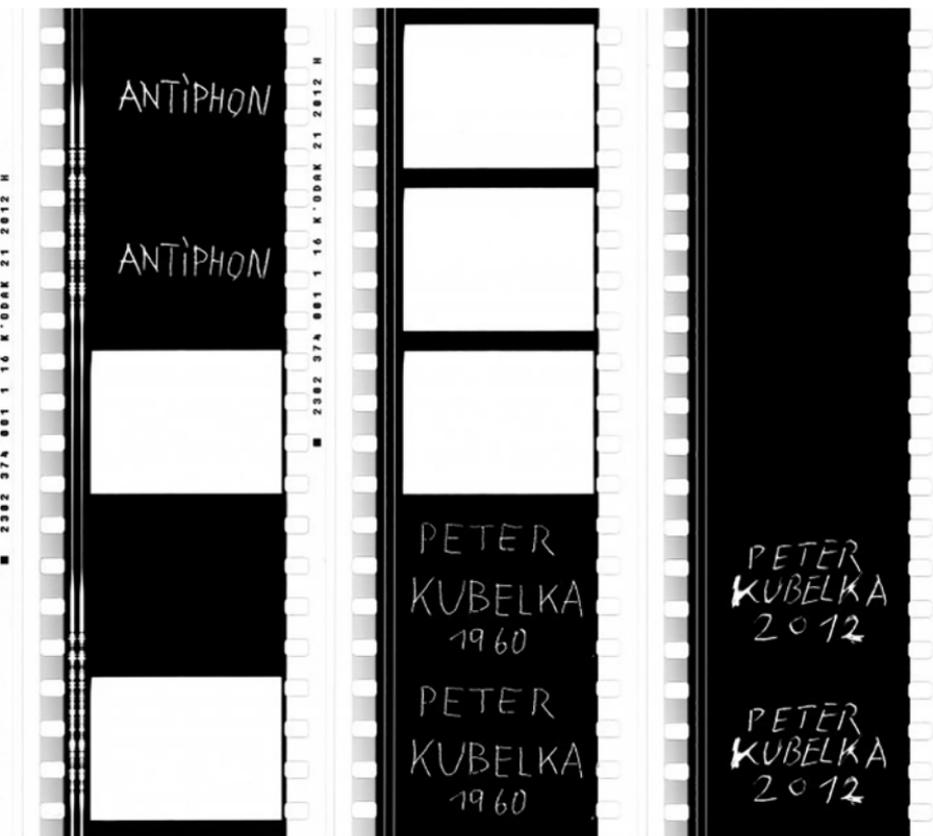
silence^c. La seconde variation *Monument Film*, également réalisée en 2012, rassemble *Arnulf Rainer* et *Antiphon* — l’opposition des images noires et blanches produit une surface entièrement unie.

Par l’unification des deux films, la superposition induit une fixation de la surface du film soit noir (à plat), soit blanc (projeté). Si la perception du temps s’appuie sur le constat d’un changement, aucun changement n’est perceptible dans la durée de *Monument Film* puisque l’écran reste uniforme. Le temps s’arrête, d’une certaine manière.

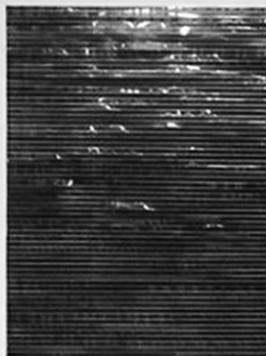
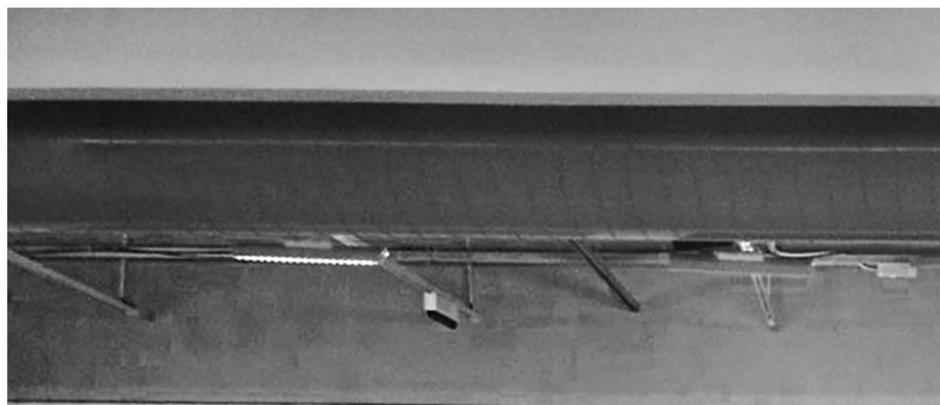
La pellicule est dans le cas présent une matérialisation du temps. Ainsi Kubelka offre à chaque photogramme la valeur d’ $1/24^{\text{ème}}$ de secondes, qui est le rythme du projecteur. D’autre part, lorsque le film est cloué au mur, alors chaque photogramme dispose d’une durée bien supérieure à celle qui lui est accordée dans le film, prenant une autre valeur.

Kubelka assume l’essence du cinématographe en se détachant de l’idée de mouvement. Exploitant et amplifiant l’échec du cinéma à restituer le mouvement, *Arnulf Rainer* est composé uniquement de durées. Ce film n’est pas et ne peut pas être un instrument de mesure du temps, cependant en exposant la machine cinématographique, il permet de comprendre le passage du temps à travers ses différentes étapes.





Arnulf Rainer et Antiphon côte à côte, révélant l'opposition dans le son et dans l'image.





Monument Film: Arnulf Rainer, superposition de Antiphon sur Arnulf Rainer et Antiphon.

Nous nous confrontons alors à un nouveau raisonnement. Le cinéma peut-il être chronométrique, en plus d'être chronographique ? Et ainsi, fournir une mesure du temps ? Christian Marclay à travers *The Clock* semble s'approcher d'un tel film, à la limite de l'instrument de mesure.

The Clock est constitué uniquement d'extraits piochés à travers l'histoire du cinéma. De la même manière que Kubelka, son existence est en grande partie liée au travail de montage. On y retrouve des films muets, des films télévisuels, des classiques, des séries, etc. Tous les pans du cinéma sont présents, en privilégiant toutefois les cinématographies occidentales. Cet ensemble à première vue disparate s'articule autour du temps de l'horloge et forme un corpus des représentations de l'heure au cinéma, organisé de façon chronologique. L'heure du film est synchrone par rapport au lieu où il est projeté, ainsi s'il est 17 heures dans le film, il est 17 heures à la montre du spectateur.

Chaque extrait dispose de sa propre durée, allant de l'apparition succincte d'une montre à l'image, à la scène complète^d. Dans une scène en plan séquence, le temps est limpide. Si la condition de vitesse de défilement a été respectée, le temps est le même pour toutes les étapes : $t_{\text{capture}} = t_{\text{restitution}} = t_{\text{spectateur}}$. En outre, si la scène présente des traces de montage, alors la relation

temporelle se brise : $t_{capture} \neq t_{restitution} = t_{spectateur}$.

Malgré son concept en apparence froid et machinique le film est au final captivant. Il ne se contente pas de montrer simplement des horloges de l'histoire du cinéma les unes après les autres. Le montage prend ici toute son importance, il articule autour des horloges des scènes et des plans, produisant ainsi une narration. Le montage procédant essentiellement par analogie, un mouvement entrepris dans la scène d'un film sera poursuivi dans la scène d'un autre film. Ou encore, si une scène prend place dans un marché, la suivante prendra également place dans un marché.

Dans cette analogie des lieux et des mouvements, toute l'action et tout le suspense du film se déroulent dans le cadre d'une horloge. Ainsi le film tourné dans les années 1950 se retrouve sur un pied d'égalité avec le film des années 2000, le temps s'y « écoule » de la même manière et à la même vitesse. Le montage tisse un réseau complexe de liens et de situations parfois complémentaires ou en oppositions, montrant des dimensions autres que celles des extraits qui le constituent. Le temps traverse le film et unifie les scènes. Les trois temporalités — celle des extraits projetés, celle de *The Clock* et celle du spectateur — deviennent un point de liaison de l'intégralité des espaces de films et du réel.

Dans le sens où ce film convoque un certain nombre d'archives regroupées autour de la représentation

de l'heure dans l'image cinématographique, il s'apparente aux planches de l'*Atlas Mnémosyne* d'Aby Warburg⁸, analysées et commentées par Georges Didi-Huberman et Arno Gisinger récemment^e. La force de l'*Atlas Mnémosyne* repose sur les rapports temporels qui y sont ancrés. Ces rapports mettent en évidence l'inextricabilité de la projection contemporaine sur le passé, mais également des éléments passés — nommés « fantômes » par Didi-Huberman et déterminant une part de ce que nous sommes — qui surgissent dans notre présent. *The Clock* est ici identique, il mélange savamment des éléments cinématographiques de passés plus ou moins lointains, pour les confronter dans le temps présent du spectateur qui le regarde. En dressant cette cartographie/atlas de l'horloge dans l'histoire du cinéma, *The Clock* réussit à superposer et enchevêtrer les différents temps convoqués lors de son activation/projection.

8. Aby Warburg, « L'Atlas Mnémosyne », dans *L'Atlas Mnémosyne d'Aby Warburg*, par Roland Recht, L'Écarquillé, Paris, 2012

The Clock convoque l'histoire, il fait appel à un certain nombre d'éléments passés qui défilent au rythme du projecteur. Si, d'après Michel Chion^f, il est possible de supposer que le cinéma soit devenu chronographique après la normalisation de la vitesse de projection, Christian Marclay, en créant une nouvelle combinaison chronographique, propose à la fois une réécriture et une relecture du temps du cinéma.

Il est aussi chronoscopique car il ouvre une fenêtre sur l'unité universelle qui nous raccorde et sur lequel nos sociétés sont construites, l'heure. Il offre au

spectateur la contemplation du temps.

Finalement, il devient un outil de mesure du temps. Telle une horloge qui se répète chaque journée, le film est bouclé et peut se répéter indéfiniment tant que son support existe. Chronométrique, ici, ce n'est pas « The Clock » qui mesure le temps, mais le film.



The Clock, lors d'une projection.



a. Un tel film est difficile à décrire et doit être une expérience vécue. Sa restitution ne peut que durement s'extraire du dispositif cinématographique pour lequel il se destine. J'ai d'abord dû me confronter à un ersatz numérique, qui en plus d'être de mauvaise qualité, voit le défilement des images passer de 24i/s à 29i/s et la durée du film prolongée à 6 minutes et 45 secondes soit 21 secondes supplémentaires. Ceci déplace la construction du film, d'une manière quasi imperceptible puisque proportionnel, mais mesurable. Celui-ci ne présente pas de pitch sonore ou de variation de vitesse.

b. *The Color Sequence* de Dwinell Grant bien qu'étant constitué uniquement de cadres colorés réussit pourtant à intégrer l'idée d'un mouvement. « [...] reposant sur un glissement insensible et continu du contraste à la fusion [...] » Philippe-Alain Michaud, *Sur le film*, op. cit., p.108.

c. Par cette action, Kubelka semble faire autre chose qu'une simple manipulation de la lumière. L'inversion du noir et du blanc, sans changer la durée, modifie le rapport au temps car elle inverse les cycles naturels évoqués/convoqués. Un phénomène que l'on pourrait apparenter aux variations des durées de jours et de nuits entre la période hiver-printemps et été-automne. Il évoque lui même ce caractère. La théorie du cinéma métrique, op. cit., p.61-84.

d. L'heure lorsqu'elle est affichée, elle reste dans le contexte du film duquel elle est issue. Elle peut être l'apparition prolongée d'un réveil, ou de la brève apparition d'une montre dans une scène.

e. Il s'agit en réalité de différentes expositions, qui se sont construites dans un prolongement.

George Didi-Huberman, *Atlas* [exposition], Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia à Madrid en 2010 ;

Georges Didi-Huberman & Arno Gisinger, *Mnemosyne 42* [exposition] Tourcoing, Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, 2012 ;

George Didi-Huberman, *Atlas Suite I* [exposition], Rio de Janeiro, Museu de Arte do Rio, 2013 ;

Georges Didi-Huberman & Arno Gisinger, *Nouvelles histoire de fantôme* [exposition], Paris, Palais de Tokyo, 2014.

f. Michel Chion, nous rappelle que « le cinéma muet était tourné aussi bien que projeté à une vitesse qui n'était pas exacte et normalisée, et qu'en ce sens, s'il était bien "cinématographique" (fixant et restituant le mouvement), il n'était pas chronographique ». Michel Chion, Glossaire [en ligne], *Lampe-tempête*, créé le 14 septembre 2006, <http://www.lampe-tempete.fr/ChionGlossaire.html>, consulté en septembre 2017.

t_0

De la poésie de la demi-image

La question d'un support restituant l'information, semble indissociable de l'idée d'écriture/mémoire, allant jusqu'à l'idée que tout ce qui n'est pas enregistré se perd, n'ayant pas d'ancrage pour résister à l'action du temps^a. Si nous n'avions pas de mémoire, chaque instant apparaîtrait comme une naissance et une mort simultanée. La question de l'existence en dehors de la mémoire se pose donc. N'est-ce pas la mémoire qui permet de concevoir le temps ?

Dans le cadre d'un film, il suffirait de supprimer l'antériorité et la postériorité de l'image présente. Et surtout de ne pas produire d'enregistrement, c'est-à-dire ne pas archiver le temps présent. Si toutes ces conditions sont respectées, alors il est possible de produire du cinéma sans une once d'écriture. Le cinématographe perd

ainsi sa « graphie » pour devenir seulement « cinéma ».

TV Buddha de Nam June Paik semble être une pièce sans « graphie ». Réalisée en 1974, elle dévoile un potentiel de l'image en mouvement sous un angle différent. L'œuvre est relativement simple dans sa conception : un écran (télévision) cathodique, une caméra vidéo et une statue en pierre^b représentant Bouddha. Le Bouddha, assis, est tourné vers l'écran, comme s'il regardait la télévision. La caméra, face à lui, le filme et retransmet l'image en temps réel sur l'écran. De cette manière, le bouddha se contemple lui-même dans son regard. Une personne sur le point d'atteindre le Nirvana ? Un jeune prince qui passe sa vie à contempler son reflet dans une flaque ?

Ici, seule la modalité du temps présent existe. En dehors de l'intervention du spectateur, cette pièce est temporellement et spatialement statique. Aucun mouvement, aucun enregistrement ne vient attester une quelconque activité du temps. Il n'y a pas non plus de production d'archive au sein de la pièce, permettant de déceler le moindre indice de changement/évolution. L'œuvre n'obéit ainsi à aucun principe d'archivage. Il n'y a donc pas la possibilité de revenir en arrière, *TV Buddha* ne gardant pas de trace écrite. Le temps n'y passe pas, cette pièce est juste « chronos ». Elle montre seulement un temps sans repères et subjectif qui, à l'instar de *The Clock*, n'échelonne pas le temps sur l'horloge.

Que regarde-t-on vraiment dans cet écran ? Est-ce réellement ce bouddha contemplatif, ou est-ce une représentation perpétuelle de notre image et de notre propre narcissisme que l'on regarde à la surface de cet écran ? Serait-elle par ailleurs un présage ou un oracle sur le comportement latent de l'homme face à/par la technologie ? Cette pièce est proche d'un dispositif utilisé de façon quotidienne — webcam, selfie, caméra de surveillance, etc. —, ce qui renforce le caractère intemporel de l'œuvre, bien que la technologie « datée » de celle-ci la trahisse.

Le seul changement est dans l'espace englobant la pièce. Il réside dans la vie qui y est extérieur. Le spectateur doté de mémoire, d'outils d'écriture, fait le constat du temps en créant de l'archive : enregistrement photographique, vidéographique, catalogue notifiant l'historique de la pièce. Pourtant cet archivage reste en dehors de la pièce. Le temps dans cette œuvre est partout autour d'elle, mais aucunement en elle. Paik, par ce dispositif, y exclut toute mémoire. Mathématiquement le temps de *TV Buddha* se pourrait se résumer à t_0 .

En exposant simplement l'instant présent, *TV Buddha* réussit à être toujours dans le présent. Durant les 43 années de son existence, les éléments de l'œuvre ont glissé uniformément dans le temps. Elle a toujours renvoyé une image du présent constamment actualisée, se mettant à un niveau temporel identique à celui du spectateur qui assiste à l'œuvre.

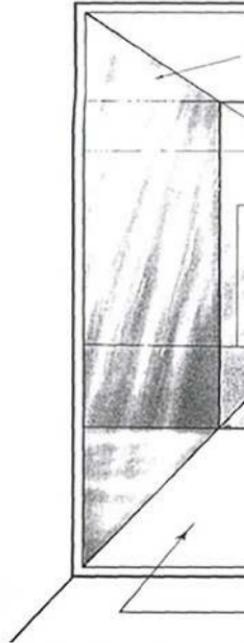




TV Buddha

Durant cette même année 1974, Dan Graham a fabriqué un dispositif similaire avec *Present Continuous Past(s)*, présentant toutefois une approche différente. L'installation se compose d'un couloir d'entrée, de deux miroirs dont chacun couvre un mur. Le premier se trouve directement à gauche lorsque le spectateur entre et le second se trouve face à lui, perpendiculaire au premier. Puis l'écran et la caméra sont placés sur le même mur faisant face au premier miroir. « Reflet du temps présent », les miroirs renvoient aux spectateurs leur image en temps réel, contrastant avec l'image retardée du moniteur.

L'œuvre est simple par ses moyens techniques ainsi que son principe. La caméra filme ce qui se passe à l'intérieur de l'espace et l'écran le diffuse avec huit secondes de décalage. Pendant les huit premières secondes après l'enclenchement du dispositif vidéo, l'écran est noir^c. 8 secondes plus tard, l'espace filmé contenant cet écran noir apparaît dans l'écran. Encore 8 secondes plus tard, l'écran affiche l'espace contenant l'espace contenant l'écran noir. Et ainsi de suite, provoquant une mise en abyme temporelle, qui ajoute un niveau de régression spatiale et temporelle supplémentaire toutes les 8 secondes. Un spectateur qui regarde l'écran voit une image de lui-même 8 secondes auparavant, ainsi que tous les temps antérieurs comprenant ou ne comprenant pas sa présence.



Contrairement à *TV Buddha*, cette pièce invite le spectateur à y prendre part. Elle le place au centre du dispositif, elle en est même dépendante. Tandis que le processus de *TV Buddha* peut fonctionner de façon autonome sans que le spectateur y soit convié, le fonctionnement de la machine dans *Present Continuous Past(s)* suppose la présence et la participation du spectateur. Si la pièce était vide, il n'y aurait aucun moyen de constater la régression temporelle au-delà des périodes visibles du début. Cette dépendance tient également à la forme close de l'installation, qui ne permet pas de l'observer autrement que depuis l'intérieur.

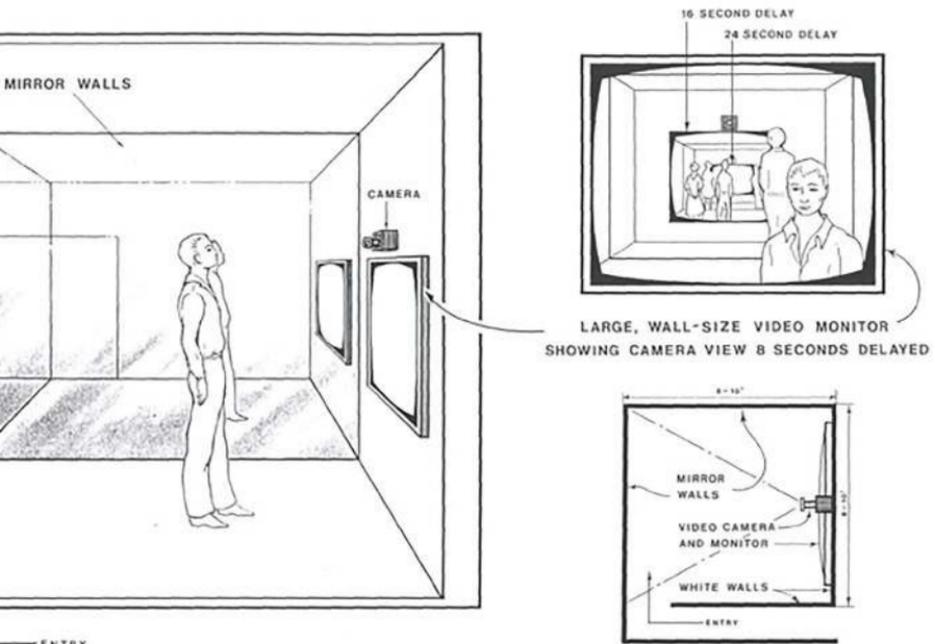


Schéma d'installation de *Present Continuous Past(s)*

L'œuvre, comme le suggère son titre, est soumise à diverses temporalités, toutes espacées de 8 secondes. Ce délai, ou feedback, est réalisé de la manière suivante. Une bande magnétique vidéo est bouclée, elle peut ainsi tourner infiniment. Elle passe dans un premier magnétoscope qui enregistre le signal de la caméra ; cette bande magnétique passe ensuite dans un second magnétoscope relié au moniteur, qui restitue le signal enregistré 8 secondes plus tôt¹. L'information reste écrite sur la bande jusqu'à ce que celle-ci passe de nouveau par l'enregistreur^d. Ainsi, la mémoire de la bande magnétique est constamment renouvelée, de cette façon l'archivage ne se produit pas sur cette bande, mais dans le reflet de l'écran qui est perpétuellement filmé.

Les gradations temporelles révolues reviennent dans le présent, ici par tranches de 8 secondes^e. Créant un dispositif d'écriture particulier, le présent est influencé par la concordance d'éléments l'ayant précédé. Mais ces éléments sont également projetés dans le présent, mélangeant $t_0 - 8s$ et $t_0 + 8s$ dans le temps continu de l'œuvre. Une infinie régression de continums temporels à l'intérieur de continums temporels (toujours séparés par des intervalles de 8 secondes) à l'intérieur de continums temporels est ainsi créée². *Present Continuous Past(s)* ne remonte pourtant pas le temps, il l'emmagasine. L'œuvre ne permet pas de retourner à un moment antérieur à sa mise en marche, mais convoque son histoire^f pour manifester le présent.

1. Doug Hall et Sally Jo Fifer, *Illuminating Video – An Essential Guide to Video Art*, New York, 1990, p.186, mis en ligne sur *Medien Kunst Netz* [en ligne], <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts/>, consulté en septembre 2017 (hors ligne en novembre 2017).

2. Jacinto Lageir, « *Present Continuous Past(s)* 1974 » [en ligne], *NewMediaArt*, consulté en octobre 2017, <http://www.newmedia-art.org/>

La séparation physique de quelques centimètres entre la tête d'enregistrement et la tête de lecture provoque un décalage entre le vécu et sa restitution. Le présent dans la pièce se situe au point exact de la tête d'enregistrement, quelle que soit la position de la bande magnétique. Ce point reste fixe, c'est le support d'écriture magnétique qui est en mouvement. Ne pourrait-on pas le considérer comme une métaphore du temps ?

Les conséquences de ce temps de latence sur l'œuvre sont multiples. En dehors de la possibilité du spectateur d'être influencé par ses propres actes, ce délai permet de capter une mémoire. La pièce fait cohabiter les spectateurs avec leurs propres fantômes, renvoyant une image nettement plus individuelle et introspective que celle de *The Clock* qui propose une imagerie sous-jacente autour de l'horloge dans la culture cinématographique.

Present Continuous Past(s) côtoie l'infini dans la théorie. Mais en réalité, la pièce souffre de sa technologie qui oblige les régressions temporelles à être supérieures à 1 pixel pour continuer d'exister, limitant de ce fait le nombre de régressions possibles. Cette fatalité technologique embarque alors le spectateur et l'installation dans un flux temporel similaire fini, allant vers l'effacement et la mort.



Dan Graham au sein du dispositif de *Present Continuous Past(s)*, 1974

Cette « défaillance » des limites du médium vidéo, nous invite à considérer l'élément technologique et à questionner de nouveau *TV Buddha*. Alors que Dan Graham a volontairement induit une latence dans sa pièce, *TV Buddha* ne dispose pas d'un tel dispositif. Mais celui-ci est-il pour autant instantané ?

L'écran CRT (cathodique), utilisé dans *TV Buddha* affiche l'image, selon la fréquence du courant

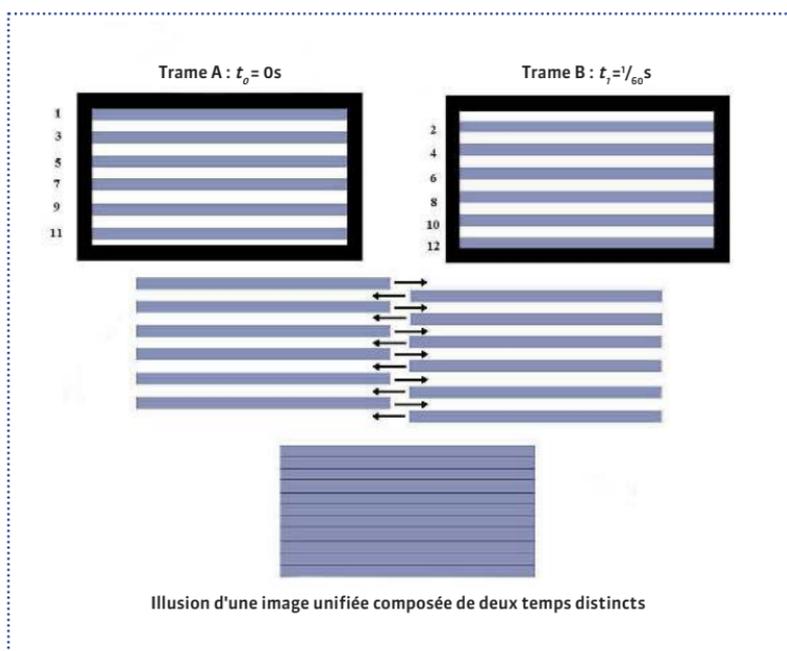
électrique^g. Ainsi, techniquement, lorsque *TV Buddha* a été dévoilée au public pour la première fois en 1974 à la Galería Bonino à Syracuse dans l'État de New-York, elle a été soumise à un courant en 60 Hz.

À 60 Hz, l'écran affiche 60 images par seconde. Ces images sont réparties sur deux trames alternées (A, B, A, B), chacune étant une demi-image. Ce système d'entrelacement permet notamment de réduire le scintillement. Dans ce type de dispositif, il n'y a pas d'image complète, mais seulement des demi-images. Ainsi la trame A constitue les lignes impaires de l'écran, et la trame B les lignes paires, ces demi-images ne rentrent jamais en contact les unes avec les autres. Et ce qui apparaît à l'œil comme une image unie temporellement est en réalité composée de ces deux demi-images ayant environ 0.02 secondes d'écart^h. La demi-image n'est pas un instant, tout comme le photogramme présente un temps de pose, une durée. Ici, cette durée se traduit par le temps que met le faisceau à traverser la surface de l'écran.

Cette notion de demi-image induit, me semble-t-il, une notion de frottement. Bien que ces demi-images ne soient jamais sur le même plan au même moment, elles nécessitent leurs circonvoisines pour donner l'illusion d'une image complète. Elles établissent ainsi un dialogue et construisent l'image et le temps par leurs apparitions consécutives. Est-il alors possible de percevoir ce passage inframince comme une écriture du temps ? Une tentative de création de mémoire et de transmission ?

Cette pièce comme beaucoup de pièces vidéo de l'époque vit. Son système d'affichage et de restitution de l'image n'est qu'une boucle qui s'autodétruit à chaque nouvelle demi-image.

Schéma d'entrelacement d'une image



a. Toute disparition du support engendre également une perte de mémoire. L'histoire, ainsi que d'autres domaines qui tendent à scruter en direction du passé nous le démontre ; tant que les suppositions n'ont pas été avérées ou réfutées par des traces, il n'existe que des suppositions. « L'archéologue fouille. Il creuse dans l'espoir de trouver de quoi alimenter un discours. »

Stéphane Mathieu, « L'art de ne rien trouver ou l'archéologie négative », *Viridis Candela - Le Publicateur du Collège de 'Pataphysique*, 9^e série, n°5 (8 absolu 143 E.P.), p.15.

b. Il faut souligner que l'homme n'a pas encore trouvé plus durable, pour l'écriture et la transmission dans le temps, que la pierre. Annie Berthier, L'écriture et ses Supports [en ligne], *Bnf*, <http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/premiers-supports/01.htm>, consulté en novembre 2017.

c. Lors de la première mise en route du dispositif, les 8 premières secondes de la bande magnétique sont vierges, l'écran affiche une image noire.

d. La durée enregistrée sur la pellicule est d'au moins 2 fois la distance entre la tête d'enregistrement et la tête de lecture, soit au minimum 16 secondes.

e. Toutes les 8 secondes l'image qui est apparue à l'écran passe dans la strate suivante de la mise en abyme. Les mouvements sont fluides, mais décomposés dans l'espace et le temps, il n'y a pas de remise à 0 toutes les 8 secondes.

f. À la seule condition qu'aucun élément ne vienne s'interposer entre la caméra, le moniteur et son reflet. Auquel cas tout l'historique de l'œuvre est remis à 0.

g. La fréquence électrique change selon la situation géographique, Carte des tensions et des fréquences dans le monde, wikimedia, https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Weltkarte_der_Netzspannungen_und_Netzfrequenzen.svg, consulté en octobre 2017.

h. Un écran cathodique fonctionne par la déviation d'un faisceau d'électrons, il existe de ce fait un écart de temps entre la première ligne affichée et la dernière. L'écart correspond à la période que met le faisceau à effectuer un cycle complet, du premier pixel en haut à gauche au dernier en bas à droite. Selon $p = 1/f$, à 60Hz cet écart est d'environ 0.0167 seconde.

$$t_0 + t_n$$

La présente image sera calculée

En 2011, dans le cadre du IHME Contemporary Art Festival à Helsinki, le collectif Superflex dévoile leur film *Modern Times Forever*, dans le quartier Katajanokka en plein centre de la capitale finlandaise. Ce film montre la destruction fictive du siège social de la Stora Enso, une entreprise d'exploitation forestière et l'un des groupes les plus importants dans la production de papier. La destruction prend place sur une période de plusieurs siècles, étalée sur une durée de 240 heures soit 10 jours, la durée exacte du festival.

Lors de son exposition, le film était présenté juste devant son modèle sur un écran LED de 40m² qui permettait de créer une confrontation physique entre la construction réelle et virtuelle. L'architecture moderne d'Alvar Aalto, ainsi que sa réplique en 3D, disposent

d'un même point de départ dans le présent, et y trouvent un état identique. En revanche, leurs traitements sont différents. La simulation dans le film étant dénuée de toute présence humaine, il est à l'abandon et subit donc les aléas du temps et des conditions météorologiques. Sans entretien, la réplique du Stora Enso se dégrade environ d'un siècle par jour tandis que le bâtiment réel évolue « normalement ».

Aussi le rapport temporel entre la simulation et son modèle présente-t-il une asymétrie. Le bâtiment physique évolue dans le présent, constamment dans le présent, sa présence y est incontestable. En revanche, la simulation, quant à elle, n'est conforme à son modèle que les premiers instants de la mise en route du film. Au fil des 10 jours de projection, l'évolution et le changement sont visibles et perceptibles, le spectateur constate que l'architecture, ainsi que l'idéologie qu'elle porte, sont lentement déconstruites par « le temps futur ramené dans le présent ».

À qui appartient ce futur ? Quelle est la place du spectateur par rapport à ce temps « créé » ? L'œuvre positionne le spectateur entre deux itérations du temps. Le temps présent, et un futur en *fast forward* qui ouvre une fenêtre sur l'avenir. Mais cet avenir n'appartient pas au spectateur — toute présence humaine a été exclue dès le début de ce film. Et même s'il était possible de vivre durant la durée supposée représentée dans le film qui est d'environ un millénaire, la réalité vécue se différencierait

de la version ici proposée par Superflex. Le spectateur y est simple observateur d'un temps qui n'est pas le sien, car c'est juste une vision sortie d'un imaginaire, ainsi qu'un temps « artificiel ».

25,362 minutes. Tel est l'écart temporel entre deux images dans *Modern Times Forever*.

Conditions :

Rythme de projection = 24i/s

Temps représenté dans le film = 1000 ans

Calcul :

1000 ans = 8.766.000 hr.

10 jours = 240 hr.

$8.766.000 \div 240 = 36.525$

36.525 : 1 ratio (en heure)

$36.525 \div 3.600 = 10,1458$ hr. (Simulée en 1s.)

$10,1458 \div 24 = 0,4227$

0.4227 hr. = 25,362 min.

Autrement dit, à chaque $1/24^{\text{ème}}$ de seconde, le bâtiment vieillit de 25,362 minutes. S'agit-il du temps encapsulé (durée) au sein d'une image ? Ou bien le temps écoulé entre deux prises de vue ? Cet écart de temps soulève la temporalité de l'image même. Le temps de l'image n'est jamais nul, car son temps de pose convoque systématiquement une durée³. Par exemple dans la série *Theater* de Hiroshi Sugimoto, où l'artiste photographie l'intégralité d'un film sur une seule image, le temps (la durée de la prise de vue) apparaît comme une valeur discrète, contrairement à la durée de l'image (la durée de contemplation), visible, qui peut fluctuer pour chaque spectateur. Dans cette série de photos, tout comme dans



Hiroshi Sugimoto,
Theater, 1974.

Modern Times Forever, le temps et la durée apparaissent comme deux entités différentes.

Le temps, justement, ne serait-il pas le rapport constant entre la durée du contenant et la durée du contenu ? La durée de la projection de *Modern Times Forever*, et la durée représentée de 1000 ans, en communiquant, forment le temps du film.

Le rapport de l'humain face au film induit par l'échelle temporelle est vertigineux, tant la durée présentée semble en dehors de tout cadre biologique humain. La perception du temps est liée, entre autres, à la quantité d'informations perçues lors d'une durée. Dans une durée donnée, plus il y a d'images perçues, plus le temps paraît lent. À l'inverse, moins il y a d'images perçues, autrement dit, plus l'écart temporel entre deux images est important, plus le temps semble rapide^b, comme dans le cas de *Modern Times Forever*. C'est un mécanisme assimilé par le cinéma, avec les effets de ralenti ou d'accélééré retrouvés dans ce film. C'est une variation rythmique de l'image, qui joue directement sur la perception. Dans *Modern Times Forever*, le futur est une illusion. Une illusion qui ne prend effet qu'en comparaison avec le réel.





Modern Times Forever devant le siège social de la Stora Enso, Helsinki, 2011.

Dès le départ, le futur ne saurait être représenté d'une quelconque manière, les événements physiques et mathématiques de ce monde obéissant au principe de causalité. Le futur ne peut exister car l'effet ne peut précéder la cause¹. Mais il semble que la résolution réside également dans ce principe limitatif. Si tous les éléments physiques sont soumis à ce principe, ne suffirait-il pas de conditionner les causes pour générer un futur ?

David Claerbout, dans son projet *Olympia* (*The real time disintegration into ruins of the Berlin Olympic stadium over the course of a thousand years*)², reprend le même sujet que *Modern Times Forever* : la destruction d'un monument à travers le temps. Exposé pour la première fois en 2016 au KINDL, Centre d'art contemporain à Berlin, *Olympia* semble en être une réponse, ou encore une continuité qui résonne parfaitement avec les propos entretenus précédemment par le collectif Superflex.

L'artiste choisit pour point de départ dans le stade Olympique de Berlin. Ce site des Jeux Olympiques de 1936, conçu par Werner March d'après les idées d'Albert Speer, fait référence au « Reich des Mille Ans³ ». Claerbout l'a d'abord modélisé en 3D avec son équipe et l'a ensuite texturé avec des photographies de la surface du bâtiment. Une fois le stade et ses atours reconstitués, celui-ci fut intégré dans un moteur de jeu vidéo qui régit la physique de ce monde virtuel et applique l'évolution

1. Stephen Hawking, « Chronology Protection Conjecture », *Physical Review D*, volume 46, numéro 2, juillet 1992.

2. *Olympia* (La désintégration en temps réel des ruines du stade olympique de Berlin sur mille ans).

3. Jean-Yves Jouannais, *L'Usage des ruines*, Paris, Gallimard, 2012, p.25-31.

de la pièce pendant les mille ans à venir.

L'œuvre intègre en temps réel les données météorologiques actuelles ainsi que la position du soleil, des données qui ne sont pas prévisibles. Toutes ces données sont par la suite orchestrées par le moteur de jeu pour être appliquées à la réplique virtuelle par le biais d'algorithmes prédéfinis^c. Le moteur de jeu, faisant interface entre le monde réel et le virtuel, permet d'obtenir des interactions en temps réel et de ne pas constamment avoir recours à un pré-rendu^d. Le futur tel qu'il est présenté dans *Olympia* est donc une série d'observations et de formulations physiques et mathématiques programmées de telle sorte à reproduire virtuellement le monde et son évolution, « le futur est ici généré ».

Le futur arrive dans le présent réel par la virtualité, plus précisément par la construction d'algorithmes^e. Tout d'abord, à l'instar de la programmation orientée objet, le virtuel est constitué d'objets. Ces objets peuvent être un concept, une définition, une entité physique, etc. Ce sont des briques logicielles, qui interagissent entre-elles pour former le programme. Dans *Olympia*, un objet peut être un brin d'herbe, une pierre, ou tout élément constitutif unitaire. Ces petits objets peuvent également être combinés pour former des objets plus gros, tels que la pelouse ou un mur, et ainsi de suite jusqu'à arriver à l'objet qui contient tous les autres objets, le stadium. Chaque objet est régi par



Vue aérienne de l'Olympiastadion de Berlin, 1936 .

une définition qui lui est propre, cette dernière contient ses propriétés, telles que sa forme, sa fonction.

Les éléments découlant du réel, tels que la position du soleil, l'heure, la date, les conditions climatiques constituent des variables. Ce sont les entrées non-constantes du programme et de ce fait imprévisibles, qui permettent le déclenchement des instructions. Divers objets sont en attente des variables pour que les instructions prennent effet. Exemple très simple^f, l'objet pierre est « en attente » des variables pluie et vent. Si ces variables sont « vraies », alors le programme exécute l'instruction « éroder 0.001% de la pierre ».



Reconstitution virtuelle de l'Olympiastadion dans *Olympia*.

1. if "Pluie" = true
2. do "erosion"
3. return "pierre(érodée)"

Si la cause est imprévisible dans cet algorithme, il n'en va pas de même pour l'effet. L'effet est déjà écrit dans ce programme, comprenant l'évolution que va prendre la pièce. Il est impossible de savoir quand la pierre se verra érodée, mais il est certain que la pierre sera érodée. L'objet n'a pas d'échappatoire, c'est la condition de son existence. L'effet existe, mais sa cause est attendue — alors d'une certaine manière, l'effet précède la cause. La pièce s'anticipe elle-même dans cette

attente constante. Dans *Olympia*, le futur réside dans la programmation, qui a écrit l'état et le devenir de l'objet.

C'est un paradoxe similaire au fait de régler l'alarme de son réveil. Car c'est dans le futur qu'il faut aller chercher l'élément déclencheur. Le réveil est programmé pour réveiller, ce qui suppose que c'est un événement qui ne peut arriver que si la condition de l'heure est rencontrée ; le futur qui s'immisce dans le présent par sa simple supposition. Tout comme d'une certaine manière l'architecture ainsi que toute conception suppose sa pérennité dans le temps et sa progression dans le futur⁶.

La connaissance et la compréhension d'une cause permettent de reproduire son effet, ou d'établir un dispositif menant à cet effet. Si le futur a pu être établi de cette manière dans la réplique, c'est parce qu'il est issu d'observations du passé qui ont permis de définir l'évolution des matériaux. Il est possible de simuler l'érosion de la pierre parce que ce phénomène a été observé et mathématisé, donc défini⁷ au préalable. La réplique est donc une entité créée à partir des définitions apprises du réel au cours du passé. Cependant, aussi précises et justes que soient les définitions du programme, *Olympia* présentera une scission et une ambiguïté dans le temps avec son modèle, étant régie sous un paradigme qui lui est propre. En conséquence, malgré que les deux entités évoluent de manière parallèle, ponctuées par les mêmes événements, il en résulte deux progressions différentes.

Olympia se distingue de toutes les pièces cinématographiques présentées au sein de ce corpus et tout particulièrement de *Modern Times Forever*⁴ par la présence d'algorithmes ainsi que leur emploi. Elle ne découle pas d'une écriture, les composants nécessaires à son évolution, y compris le temps, ne sont pas présents dès l'origine de la pièce. L'évolution qu'elle subit provient de l'interactivité entretenue avec les différentes valeurs en entrée telles que... le temps.

4. Gille Deleuze, *L'Image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, p.50.

5. Auteur non précisé, « David Claerbout 11 Sep 2016 - 28 May 2017 at the Kindl in Berlin Germany » [en ligne], *Wall Street International Magazine*, créé le 30 avril 2017, <https://wsimag.com/art/25616-david-claerbout>, consulté en octobre 2017.

6. Ian Epstein, « David Claerbout Stages a 1,000-Years Battle between Architecture and Time » [en ligne], *Artsy*, créé le 23 mars 2016, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-david-claerbout-stages-a-1-000-year-battle-between-architecture-and-time>, consulté en octobre 2017.

« Les positions sont dans l'espace, mais le tout qui change est dans le temps⁴ ». La végétation pousse(ra), les lichens et autres plantes prennent(dront) lentement le dessus, les pluies les vents et autres facteurs temporels érodent(ront) les pierres et *Olympia* se (verra) déconstruit lentement. Et dans sa lente décomposition, *Olympia* laissera les traces de son squelette, autrefois fonctionnel. De cette tentative d'extraction à travers le temps naissent l'idéologie de la pièce et sa monumentalisation dans la ruine⁵.

« C'est un travail qui va échouer », admet Claerbout. *Olympia* ne durera pas 1000 ans comme l'évoque l'appendice du titre. En réalité, l'artiste engagé à maintenir la pièce pour les 25 prochaines années seulement⁶ !. « Mais au moins, il s'agit structurellement de cet échec », tout comme un architecte qui anticiperait l'effondrement d'un bâtiment à sa conception, Claerbout devance l'achèvement de sa pièce. Et *Olympia* se monumentaliserait par cet écroulement.





Vue d'exposition au KINDL, septembre 2016. © Andrea Rossetti

Et puis, il n'y aura plus rien,

sauf le temps.

a. Plus précisément il ne s'agit pas de prises de vues au sens classique du terme, mais plutôt de la simulation de ce temps de pose. L'image de synthèse ne possède pas de durée d'exposition, son existence repose sur la génération et le calcul. Cependant elle possède un temps d'affichage.

b. Le dispositif cinématographique offre un bon exemple pour comprendre la relation entre le temps et sa perception visuelle. Pour obtenir un ralenti par exemple, il suffit que le nombre d'images par seconde à la capture/acquisition soit supérieur au nombre d'images par seconde à la restitution.

c. Actuellement les algorithmes sont préparés à l'avance, mais à l'avenir ceux-ci pourront être de plus en plus rapides. CT, « David Claerbout - *Olympia* » [en ligne], *Art in Berlin*, créé le 10 septembre 2016, <http://www.art-in-berlin.de/incbmeld.php?id=4041>, consulté en octobre 2017.

d. Dans un film tel que dans *Modern Time Forever*, l'intégralité du film est rendue en amont de sa projection. Sauf exception, les films en images de synthèse sont rendus au préalable. De ce fait, bien que *Modern Times Forever* convoque l'idée d'un futur, ce dernier provient du passé, et ce, au même titre que les autres pièces cinématographiques abordées ici — *The Clock*, *Arnulf Rainer*.

e. Le code source du programme générant la pièce n'ayant pas été publié, il n'est pas possible de savoir de façon précise comment celui-ci fonctionne. Il s'agit donc d'une logique basée sur une expérience personnelle de la programmation, ainsi qu'une réflexion sur la façon dont ce programme convoque le temps.

f. Plus il y a de variables qui sont incluses à l'entrée du programme et plus celui-ci est capable de produire de la nuance, et de fournir des résultats complexes.

g. L'architecture en général, se déploie du présent vers le futur. Seulement, à partir d'un certain point, ce rapport au temps s'inverse et cesse d'être simplement unidirectionnel, celle-ci étant suffisamment durable pour qu'il soit possible de s'en apercevoir. Ainsi, l'architecture reflète autant l'idée de la période qui l'a vu naître que l'existence future qu'elle contient depuis l'origine. Une complexité qui provient du fait que les rapports temporels changent suivant le référentiel.

h. Définir, c'est s'octroyer les moyens pour expliquer un élément, dans le cas présent, ces éléments sont la physique, la chimie et les mathématiques qui sont des domaines en constante évolution.

i. *Modern Times Forever* découle d'une écriture, l'intégralité des éléments manifestes sont présents dès l'origine. Ils existent avant la forme finale, donc avant le rendu.

j. Cet échec ouvre un autre champ de réflexion, me semble-t-il, soulignant l'écart qui réside entre le support architectural et le support numérique. L'architecture étant majoritairement supérieure à l'homme dans la durée, se transpose à travers le temps, pour s'abîmer voire perdre sa fonction. La structure de l'informatique et du numérique, quant à elle, est constamment obligée d'évoluer pour assurer sa survie. La pérennité dans le temps n'y est pas permise, l'obsolescence logiciel y surgit rapidement.

- *t*

Nostalgie du temps

Le tout, toujours plus vite toujours plus instantané, voire même idéalement en avance. Ce constat ne s'arrête pas simplement au travail, la culture en est également d'une certaine façon la victime. La surabondance d'informations, d'éléments divers, oblige à faire un survol. Les temps d'arrêts devant les œuvres sont étonnamment courts. Impossible dans ces conditions de vivre l'œuvre ou de la laisser vivre. Il est plus facile alors de se concentrer sur les pièces toujours plus connues, toujours plus spectaculaires, voire surgissantes.

C'est dans ce contexte que je souhaite inscrire les recherches des artistes citées précédemment, car elles prennent à mon sens à contre-pied cette dimension temporelle. Assister à l'intégralité de la durée des pièces s'apparente d'une certaine façon à une épreuve — ces

pièces éprouvent le spectateur en consommant le temps dont il dispose. En effet, le rapport de consommation y est inversé. Chaque pièce développe un rapport au temps à la fois unique et divergeant mais parfois leurs temporalités se croisent et se rejoignent.

Dans *TV Buddha* de Nam June Paik, seule la modalité du présent existe, le temps y est partagé, constamment commun avec le spectateur. *Present Continuous Past(s)* de Dan Graham reprend un principe identique en y incluant un délai. Il oblige le spectateur à attendre 8 secondes, voire fournir ses 8 secondes, pour que le dispositif commence à l'inclure. Peter Kubelka en revanche libère le temps de son spectateur, en expérimentant la mise à plat de ses films. Le spectateur n'est plus obligé de subir le temps linéaire de la projection pour saisir l'intégralité du film, la durée est laissée au libre choix de ce dernier.

Dans *The Clock*, Christian Marclay synchronise le temps et la durée de son film avec ceux du spectateur pendant 24 heures. Poussant le spectateur aux limites du possible par cette veille, l'artiste le confronte à la valeur d'une journée. Si *The Clock* présente une synchronicité entre le temps réel et le temps du film, le collectif Superflex, dissocie ce lien en changeant l'application temporelle dans *Modern Times Forever*. Le spectateur est amené à comparer l'évolution entre le bâtiment dans le temps réel et sa réplique dans l'espace de temps fictionnel durant dix jours.

David Claerbout a une approche différente. Avec *Olympia* il ne se contente pas de reproduire virtuellement un bâtiment réel en lui appliquant une temporalité fictionnelle, il en recopie également le temps qui le constitue. Si un événement d'origine non-humaine a lieu dans le réel, il aura également lieu dans le virtuel. Il est possible pour le spectateur de vivre la destruction du stade répliqué dans le temps présent. En conséquence, d'une façon similaire à celle de *TV Buddha*, le temps du spectateur est commun à celui d'*Olympia*. Les deux temporalités avancent ensemble vers la disparition, vers la mort.

Le temps est à la fois celui qui érige et qui détruit. L'évolution de la technologie dans le temps, tout comme celle de l'homme d'ailleurs, n'en assure pas nécessairement la pérennité. Son évolution provoque l'abandon et le remplacement des systèmes jugés caduques. La matérialité des pièces ici abordées ne fait pas exception, leur mode d'existence allant parfois à l'encontre de leurs messages.

Dans son format d'origine, le cinéma nécessite un temps d'élaboration dont le résultat n'est pas perceptible dans l'instant. L'apparition de la vidéo supprime ce temps d'attente par son caractère quasi-instantané dans la captation de l'image. Dans *TV Buddha*, elle offre notamment la possibilité du retour de l'image, sans passer par des étapes de développement. Elle permet de translater une image en temps réel et de la déplacer

de son modèle existant de quelques centimètres à des milliers de kilomètres ainsi que de la multiplier dans le cadre d'une retransmission télévisuelle. La rapidité et l'accessibilité progressive de cette technologie ont permis d'ouvrir la modalité d'un temps présent. Si le cinéma est construit d'éléments du passé par rapport à la projection, la vidéo offre un double qui existe simultanément dans le présent.

La pièce de Dan Graham crée à mon sens une ébauche de dispositif programmatique, précurseur, à mi-chemin entre programme et vidéo. Le système évolue par séquence, bouclé sur lui-même, de ce fait, il se renvoie les informations qu'il a lui-même générées pour en générer de nouvelles. Découlant de l'informatique, l'utilisation du numérique n'a aucun lien avec le cinéma à l'origine. Ce dernier possède cependant un pouvoir de calcul gigantesque permettant de produire en se passant d'éléments captés sur le réel. Il est désormais possible de faire des calculs et des générations de prédiction comme dans *Modern Times Forever* et, plus récemment, dans *Olympia*, généré en temps réel sans aucune caméra. Tous les films créés numériquement passent à un moment par une phase programmatique. Et si la programmation permet de capter des images, de les monter, de les encoder, et de les distribuer, elle est une source à la fois riche et variée et un inépuisable mode de production, de génération, de distribution, etc.

Toutes ces recherches se poursuivront et

s'inscriront dans le temps, dans un temps présent dans le futur. Mais ce temps, ce présent, quel est-il ? L'un des intervenants du film documentaire *Nostalgia de la Luz* (Nostalgie de la lumière) de Patricio Guzmán, en soulevant l'absence de présent dans notre perception, offre une vision poétique et nostalgique du monde qui nous entoure.

L'instant est une durée dont l'action manifeste est trop brève pour être perçue, tel que le déplacement de la lumière. Notre système nerveux dispose également de limites dans la vitesse de transmission et dans l'analyse des informations reçues, il ne réagit pas de manière instantanée. Ces simples constats abolissent l'idée d'un présent, en nous plongeant ainsi dans un passé perpétuel.

Nous sommes sans doute condamnés à vivre selon un décalage infime de l'instant...

0 Jargon + L'impératif du présent

- Jonathan Crary, *24/7 Le Capitalisme à l'assaut du sommeil*, trad. Grégoire Chamayou, Paris, La Découverte, 2014.
- Étienne Klein, *Le Temps existe-t-il ?*, Paris, Édition Le Pommier, 2002.
- Catherine Malabou, *Le Temps*, Paris, Hatier, 1996.
- NEON + MAI | AS ONE, « Virginia Mastrogiannaki: Jargon », *MAI (Marina Abramovic Institute)*, consulté en octobre 2017, <https://mai.art/durational-performances/2016/3/1/virginia-mastrogiannaki>.

t₁ - t₀ Chrono, Chrono et Chrono

- Christian Lebrat, *Peter Kubelka*, Paris, Paris Expérimental, 1990.
- Philippe-Alain Michaud, *Sur le film*, Paris, Éditions Macula, 2016.
- Christian Marclay, Honey Luard, Darian Leader, *The Clock*, Londres, White Cube, 2010.
- George Didi-Huberman, « Mnémosyne 42 », *Palais 19*, Paris, Palais de Tokyo, 2014.
- George Didi-Huberman, « Une exposition à l'époque de sa reproductibilité technique », *Palais 19*, Paris, Palais de Tokyo, 2014.
- Alain Fleischer, « Se pencher sur les images », *Palais 19*, Paris, Palais de Tokyo, 2014.
- Arno Gisinger, « After Atlas », *Palais 19*, Paris, Palais de Tokyo, 2014.
- Aby Warburg, « L'Atlas Mnémosyne », dans *l'Atlas Mnémosyne d'Aby Warburg*, Roland Recht, Paris, L'Écarquillé, 2012.
- Michel Chion, « Glossaire », *Lampe-tempête*, créé le 14 septembre 2006, consulté en septembre 2017, <http://www.lampe-tempete.fr/ChionGlossaire.html>
- Jan Thoben, « Arnulf Rainer », *See This Sound*, consulté en septembre 2016, <http://see-this-sound.at/werke/716/asset/631>
- « Qualités et défauts de la projection à 24 images par seconde », *Manice*, créé le 20 mai 2012, consulté en septembre 2017, <http://www.manice.org/principes-du-high-frame-rate/24-images-par-seconde-la-vitesse-de-croisiere-du-cinema.html>
- « The Clock », *Centre Pompidou*, créé en 2011, consulté en novembre 2017, <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c6rorqd/r6G985>
- Tony Conrad, *The Flicker*, 1966.
- Jean-Luc Godard, *Le Petit Soldat*, 1963.
- Dwinell Grant, *The Color Sequence*, 1943.
- Paul Sharits, *Epileptic Seizure Comparison*, 1976.
- Paul Sharits, *Tails*, 1976.
- Paul Sharits, *T.O.U.C.H.I.N.G.*, 1968.

t_o De la poésie de la demi-image

- Dan Graham, *Ma position, Écrits sur mes œuvres*, Dijon, Presses du réel, 1992.
- Dan Graham, Marianne Brouwer, Rhea Anastas, Maria Ramos, Cláudia Gonçalves, *Dan Graham Œuvres 1965-2000*, Paris, Paris-musées, 2001.
- Doug Hall, Sally Jo Fifer, *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, New York, Aperture, 1990.
- John G. Hanhardt, *The Worlds of Nam June Paik*, New York, Guggenheim Museum, 2000.
- Gloria Moure, *Dan Graham*, Barcelone, Ediciones Polígrafa, 1998.
- Nam June Paik, *La Fée électronique*, Paris, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1989.
- Stéphane Mathieu, « L'Art de ne rien trouver ou l'Archéologie négative », *Viridis Candela - Le Publicateur du Collège de 'Pataphysique*, 9^e série, n°5 (8 absolu 143 E.P.), 2015.
- Annie Berthier, « L'Écriture et ses supports », *Bnf*, consulté en novembre 2017, <http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/premiers-supports/01.htm>
- Jacinto Lageir, « Present Continuous Past(s) 1974 », *NewMedia-Art*, consulté en octobre 2017, <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000020624&lg=FRA>
- « Nam June Paik : Créateur de l'Art vidéo », *Cahier de Séoul*, consulté en novembre 2017, <http://cahierdeseoul.com/nam-june-paik-art-video>
- Marc-Olivier Wahler, « Nam June Paik », consulté en novembre 2017, http://archives.mamco.ch/artistes_fichiers/P/paik.html

t_o + t_n La présente image sera calculée

- Thierry Davila, *Shadow Pieces (David Claerbout)*, Genève, Mamco, 2015.
- Andreas Fiedler, *David Claerbout OLYMPIA (The Real-Time Disintegration into Ruins of the Berlin Olympic Stadium over the Course of a Thousand Years)*, Berlin, Stenberg Press, 2017.
- Jean-Yves Jouannais, *L'Usage des ruines*, Paris, Gallimard, 2012.
- Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010.
- Barbara Steiner, « Euphoria Now », *Von Bartha Report*, N° 6, 2015.
- Mirthe Berentsen, « David Claerbout On His Time Based "Olympia" Installation », *SLEEK*, n°52, 2016.
- CT, « David Claerbout - Olympia en ligne », *Art in Berlin*, créé le 10 septembre 2016, consulté en octobre 2017, <http://www.art-in-berlin.de/incbmeld.php?id=4041>
- Ian Epstein, « David Claerbout Stages a 1,000-Years Battle between Architecture and Time », *Artsy*, créé le 23 mars 2016, consulté en octobre 2017, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-david-claerbout-stages-a-1-000-year-battle-between-architecture-and-time>
- Germain Lussier, « Modern Times Forver, The Longest Film of All Time, Now Playing. », */Flim*, créé le 25 mars 2011, consulté en octobre 2017, <http://www.slashfilm.com/modern-times-forever-longest-film-time-playing>
- « Helsinki to screen "Longest Film" at Arts Festival », créé le 23 mars 2011,

consulté en octobre 2017, <http://www.bbc.com/news/world-europe-12837068>

- « David Claerbout 11 Sep 2016 - 28 May 2017 at the Kindl in Berlin Germany », *Wall Street International Magazine*, créé le 30 avril 2017, consulté en octobre 2017, <https://wsimag.com/art/25616-david-claerbout>
- « Interview with Video Artist David Claerbout en ligne », *Aesthetica*, créé le 24 mars 2016, consulté en octobre 2017, <http://www.aestheticamagazine.com/interview-david-claerbout/>
- Site officiel de David Claerbout, <https://davidclaerbout.com>
- Site officiel de Superflex, <https://superflex.net>
- Site officiel d'IHME Contemporary Art Festival 2011, <https://www.ihmefestival.fi/en/publications/ihme-contemporary-art-festival-2011>
- Hiroshi Sugimoto, *Theater*, 1974
- Hiroshi Sugimoto, *Abandoned Theater*, 2015

-t Nostalgie du temps

- Patricio Guzmán, *Nostalgia de la Luz*, 2010.

Références proches et lointaines

- Raymond Bellour, *L'Entre-images : Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 1990.
- George Didi-Huberman, *Devant le temps*, Paris, Éditions de Minuit, 2000.
- Georges Didi-Huberman, *L'image Survivante*, Paris, Éditions de Minuit, 2002.
- Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985.
- Shane Denson, Julia Leyda, *Post-Cinema: Theorizing 21st-century film*, REFRAME Books, 2016.
- Pavle Levi, *Cinema by other means*, New York, Oxford University Press, 2012.
- Clément Rosset, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, 1976.
- Eun Soo Kim, *À travers les seuils*, Bourges, ENSA Bourges, mémoire, dir. Arnaud Deshayes, 2015.
- Marine Lahaix, *Un cinéma sans électricité ?*, Bourges, ENSA Bourges, mémoire, dir. Alejandra Riera et Érik Bulloz, 2016.
- James N. Kienitz Wilkins, *Indefinite Pitch*, 2016.

Je tiens à remercier sincèrement

Érik Bullo
pour son suivi, ses précieux conseils et sa justesse,

Tatiana Levy
pour son soutien et ses corrections,

Cécile Liger, Roberto Martinez, Alejandra Riera,
Andréas-Maria Fohr, Ralf Nuhn, Arnaud Deshayes,
Jean-Michel Ponty, Stéphane Joly,
Bérénice Lefebvre, Stéphane Beaudonnet,
Damien Chaillou et Gilles Martinez.

Les copains, et ma famille pour leurs soutiens.

Ce mémoire étant le fruit d'un échange constant, d'une collaboration et de nombreuses disputes avec Eun Soo Kim, je tiens à la remercier tout particulièrement pour sa finesse, sa subtilité et son accompagnement.

t

Aurélien Merlet

Sous la direction d'Érik Bulloz

DNSEP 2017-2018

ENSA BOURGES

décembre 2017