



**8. Le cinéma transcodé
: petite typologie des
pratiques
d'appropriation**

Claire Châtelet

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

Si depuis son apparition, le cinéma a inspiré plus ou moins directement un grand nombre d'artistes, ses films constituent aujourd'hui un support spécifique dans les pratiques artistiques contemporaines d'appropriation. On s'aperçoit en effet que les décennies 1990-2010 ont été marquées par une multiplication notable d'œuvres recyclant sous des formes diverses, le patrimoine cinématographique, mais également les films plus populaires (blockbusters, films de série B, etc.). L'intensification de l'usage des technologies numériques dans la création a sans aucun doute joué un rôle déterminant dans le développement accéléré de cette pratique appropriationniste, mais les artistes plasticiens ont su par ailleurs trouver dans le champ cinématographique un terrain productif pour différentes expérimentations formelles et autres propositions critiques. En tant que porteurs de fantasmes, véhicules de mythes et de clichés, vecteurs d'idéologies et de formes, mais aussi instruments de mémoire et, plus encore, moyens de perception du monde et d'inscription dans une culture populaire. Les films, lorsqu'ils se trouvent importés dans le champ artistique, constituent à l'évidence un matériau d'une richesse inouïe. Au-delà des questions de décloisonnement et d'hybridation, ces œuvres appropriationnistes reposent en des termes nouveaux un certain nombre de problématiques autour de l'acte créateur, du statut de l'artiste ou encore du droit d'auteur.

Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

À l'instar des pigments pour la peinture, de la pierre ou du bois pour la sculpture, les films de cinéma semblent devenus, *via* la pratique de l'appropriation, un matériau à part entière, dans le champ artistique contemporain, un matériau singulier à l'évidence, puisque déjà travaillé par d'autres, déjà actualisé en « œuvre ». Pour l'essentiel, ce matériau est issu, soit de ce que l'on considère comme le « patrimoine cinématographique », c'est-à-dire des films hollywoodiens des années 1940-1950 (avec une prédilection patente pour les films d'Alfred Hitchcock) ou des films d'auteurs [1] reconnus (comme Stanley Kubrick, Michelangelo Antonioni, Andreï Tarkovski, Akira Kurosawa, etc.) ou de films grand public récents (comédies dramatiques hollywoodiennes, *blockbusters* de la fin des années 1980 et de la décennie 1990), soit enfin de films de série B dont l'esthétique suit des codes immédiatement identifiables. Dans ce contexte d'appropriation créatrice, la reprise, qu'ils s'agissent de simples séquences ou de films dans leur intégralité, transforme les œuvres cinématographiques en un support tout à la fois plastique et critique, où l'écart entre la matière « première », donc les procédures - les protocoles - mis en œuvre dans l'acte d'appropriation s'avèrent déterminants. D'un autre côté, la (re)connaissance des films ou du moins de certains de leurs codes (pour les films de genre) est essentielle dans la rencontre entre le public et l'œuvre appropriationniste. C'est ce qui explique sans aucun doute le choix particulier des films recyclés. En effet, pour donner toute sa résonance à l'œuvre d'appropriation, pour créer une relation spécifique entre le *spectateur-visiteur* et l'œuvre, et permettre aux processus aussi bien imaginaires que mnésiques de fonctionner, il importe de connaître, ou tout au moins de reconnaître, le ou les films repris.

Il est évident que la pratique artistique de l'appropriation, du emploi, du recyclage, du détournement, voire de la simple citation n'a rien de nouveau. D'une manière générale, on pourrait même

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

considérer, à l'instar de Gilles Deleuze (1968) que toute l'histoire de l'art se fonde sur la répétition [2]. Ces démarches appropriationnistes s'inscrivent en effet dans une histoire - dans plusieurs histoires même - comme par exemple celle des avant-gardes artistiques des années 1920 et des mouvements ultérieurs qui s'en revendiquent (le lettrisme ou l'internationale situationniste), celle de l'art vidéo et du cinéma expérimental et, plus particulièrement, s'agissant du cinéma expérimental, elles s'inscrivent pleinement dans l'histoire des pratiques de *found footage*, du cinéma structurel et du cinéma élargi, avec toutes les questions sous-jacentes de déconstruction, de travail analytique sur les éléments constitutifs du dispositif cinématographique, de délocalisation du cinéma, de spatialisation des films dans une perspective structurale... Ce qui retient néanmoins l'attention dans ces décennies 1990-2010, c'est la multiplication effrénée des œuvres appropriationnistes fondées sur le cinéma, moins en tant qu'idée, procédure ou dispositif - les problématiques proprement cinématographiques du montage, du rythme, du défilement, de la projection ont largement influencé bon nombre d'artistes depuis l'invention du cinéma, des dadaïstes aux plasticiens contemporains [3] en passant par les artistes du pop art - que comme immense *base de données* disponible et malléable. En ce milieu des années 1990, on assiste donc certes à un déplacement manifeste du cinéma vers l'espace muséal et l'espace de la galerie, mais plus encore à un phénomène de *transcodage* de films originaux.

Deux raisons principales peuvent être avancées pour expliquer ce phénomène [4] : technologiques d'abord, avec la mutation des conditions de diffusion, de stockage et de « consommation » des films. Notre rapport au cinéma et aux films a été profondément modifié avec l'arrivée du magnétoscope VHS. Ce dernier offrit en effet cette opportunité inouïe de voir et revoir les films en dehors de la salle dans l'espace domestique, de manipuler la bande, bref de s'approprier les films. De simples spectacles divertissants ou contemplatifs, les films devinrent avec le magnétoscope VHS, objets de manipulation, d'expérimentation. Dans son article, Julie Pellegrin insiste sur ce passage de la *re-vision* à la *révision* des films, qui engage nécessairement une réflexion méta-cinématographique. Cet outil technologique a sans aucun doute contribué à forger une certaine cinéphilie et l'on constate sans surprise en lisant les entretiens des artistes qui recyclent le cinéma qu'ils se considèrent comme des consommateurs d'images, avant d'en être des producteurs. Ainsi Douglas Gordon explique-t-il, dans *Déjà vu : Questions & Answers*, la genèse de son œuvre la plus célèbre, *24 Hour Psycho* (1993) :

↳ « Nous sommes la génération vidéo (...). Être élevé dans une culture où l'on peut contrôler les images ! (...) Si fait culturel il y a, c'est parce que les images sont manipulées par -je ne veux pas dire des gens ordinaires- mais par des gens dont l'éducation ne leur apprend pas nécessairement pourquoi ils les manipulent : c'est incroyablement intéressant et, d'une certaine manière, j'en fais partie aussi, et j'ai un point de vue très objectif là-dessus aussi... Il est très important pour moi que les gens puissent le faire. Alors avec *24 Hour Psycho*, c'était aussi simple que cela : allez acheter une vidéo de *Psychose*, allez chez vous la regarder au ralenti et observez ce qui se passe [5] ».

Au-delà de l'aspect cinéphilique - et d'une certaine manière du processus de démocratisation de l'acte créateur [6] - on s'aperçoit aussi que l'état de la technique conditionne, en partie du moins, les protocoles qui président au recyclage. Ainsi les œuvres appropriationnistes du début des années 1990 jouent-elles pour la plupart sur le dérèglement de la vitesse (accélération, ralenti), la fragmentation, la perturbation du défilement (arrêt sur image), autant de figures rendues possibles par la manipulation de la bande VHS - qui demeure cependant contrainte dans une logique de flux temporel. Avec la démocratisation des technologies numériques à la fin des années 1990, qu'ils

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

s'agissent des supports de stockage (disques durs), des modalités de diffusion (DVD, Internet) et des outils d'expérimentation (logiciels de montage et de traitement des images et du son), un pas de plus est franchi dans les possibilités d'accès aux films et de leur manipulation. Les films de cinéma sont désormais accessibles en tant matrices mathématiques définies par la couleur et la position de millions de pixels, « images-matrices » donc, et non plus « images-traces » [7], données binaires manipulables à l'envi.

Cette « migration massive des images en mouvement des salles de projection vers les espaces d'exposition » apparaît donc bien « portée par la révolution numérique et préparée par un double phénomène de dématérialisation des œuvres et par un retour à la théâtralité de la scène artistique » (Michaud, P. A., 2006 : p. 16). En effet, outre l'aspect technologique, des raisons d'ordre conjoncturel peuvent expliquer la multiplication des œuvres reprenant le cinéma à partir du milieu des années 1990. Les multiples manifestations célébrant le centenaire du cinéma durant cette période sont accompagnées de différents discours sur l'exténuation de ses formes et de ses procédés, et d'une certaine inquiétude quant à son avenir, d'autant que les technologies numériques envahissent progressivement tout le champ cinématographique. D'un autre côté, certains critiques d'art postulent un épuisement de l'art. Le cinéma aurait alors permis de revitaliser le champ artistique en impulsant un retour du figuratif et du narratif dans le musée, après un long cycle abstrait et conceptuel [8]. Mais loin de ne constituer qu'un simple « champ de ruines accommodables », selon la formule de Dominique Païni, ou de ne susciter qu'un repli nostalgique, le cinéma apparaît pour les artistes qui le travaillent comme un moyen original de renouveler la question essentielle de la représentation, au sens défini par Julie Pellegrin de « re-présentation » (présentation seconde). Aussi l'appréhendent-ils tout à la fois comme une procédure, un modèle opératoire, une fonction ; un médium dont il convient de déconstruire - ou plutôt d'instruire ou d'« alphabétiser » si l'on paraphrase l'artiste sud-africaine Candice Breitz [9] - les dispositifs, les éléments constitutifs, les codes, les modes de narration et de représentation ; mais surtout comme un média. C'est essentiellement en tant vecteurs de culture populaire, de mythes et de clichés que les films deviennent en cette fin de siècle un matériau à part entière pour les artistes plasticiens. Plus que d'une déconstruction ou d'un remontage, la reprise procède d'un transcodage, au sens de traduction dans un code différent. Le procédé même de l'appropriation, dans ses dimensions plastiques, figuratives et critiques, informe le film repris, répété, redoublé, le film transcodé, tout à la fois en un espace plastique et en un lieu de réflexivité.

« La forme est essentiellement liée à la répétition. L'idée de nouveau est donc contraire au souci de la forme », écrit Paul Valéry dans la revue *Tel quel* [10] en 1941 quand Gilles Deleuze, lui, insiste sur la « puissance de la différence » [11] dans la répétition et la capacité transgressive de cette dernière : « si la répétition existe, elle exprime à la fois une singularité contre le général, une universalité contre le particulier, un remarquable contre l'ordinaire, une instantanéité contre la variation, une éternité contre la permanence. À tous les égards, la répétition est transgression. » (Deleuze 1993, p. 9). Et, plus loin : « Créer, c'est toujours produire des lignes et des figures de différenciation » (*ibid.* : p. 328). C'est précisément dans cette dynamique de répétition-différenciation que s'inscrivent les œuvres d'appropriation. Et si, dans un contexte de banalisation des images, le cinéma en constitue le référent et le champ d'exploration privilégiés, c'est parce qu'il est sans conteste un phénomène culturel majeur au pouvoir symbolique considérable : l'art par excellence du XXe siècle, un art familier qui interroge nos habitudes perceptives, notre appréhension du réel et ses représentations.

↳ « Dans un monde saturé d'images, les artistes sont conscients qu'ils n'ont plus le monopole de la représentation, qu'ils sont des spectateurs comme les autres. Leurs démarches prennent en compte

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

cette position singulière : ils sont attentifs à leur propre situation de "regardeur" et à la manière dont le cinéma a façonné leur regard ». (Pellegrin, J., 2007)

Consciemment ou inconsciemment, le cinéma nous habite, les films nous hantent : « L'envahissement progressif du cinéma au fil du siècle a fait que beaucoup de séquences de films sont devenues des icônes contemporaines, des images publiques, qui hantent la mémoire de chacun », constate Yann Beauvais [12]. Cette dimension mémorielle est essentielle dans les œuvres des plasticiens qui utilisent le patrimoine cinématographique comme élément central de leur création. Le simulacre [13] joue à plein si le travail de reconnaissance, de déchiffrement ou de décryptage opère dans cet écart entre l'œuvre présentée, le film original, le film que l'on s'est imaginé, ce qu'il en reste dans nos propres souvenirs et les échos qu'il a su, ou pu, provoquer en nous. Puissance fantomatique de l'original en somme, redoublée d'une emprise presque intime du simulacre, comme l'explique Thierry Davila :

↳ « En élaborant des refontes de films majeurs, tout se passe comme si la répétition de l'original devenait la répétition de sa mémoire, l'actualisation de son passage à la mémoire, de son accès à l'histoire et à sa durée qui se traduit aussi par sa réutilisation à un moment donné, par sa réinvention plastique. Ce qui dure parce qu'il a marqué les mémoires - et donc qui a une histoire - est ce qui se répète dans les mémoires (...) Les *remakes* plasticiens se situent dans la répétition et la transmission, au cœur de l'invention d'une tradition et de la fabrique d'une histoire, au cœur de la traduction de la mémoire, de la traduction comme mémoire, le cinéma et ses films cultes (...) occupant ici la place majeure parce qu'ils sont devenus le lieu de sa mémoire et de son actualité [14]. »

Ces pratiques d'appropriation mettent donc en jeu, on le voit, de multiples pistes de réflexion. Outre la question de la mémoire collective et individuelle, confrontée à une relecture singulière et transgressive de l'histoire du cinéma, via la « répétition différenciée » [15] de films issus de son patrimoine, elles nous invitent à reconsidérer les problématiques relatives à la création, au statut d'artiste, à la notion d'auteur, avec toutes les questions juridiques afférentes autour de la propriété intellectuelle. En effet, face à une société submergée par une multitude de signes et d'images, les acteurs du champ artistique sont poussés à s'interroger à nouveaux frais sur le sens de la création, voire de l'invention, sur la valeur de l'image, des images et des discours qui les sous-tendent. Il s'agit moins de s'attacher à créer - pour autant que ce terme ait un sens - qu'à *re-crée*r, *créer avec*. « La création devient collection, destruction et reconstruction, recréation », expliquent ainsi Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours [16], à l'occasion d'une exposition remarquable qu'ils organisent en 2000 au Centre Pompidou sous le titre pour le moins révélateur - voire même programmatique : « Monter/sampler : l'échantillonnage généralisé ». Analysant les nouvelles configurations culturelles et artistiques, Lev Manovich propose pour sa part, le concept d'« esthétique de la sélection » [17]. Sous l'impulsion décisive, non seulement des logiciels de création et d'édition mais également d'Internet, la logique culturelle et la pratique artistique seraient désormais essentiellement fondées sur la citation et le recyclage de contenus, styles, formes artistiques issus des anciens médias. « Au lieu d'accumuler toujours plus d'enregistrements de la réalité, la culture d'aujourd'hui retravaille, combine et analyse les matériaux déjà accumulés » (*ibid.*, p. 54). Pour faire œuvre, il conviendrait alors de *prélever* dans un fonds existant, selon une logique préalable de *sélection*, puis de *combinaison* et de *manipulation* les données sélectionnées. Ainsi, Lev Manovich peut-il mettre en avant la *figure du D.J* en ce qu'elle « démontre le mieux la nouvelle logique de la sélection et de la combinaison d'éléments préexistants, ainsi que le véritable potentiel de cette logique pour la création de formes artistiques

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

nouvelles » (*ibid.*, p. 59-60).

Dans la même optique, dans le sillage de Hal Foster qui, dès le milieu des années 1980, envisageait les artistes comme des « manipulateurs de signes » plutôt que comme des « producteurs d'objets d'art » [18], le critique d'art Nicolas Bourriaud propose en 2009, les formules de « culture de l'usage » et « esthétique de l'usage » [19] pour qualifier les pratiques artistiques contemporaines. S'appuyant sur un principe de navigation dans l'histoire de la culture, à l'instar de la navigation sur Internet, ces pratiques s'inscriraient de ce fait dans des réseaux de formes et de signes. Le processus créatif s'apparenterait désormais davantage à du *sampling*, de l'*échantillonnage*, de la *programmation de formes*. Ce qui induirait une profonde mutation du statut de l'œuvre d'art. Partant du constat que la question artistique n'est plus : « que faire de nouveau ? », mais plutôt : « que faire avec ? », Nicolas Bourriaud envisage alors le concept opératoire d' « art de la post-production ».

↳ « Cet art de la postproduction correspond à la multiplication de l'offre culturelle, mais aussi, plus indirectement, à l'annexion par le monde de l'art de formes jusque-là ignorées ou méprisées. De ces artistes qui insèrent leur propre travail dans celui des autres, on peut dire qu'ils contribuent à abolir la distinction traditionnelle entre production et consommation, création et copie, ready-made et œuvre originale. La matière qu'ils manipulent n'est plus *première*. Il ne s'agit plus pour eux d'élaborer une forme à partir d'un matériau brut, mais de travailler avec des objets d'ores et déjà en circulation sur le marché culturel, c'est-à-dire déjà *informés* par d'autres. Les notions d'originalité (être à l'origine de...), et même de création (faire à partir de rien) s'estompent ainsi lentement dans ce nouveau paysage culturel marqué par les figures jumelles du DJ et du programmeur, qui ont tous deux pour tâche de sélectionner des objets culturels et de les insérer dans des contextes définis. » (Bourriaud, N., 2009, p. 5-6)

Ainsi, les notions de nouveauté, d'originalité, d'autonomie de l'œuvre s'avèrent caduques, car il s'agirait moins de « produire des images d'images [...] » que d'« inventer des protocoles d'usage pour les modes de représentation et les structures formelles existantes » (*ibid.*, p. 10). Ces pratiques de reprise, d'emprunt, de recyclage remettent donc en cause la propriété intellectuelle et le droit d'auteur, mais plus largement, elles questionnent la figure de l'auteur et de l'autorité en art, au sens développé par Barthes dans son célèbre article « la mort de l'auteur » [20]. Car, dans cet « échantillonnage généralisé », qui est l'auteur ? Comment se détermine l'artiste ? Qu'est-ce qui fait œuvre ? « Y a-t-il toujours des auteurs [...] dans un univers où l'interactivité régnant, la création se fait et se refait à plusieurs, à travers des échanges constants et doit-il donc y avoir des droits d'auteurs ? », s'interroge à juste titre Michel Vivant [21].

Plus que toute œuvre de recyclage, celles qui retravaillent les films de cinéma font résonner d'une manière spécifique cette série de questions, en ce sens que le support utilisé fait déjà œuvre. Il est intéressant alors de se pencher, d'un point de vue esthétique cette fois, sur l'écart entre l'original et la reprise pour tenter de dresser un petit panorama de ces œuvres appropriationnistes. Il ne s'agit pas ici de proposer une typologie exhaustive, mais plutôt, à partir d'exemples, de dégager quelques tendances. Pour ce faire, on se risquera soi-même à la pratique de l'appropriation, en recyclant pour notre propre compte la terminologie peircienne [22]. Trois grandes tendances se dessinent ainsi dans le processus de reprise : l'*appropriation iconique*, l'*appropriation indicielle* et l'*appropriation symbolique*.

>>>

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

L'appropriation iconique

La première - *appropriation iconique* - renvoie à des œuvres qui gardent un lien *visible et reconnaissable* avec leurs référents. Pour illustrer cette tendance, nous avons choisi deux œuvres : *Manderley* de Marion Tampon-Lajariette et *Following the Right Hand* de Pierre Bismuth.

Manderley (2007) est une œuvre forte aux pouvoirs quasi-hypnagogiques, une œuvre dans laquelle le spectateur peut plonger, à l'instar d'Alice happée dans ce trou noir qui la conduit vers l'inquiétant Pays des Merveilles. Mais nul point d'arrivée ici : une pénétration continue et vertigineuse au cœur d'images qui se dédoublent, se démultiplient, dévoilant tout à la fois leur profondeur et leur planéité, leur facticité et leur puissance et qui redoublent en le vidant de sa narration spectaculaire un récit cinématographique célèbre, celui de *Rebecca* d'Alfred Hitchcock (1940). La jeune artiste plasticienne ne retient en effet qu'un élément central de ce drame hitchcockien, le domaine de Manderley où se déroule l'action du film. On se souvient du rôle déterminant de ce décor dans la construction du récit du film original, plus particulièrement dans l'expression de sa tension ; personnage à part, il semble exercer une influence délétère sur l'état mental de la seconde Madame De Winter [23]. Dans une installation vidéo de 20 minutes constituées d'images fixes (captures de photogrammes du film précisément sélectionnés) montées sur un fond noir et organisées selon plusieurs couches dans un espace en 3 dimensions [24], Marion Tampon-Lajariette isole ce décor de ces implications narratives et le reconstruit virtuellement - au double sens du terme (technologique, philosophique) - lui offrant ainsi, et pour la première fois, une véritable existence. Car, dans la réalité, le domaine de Manderley n'existe pas : Alfred Hitchcock a fait construire des décors pour les intérieurs et des maquettes et panneaux peints pour les extérieurs. L'artiste propose alors une cartographie imaginaire du domaine, qui est en fait sa propre interprétation spatio-temporelle - une reconstruction mentale donc - d'une géographie fictive que le *spectateur-visiteur* peut néanmoins explorer dans ses ultimes recoins, de la grille d'entrée du domaine à la plage, en passant par toutes les pièces du manoir.

En ajoutant une caméra virtuelle dans son projet en 3 dimensions, Marion Tampon-Lajariette pose en effet les conditions d'une déambulation possible dans l'espace profond d'images pourtant figées, étalées comme autant d'images mentales d'un paysage décomposé et numériquement recomposé, redéployé [25], comme si la trajectoire de cette caméra virtuelle délivrait un monde jusque-là retenu, contenu, entravé, englouti dans le film original. Plus qu'un monde d'ailleurs, c'est tout un système, un univers qui se construit, tout à la fois tangible et fantomatique, acéré et flottant [26].

La seconde œuvre retenue pour illustrer cette tendance d'*appropriation iconique* est en fait une série amorcée au début des années 2000 par l'artiste français Pierre Bismuth, intitulée *Following the Right Hand of*. Dans ce travail (photo-)graphique, la mémoire occupe là encore une place déterminante, mais il s'agit cette fois de la mémoire du geste, du corps en mouvement- celui d'icônes du 7e art - soudain rendu visible dans sa dynamique, par la reconstitution sous forme de traces de chacun de ses états. Le procédé d'appropriation imaginé par Pierre Bismuth est relativement simple : il sélectionne dans le patrimoine cinématographique des films où des actrices ont un rôle important, ces films sont projetés sur une plaque de plexiglas et avec un marqueur noir, il suit précisément les mouvements de la main droite de ses héroïnes, comme si celles-ci tenaient effectivement dans leur propre main un feutre invisible et dessinaient dans l'espace autant de signes abstraits. Puis il reproduit ces tracés sur du plexiglas recouvert au préalable d'une photographie du film qui s'avère en fait l'image arrêtée du film au moment où il a choisi lui-même d'abandonner ses héroïnes, de se

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

libérer en quelque sorte de leur emprise. De l'image en mouvement (cinématographique) ne subsiste alors que des traits, des lignes, des formes abstraites, les mouvements de la main droite des actrices ne se donnent plus à voir comme actions, comme gestes mais comme de simples traces graphiques, proches du graffiti, voire même parfois du gribouillis ; des actrices ne subsistent que des visages et des corps recouverts de ratures. On expérimente dans cette série une espèce de continuité de mouvement, à l'instar des travaux sur le *photodynamisme* de Bragaglia dans les années 1910, mais redoublée de cet idéal futuriste de *simultanéisme* [27]. Mais *Following the Right Hand of* fait surtout écho à cette pratique avant-gardiste qui consista à se libérer de la subjectivité de l'artiste en effaçant le geste manuel, donc la « patte » du créateur. Les avant-gardes des années 1910-1920 travaillèrent en effet à remettre en cause la centralité de l'auteur dans la création et la figure mythique de l'artiste démiurge, telles qu'elles s'affichaient dans la conception traditionnelle - bourgeoise - de l'art. Ainsi, valorisèrent-ils la machine comme instrument ou comme modèle de l'œuvre, non seulement pour rompre avec les procédés artistiques traditionnels et les formes du passé et questionner la validité opératoire du concept d'art, mais surtout pour nier la figure traditionnelle de l'artiste et les idées d'inspiration, de subjectivité et d'absolu qui l'accompagnent. En substituant la machine à la main dans l'acte créateur ou en promouvant des méthodes industrielles de production dans le domaine de l'art avec les collages et photomontages (dadaïstes, constructivistes), il s'agissait avant tout d'évacuer le caractère personnel, individuel de l'expression. En attachant sa main droite à la main droite d'une héroïne de cinéma, Pierre Bismuth contraint son geste de créateur, mais il libère dans le même temps la femme de ses stéréotypes - ceux-là même imposés par la représentation cinématographique - en lui redonnant une part prégnante dans la création.

L'appropriation indicielle

La deuxième tendance, s'agissant des œuvres appropriationnistes, s'attache à ce que l'on propose de nommer *appropriation indicielle* pour qualifier les œuvres qui gardent une trace renvoyant implicitement à leurs référents. Prolongeant sa série *Following the Right Hand of*, Pierre Bismuth se ré-approprie avec une certaine ironie son propre travail d'appropriation, dans des œuvres extrêmement poétiques par leur minimalisme même. Il ne retient en effet de sa série précédemment décrite, que les seuls tracés graphiques, en les détachant de leurs référents, c'est-à-dire en abandonnant les images photographiques des films repris. Ces tracés à « double-main » (actrice-artiste) desquels semble se dégager une énergie parfois violente - du moins déchaînée - sont reproduits et agrandis, soit sur d'immenses panneaux rectangulaires, graffitis blancs sur fond noir, comme s'il s'agissait d'une reproduction en négatif de l'œuvre modèle ou d'une radiographie d'un mouvement sans origine - « une pure sensation dynamique » [28] en somme ; soit matérialisés avec une finesse incroyable par des néons qui reprennent les entrelacs exacts de tracés pourtant complexes. Doublement et redoublement donc du film original qui ne subsiste que comme simple trace (indice), au sens propre comme au sens figuré.

La fin de l'idéologie romantique de l'artiste génie créateur, et donc le développement corollaire de la problématique de l'artiste *re-créateur*, atteint sans doute son paroxysme, comme le remarque Lev Manovich, avec l'art électronique « fondé dès les origines sur un principe nouveau : la modification d'un signal existant » (Manovich, L., 2000 : p. 48). *Repeating the End*, une installation vidéo de trois écrans conçue par Les LeVeque en 2007 nous paraît emblématique à cet égard. Cet artiste américain, dont le matériau de prédilection s'avère les films de cinéma, en particulier les films Hollywoodiens très codifiés et marqués idéologiquement [29], utilise les technologies numériques et donc l'algorithme mathématique en tant que procédé d'appropriation. Si à l'évidence des constantes

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

stylistiques et plastiques demeurent dans l'ensemble de ses œuvres d'appropriation (restriction de l'échantillonnage [30], répétition, condensation, rotation de l'image selon l'axe de symétrie, *flickering*, etc.), un concept spécifique préside cependant à chaque œuvre, en relation directe avec le film sélectionné. Dans *2 Spellbound* (1999) par exemple, il décide de travailler un remontage de 7 minutes 30 du film d'Hitchcock *Spellbound* en prélevant des fragments d'une seule image qu'il dédouble par un effet miroir (répétition en inversant l'image dans l'axe de symétrie). La vidéo animée représente au final des formes mystérieuses qui rappellent clairement les tests de Rorschach. Dans *Backwards Birth of a Nation* (2000), il reprend le film de Griffith en inversant les noirs et les blancs de l'image, en condensant le montage sur 13 minutes (selon le même procédé de prélèvement image par image) et en inversant la lecture du film (de la fin vers le début) pour proposer une nouvelle lecture du conflit racial américain opposant les noirs et les blancs. Les LeVeque explore donc le cinéma comme support plastique à part entière, en dehors de toute logique narrative et spectaculaire. Tout en mettant à l'épreuve nos habitudes perceptives, il parvient à démonter les mythes et idéologies véhiculés par les films, ainsi les œuvres transcodées s'informent en de véritables instruments critiques. *Repeating the End* est un remontage de la séquence d'introduction d'*Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979). Dans le film original, la durée de la séquence est basée sur celle de la chanson qui sert de bande originale au film *The End des Doors*, soit 7 minutes 30. Les LeVeque déconstruit cette séquence en allongeant l'échantillon choisi. Au départ, il travaille toujours sur des prélèvements d'une image et donc sur des remontage image par image. Ici, bien qu'au final c'est la sensation de vitesse extrême qui prédomine jusqu'au vertige, l'artiste n'a pourtant fait que couper, dupliquer et pivoter selon l'axe de symétrie vertical les images préalablement sélectionnées. La base du calcul algorithmique est la répétition de chaque image trente-deux fois. Il obtient ainsi un montage de 4 heures qu'il divise en trois parties, diffusées sur trois écrans présentés verticalement, avec pour chacun des écrans, une bande-son retravaillée sur le même principe à partir de la piste son originale. Dans cette vision kaléidoscopique fondée sur la répétition de *motifs défigurés*, Les LeVeque interroge d'une manière particulièrement originale la représentation de la guerre du Vietnam trente-deux ans après la fin du conflit [31].

>>>

L'appropriation symbolique

Enfin, la troisième tendance dans les pratiques d'appropriation du cinéma peut être envisagée comme appropriation symbolique, en ce sens que les modèles filmiques travaillés par ces œuvres de reprise ne sont plus reconnaissables en tant que tels, mais renvoient dans leur abstraction même à l'*idée de cinéma*. Là encore, nous retiendrons deux œuvres significatives selon nous de cette tendance : *Z point* (2001) de la canadienne Angela Bulloch et *Apocalypse Now* (1997) de la britannique Fiona Banner. Chez la première, l'abstraction s'opère par une logique réductionniste qui isole le pixel de l'image numérique ; chez la seconde, c'est le mot qui devient le principe de recouvrement du référent cinématographique.

A partir des seules informations de l'espace colorimétrique de séquences prélevées dans le patrimoine cinématographique (Kubrick, Antonioni, Kurosawa, etc.), Angela Bulloch convertit les fragments filmiques sélectionnés en sculptures minimalistes, lumineuses et colorées. Ce même principe préside à la reprogrammation de plusieurs œuvres, outre *Z point*, on peut citer *Horizontal Technicolor* (2002) qui transcoded une séquence de *2001 Odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick ou encore *Fundamental Discord* (2005) réalisée à partir d'une séquence de *Ran* (1985) d'Akira Kurosawa. Au début des années 2000, en partenariat avec des ingénieurs, l'artiste

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

britannique crée pour ces œuvres des cubes de 50 cm de côté, composés de trois tubes fluorescents aux couleurs primaires des rayons lumineux (rouge, vert, bleu) et protégés par deux panneaux translucides et deux panneaux d'aluminium. Ces cubes reliés à une unité de contrôle électronique permettent de générer des modulations de couleurs allant jusqu'à 16 millions de nuances [32]. La modification des couleurs, à raison d'une par seconde (au lieu du défilement de 24 images par seconde propre au dispositif cinématographique), est basée sur la transformation de séquences de films « cultes » en un signal binaire dont il convient d'isoler les informations de couleurs. A partir d'un agrandissement extrême de l'image source, elle concrétise et spatialise ainsi la matière même de l'image numérique : le pixel [33]. Ces cubes-boîtes que l'artiste a décidé de nommer de façon significative des *pixel boxes* sont agencées différemment selon les œuvres, et le nombre de cubes utilisés pour chacune d'entre elles varie. Dans *Z point*, Angela Bulloch utilise quarante-huit *pixel boxes* disposées pour former un mur compact dans l'espace muséal, l'environnement sonore conçu en collaboration avec David Grubbs participe néanmoins d'un effet envoûtant, enveloppant, presque kinesthésique, qui contrarie la rigidité de la sculpture. La séquence filmique retenue ici pour être retravaillée est la fameuse scène finale de *Zabriski Point* (1970) de Michelangelo Antonioni : l'explosion de la maison dans le désert, regardée ou fantasmée par l'héroïne. Libéré de son intrigue et de ses implications psychologiques, le film ainsi réduit à son unité minimale s'informe en une architecture visuelle et sonore qui pousse à s'interroger sur les modalités de la réception et les conditions de production des images dans un monde saturé de représentations.

Si Angela Bulloch travaille la matière de l'image (le pixel), c'est la matière du récit - le mot - qui intéresse Fiona Banner dans *Apocalypse Now* (1997). L'artiste a en effet réalisé en 50 000 mots une transcription plastique des 222 minutes du film éponyme de Francis Ford Coppola (1979). Il s'agit en fait d'une description écrite du film dans son intégralité (actions et dialogues) à partir du visionnage du film, rédigée au crayon sur un immense papier blanc. Le choix de ce film paraît d'autant plus intéressant qu'il est lui-même une adaptation du roman de Joseph Conrad, *Au cœur des ténèbres* (1899). Cette traduction manuscrite prend la forme d'un tableau rectangulaire monumental de 274 x 650 cm, vaste écran blanc aux écritures presque invisibles qui renvoie à l'évidence à l'écran panoramique du cinéma. En évacuant l'image et le flux temporel propres au récit filmique, en vidant littéralement le film de son action, en plaquant ses mots sur la toile, en offrant sa propre écriture - au sens premier du terme - comme réécriture du film, Fiona Banner interroge ainsi tout à la fois la fictionnalisation des événements historiques et leur représentation, mais aussi, plus généralement, le processus de réception des images cinématographiques. Dans cette œuvre dépouillée, extrêmement poétique, ce vaste *paysage de mots* [34], l'artiste nous incite à faire l'expérience d'un autre espace-temps, très distinct de l'espace-temps cinématographique. En un seul instant, le tableau spatialise le film dans son intégralité. Ainsi pouvons-nous l'appréhender non seulement dans sa totalité narrative, mais aussi dans sa dimension originelle, en tant qu'écrit (scénario).

Qu'il s'agisse d'*appropriation iconique*, *indicielle* ou *symbolique*, on peut constater, à partir des différentes œuvres retenues, que quel que soit l'écart avec le référent cinématographique, ces pratiques d'appropriation conduisent toutes à une traduction plastique des films, une ré-interprétation esthétique originale qui délaisse à chaque fois le narratif et le spectaculaire pour ouvrir les films à d'autres horizons et ainsi offrir au cinéma d'autres potentialités. Plus qu'une simple importation du cinéma dans l'espace muséal, on assiste à une transformation radicale de ce dernier par des pratiques de *recouvrement* et de *transcodage* : du film via l'écriture pour Fiona Banner, via le pixel et la variation colorée pour Angela Bulloch, l'algorithme mathématique pour Les LeVeque, la trace

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

abstraite pour Pierre Bismuth, l'animation graphique pour Marion Tampon-Lajariette. Dans tous les cas, la différenciation créatrice entre le modèle (cinématographique) et sa version redoublée, sa répétition transgressive donc, semble prouver qu'il « (...) peut y avoir du cinéma en dehors des contraintes du dispositif cinématographique, en dehors de son exception historique, en dehors des formes de visibilité qui sont les siennes » [35].

>>>

Notes

[1] Cette terminologie s'avère évidemment problématique, on ne la considère ici que dans son acception générale, par rapport à sa valeur distinctive.

[2] « L'art comme lieu de co-existence de toutes les répétitions », dans Deleuze, G. (1968), *Différence et répétition*, Paris : Presses Universitaires de France. On reviendra sur la problématique de la « répétition » qui est évidemment centrale dans l'analyse des œuvres appropriationnistes (et plus particulièrement en son sens deleuzien). Dans les citations suivantes, on se référera à la réédition de 1993. Notons que Thierry Davila analyse de façon remarquable le phénomène du remake à partir de G. Deleuze, dans « Endurance de la répétition, surgissement de l'invention : le *remake* et la fabrique de l'histoire », *Remakes*, catalogue d'exposition, Bordeaux : CAPC-Musée d'art contemporain, 2003. De même, Natacha Pugnet (2005), dans « Figure de l'artiste en copiste, *Icône-Image*, Chevillon : Editions Obsidiane.

[3] Voir par exemple les *films de lumière solide* d'Anthony Mc Call (1973-1975), la série des *Filmatrucs* de Silvi Simon (dès 2009), ou des œuvres comme *Light Sentence* de Mona Hatoum (1992) ou *From Hand to Mouth* de Jeff Guess (1993). Une exposition emblématique illustre parfaitement les croisements et les hybridations fertiles entre cinéma et art : l'exposition *Spellbound : Art and Film* à l'Hayward Gallery de Londres en 1996, où se mêlaient des travaux de cinéastes et d'artistes ayant été invités à « exposer » du cinéma. C'est à cette occasion que l'on découvrit la fameuse oeuvre de Douglas Gordon *24 Hour Psycho* (un ralenti extrême du film d'Hitchcock *Psycho*, pour que la diffusion sur un écran monumental s'étende sur 24 heures). Dix ans plus tard, une autre exposition *Le mouvement des images* au Centre Georges Pompidou entendait « redéfinir le cinéma hors des conditions d'expérience qui auront été les siennes au siècle précédent, c'est-à-dire non plus du point de vue restreint de l'histoire du cinéma mais, à la croisée du spectacle vivant et des arts plastiques, d'un point de vue élargi à une histoire des représentations. » (Michaud, P. A. [2006], *Le mouvement des images*, catalogue d'exposition, Paris : Editions Georges Pompidou, p. 16).

[4] On reprend ici les analyses exposées d'une part dans le catalogue d'exposition *Le mouvement des images (ibid.)*, d'autre part dans l'ouvrage de Dominique Païni (2002), *Le temps exposé. Le cinéma, de la salle au musée*, Paris : Éditions Cahiers du cinéma, ainsi qu'à l'article éclairant de Julie Pellegrin (2007) « Le patrimoine cinématographique dans l'art contemporain : appropriations et déplacements » (disponible sur : <http://site-image.eu/?page=ressources>).

[5] Douglas, G. (2000), *Déjà vu : questions & answers*, vol. 3 : 1999-2000, Paris : Paris Musées, pp. 32-33.

[6] Comme le suggère Douglas Gordon, la technique ouvre potentiellement la création aux amateurs. Ce qu'intensifie encore l'usage des technologies numériques, réalisant en quelque sorte l'idéal avant-gardiste d'une dissolution des frontières entre la sphère artistique, la société et le monde. L'art peut désormais être l'affaire de tous...

[7] On renvoie à la distinction opérée par Edmond Couchot pour singulariser l'image numérique dans *Images : de l'optique au numérique*, 1988, Paris : Hermès. C'est ce que met à jour Dominique Païni

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

dans *Le temps exposé* (*op. cit.*).

[8] « [...] I prefer the term "literacy" to "deconstruction". Deconstruction implies the mechanical dismantling of a structure. Literacy simply implies an ability to read between the lines, to be able to read what is *not* there » (Neri, L. [2005], « Candice Breitz and Louise Neri : Eternal Returns », *Candice Breitz*, exhibition catalogue published by Jay Jopling/White Cube, Francesca Kaufmann and Sonnabend Gallery. London : White Cube).

[9] Repris en 1960, in *Œuvres*, vol. II, Paris : Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », p. 554.

[10] Dans l'optique deleuzienne, l'œuvre qui répète le film confèrerait plus qu'une « présentation seconde » au film original, comme on l'a pourtant envisagé plus haut, c'est l'œuvre originale qui répèterait les œuvres ultérieures, car « sous ce rapport de puissance, la répétition se renverse en s'intériorisant (...) C'est le premier nymphéa de Monet qui répète tous les autres. » (1993 : p. 8).

[11] In « Films d'archives », 1895, n°41, Archives, 2003, p. 22.

[12] « L'art n'imité pas, mais c'est d'abord parce qu'il répète, et répète toutes les répétitions, de par une puissance intérieure (l'imitation est une copie, mais l'art est un simulacre), il renverse les copies en simulacres. » (Deleuze, G., 1993 : p. 395).

[13] *op. cit.*, p. 41-42.

[14] Selon la formule de T. Davila, *ibid.*, p. 31.

[15] (2000), « la propriété c'est du vol », *Monter/Sampler, l'échantillonnage généralisé*, catalogue d'exposition, Paris : Editions du Centre Pompidou & Scratch Projection, p. 32.

[16] « Echantillonner, mixer. L'esthétique de la sélection dans les anciens et nouveaux médias », *ibid.*, p. 46-60.

[17] (1987), « Signes de subversion », *L'Epoque, la mode, la morale, la passion*, catalogue d'exposition, Paris : Editions du Centre Georges Pompidou. Une première version originale de cet article est parue en 1985 dans *Recordings : Art, Spectacle, Cultural Politics*, Seattle-Washington : Bay Press.

[18] On se réfère ici à son ouvrage *Post-production*, Paris : Les Presses du Réel, 2009.

[19] Paru en 1968 et repris in *Le bruissement de la langue*, Paris : Seuil, 1984, pp. 61-67.

[20] « Propriété intellectuelle et nouvelles technologies », *Géoéconomie*, n°17, 2001.

[21] Peirce, C. (1978), *Écrits sur le signe*, rassemblés et commentés par G. Deledalle, Paris : Seuil.

[22] Le fantôme de la première épouse, sous l'impulsion de la maléfique Mrs Danvers, semble continuer à hanter le manoir et pousse la jeune mariée au bord de la folie.

[23] L'artiste joue en réalité sur les deux plans, 2D et 3D, mettant ainsi à jour le caractère illusionniste de la profondeur.

[24] Paysage cinématographique ici. La question du souvenir et la mémoire cinéphilique est essentielle dans ce travail : « Je regarde la télévision, le cinéma, les photos de presse, de publicité ; autant de systèmes de représentation admis qui permettent et orientent une certaine image-idée du monde. On vit dans ces représentations. Leurs histoires se mêlent à notre histoire. Je retravaille ces visions, ces systèmes imaginaires qui hantent notre regard sur le réel. Je veux les rendre habitables et les hanter à mon tour. », déclare l'artiste (disponible sur : <http://www.galeriedix9.com/site/?p=601>)

[25] Acéré par les arêtes des images fixes, flottant par l'étrange suspension de ces images dans l'espace. Cet aspect flottant et angoissant est accentué par une bande-son qui mixe subtilement bruits de tuyauterie et sons de planètes (sons reconstitués à partir des fréquences émises par les planètes).

[26] Réconciliant ainsi en quelque sorte deux thèses opposées du futurisme : celle de Bragaglia (dont les recherches « photodynamique » furent fortement rejetées par le groupe) et celle de Boccioni sur la « continuité dynamique ».

[27] Anton Giulio Bragaglia (1913), *Fotodinamismo Futurista*. L'ouvrage a été réédité en 1980 en

8. Le cinéma transcodé : petite typologie des pratiques d'appropriation

Italie (Torino : Einaudi).

[28] Ainsi a-t-il retravaillé *Naissance d'une nation/Birth of a Nation* (1915) de D.W Griffith, *Lawrence d'Arabie/Lawrence of Arabia* (1962) de David Lean, *La prisonnière du désert/The Searchers* (1956) de John Ford, *Autant en emporte le vent/Gone with the Wind* (1939) de David O. Selznick, *La maison du Docteur Edwards/Spellbound* (1945) et *Sueurs froides/Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock, ou encore *Géants/Giants* (1956) de Georges Steven.

[29] En général, il travaille sur un échantillon d'une seule image.

[30] D'où le choix signifiant de répéter trente-deux fois les images.

[31] La vidéo numérique standard enregistre un signal en RVB (ou en YUV) avec une profondeur de 8 bits, soit 256 degrés d'intensité par canal de couleur (2 puissance 8). Angela Bulloch reproduit ce principe dans ses *pixels boxes* : chaque tube générant 256 nuances, la *pixel box* génère alors plus de 16 millions de couleurs (256 puissance 3), même si l'œil humain n'est pas capable de distinguer toutes ces nuances.

[32] L'image numérique est une matrice mathématique, une mosaïque ordonnée où chaque pixel a une place et une couleur déterminées.

[33] Nous reprenons le terme proposé par Gregor Muir *wordscape*. Cité dans l'article « Fiona Banner by Linda Ruth Williams » in *Spellbound : Art and Film*, exhibition catalog, Londres : Hayward Gallery, 1996.

[34] Vanchéri, L. (2009), *Cinéma contemporain : du film à l'installation*, Lyon : Aléas, p. 13.