

(DÉCOUVRIR)

GREFFE, FUSION, HÉRÉDITÉ L'HYBRIDATION DANS LE CINÉMA EXPÉRIMENTAL CONTEMPORAIN

Johanna Vaude
Artiste-cinéaste

BRÈVE INTRODUCTION AU CINÉMA EXPÉRIMENTAL

LES FORMATS LES PLUS COURAMMENT EMPLOYÉS dans le cinéma expérimental¹ sont, pour des raisons souvent économiques, le Super 8 et le 16 mm. Le 35 mm ou le 8 mm sont également utilisés (pellicule rare) et le 70 mm exceptionnellement. Parmi les nombreuses réalisations expérimentales, un souci constant de recherche plastique et esthétique pousse celles-ci à chercher de nouveaux procédés techniques : les effets visuels obtenus grâce aux filtres, les vitesses de prise de vue et de projection, l'image par image, le développement en laboratoire, les temps d'exposition, les surimpressions, les interventions directes sur la pellicule, le montage, la récupération (le *found footage*). On trouve également une réflexion sur sa spécificité² dont découle une remise en question permanente ; le cinéma expérimental ouvre ainsi son champ à d'autres domaines – les arts plastiques, la poésie, la musique, la philosophie, l'engagement politique, – et registres – le documentaire, la forme narrative, etc., nous offrant une palette incroyablement large et riche.

Aujourd'hui, c'est avec cette longue tradition d'expérimentations et cet acquis de réflexions techniques, plastiques et esthétiques que le cinéma expérimental rencontre les nouvelles technologies mises à la disposition du grand public. Depuis la fin des années 1990 et le début des années 2000, les premiers logiciels de montage (Final Cut Pro, I-movie ou Adobe Première) sont accessibles aux cinéastes expérimentaux. Bon nombre de réalisations très actuelles abordent leur rapport avec ces outils récents et leur potentiel technique. Pour autant, ces nouveaux supports et procédés ne viennent pas remplacer les plus anciens, les cinéastes expérimentaux y voyant là plutôt une complémentarité. Ils remettent en question leur propre fonctionnement et explorent ce nouveau domaine qui va s'élargissant. Une mutation s'opère de fait au sein de la pratique expérimentale et donne lieu à une *hybridation* des supports, à une forme de créativité insoupçonnée.

LES SUPPORTS DU CINÉMA HYBRIDE

L'hybridation plastique signifie a priori un croisement naturel ou artificiel de deux espèces ou variétés différentes. Si nous avons à l'origine deux supports différents, tels du 16 mm et du numérique, l'hybridation ne consiste pas, par exemple, en un film tourné et monté en 16 mm puis projeté en vidéo. L'hybridation renvoie davantage à un mélange plastique, une cohabitation de divers éléments à l'intérieur même du film. C'est la transposition d'images filmées sur des médiums tels que le Super 8, le 16 mm, le 35 mm ou la vidéo numérique, et retravaillées à partir de différentes techniques : intervention sur pellicule (peinture, collage, grattage), retouche d'images numériques (Photoshop, After Effect³), montage traditionnel et numérique, création d'images de synthèse (programmation, logiciels de 3D). Ces images sont finalement rassemblées sur un support commun, qu'il soit argentique, analogique ou numérique, à partir duquel elles sont projetées. Le « corps » du cinéma se transforme.

Si l'on considère le cinéma en général comme une espèce, alors les croisements effectués entre le cinéma expérimental et les autres domaines artistiques sont bel et bien de l'ordre de l'hybridation puisque les pratiques, comme la sculpture, ne sont pas de la même « catégorie » et de même « constitution ». Toutefois c'est un tout autre croisement qui s'opère, car les différents supports, matériaux et instruments qui constituent le cinéma contemporain sont des variétés de sa propre espèce. Pour la première fois, le cinéma est en train de se décliner lui-même, comme ce fut le cas dans d'autres domaines artistiques. Les hybridations plastiques que le cinéma expérimental a explorées avec d'autres espèces, comme la peinture, sont des pratiques qui l'ont précédé et l'ont imprégné ; contrairement aux nouvelles technologies qui viennent d'apparaître, presque sans histoire. C'est peut-être cette nouveauté propre au cinéma qui fait peur et crée une frontière entre une pratique du cinéma expérimental adonnée à la « pureté pelliculaire », et une autre plus aventureuse qui s'ouvre aux nouveaux outils fournis par les hautes technologies.

TROIS ÉTAPES D'HYBRIDATION

Les nouvelles hybridations se créent dans le matériau même du cinéma, avec un corps nouvellement constitué qui est celui du numérique : sa composition morphologique change. On distingue trois formes d'hybridation expérimentale à l'heure actuelle : la greffe, la fusion et l'hérédité. Ces trois formes n'ont pas de frontières totalement délimitées, un grand nombre de réalisations pouvant recouvrir plusieurs de ces distinctions. Certains films peuvent à la fois fusionner tout en étant de l'ordre de l'héréditaire. Mais ces trois catégories permettent de mieux comprendre les gestes et les enjeux de la nouvelle hybridation du cinéma expérimental.

La greffe : « Il est une ancienne croyance très répandue, et qui repose sur un ensemble considérable de preuves, c'est que de légers changements dans les conditions d'existence sont avantageux pour tous les êtres vivants. [...] et que, d'autre part, de légers croisements [...] ajoutent à la vigueur et à la fécondité des produits » (Darwin, 1859 : 320-321). Les films dits de « greffe » regroupent, sur un même support, différents éléments provenant de diverses sources – vidéo, numérique, argentique – qui cohabitent les unes avec les autres sans se dénaturer. Elles ne se mélangent pas entre elles, elles restent intactes, en leur état et sont juxtaposées les unes aux autres. Pourquoi les cinéastes ont-ils recours à la greffe ? Pourquoi le corps du film a-t-il besoin de ces agrégations ? Très souvent, pour une raison pratique ou financière, les cinéastes ont recours à ces greffes pour apporter à leurs créations les

éléments manquants et constituer le corps en son entier. La greffe est aussi pratiquée dans le cinéma expérimental pour des raisons culturelles et sociologiques. En effet, sans que l'on s'en aperçoive toujours, les images issues des dernières technologies font partie intégrante de notre environnement quotidien et viennent s'introduire dans nos pratiques artistiques.

La fusion : « [...] le croisement de formes qui ne sont que légèrement différentes favorise la vigueur et la fertilité de leur descendance et ensuite, [que] de légers changements dans les conditions de vie sont apparemment favorables à la vigueur et à la fertilité de tous les êtres organisés » (Darwin, 1859 : 330). Les films dits de « fusion » sont ceux qui mélangent tous les matériaux de telle sorte qu'on ne sache plus vraiment où se trouve la source première, qui n'a alors plus de réelle importance : tous les éléments s'épousent, s'imbriquent, ne forment plus qu'un et peut-être un « troisième terme ». Ces films témoignent d'une assimilation de tous les matériaux et supports en lien avec le monde des images : photos argentiques, numériques, films Super 8, 16 mm, 35 mm, vidéo, etc.

L'hérédité : « En vertu du principe si puissant de l'hérédité, toute variété objet de la sélection tendra à propager sa nouvelle forme modifiée » (Darwin, 1859 : 49). Les films « héréditaires » sont conçus uniquement en numérique. L'argentique a disparu dans sa manipulation physique, il n'y en a plus de trace, sauf « génétique ». On peut voir, dans certaines créations vidéo numériques, les signes de pratiques antérieures et propres à la pellicule, reconstituées, refabriquées par des logiciels ou par des gestes habituels, mais avec des outils différents. Ces interventions constituent soit le signe d'une tradition et de la transmission d'une pratique du cinéma expérimental, soit au contraire une intuition, une évidence car certains cinéastes, sans connaître particulièrement le cinéma expérimental, vont naturellement procéder à une pratique artisanale déjà éprouvée. « Le procréé peut fort bien être différent de l'un et de l'autre des géniteurs [...] les géniteurs ne transmettent pas ce qu'ils sont, mais la moitié des facteurs qu'ils avaient reçus. [...] Le résultat obtenu est unique, le nombre des possibles est immense » (Jacquard, 1994 : 18-21).

LE CORPS CINÉMATOGRAPHIQUE EN DEVENIR

Le cinéma expérimental a acquis un grand savoir-faire en termes d'expériences cinématographiques aussi bien sur un plan technique que plastique et esthétique. Aujourd'hui, les expériences plastiques réalisées avec la pellicule ont atteint leur limite : par exemple, un cinéaste qui utilise actuellement la peinture sur pellicule prolonge en quelque sorte une tradition de la pratique expérimentale. Ce n'est plus une expérience au sens large, mais une expérimentation à sa propre échelle, puisque le procédé a déjà été découvert et maintes fois exploré. Ceci ne veut pas dire que cette pratique est « révolue » ou « dépassée », mais elle est devenue une tradition à renouveler dans le paysage numérique des dernières technologies. Aujourd'hui il faut s'interroger sur les possibilités plastiques et expérimentales de ces héritages : comment peuvent-ils s'inscrire dans ce nouveau paysage, que peuvent-ils transmettre aux nouvelles pratiques, qu'est-ce que ces nouveaux outils et usages peuvent nous apporter en retour ?

L'hybridation plastique avec les dernières technologies permet la rencontre de différents domaines – arts plastiques, graphismes, Vjing – et différents métiers – cinéastes, webmasters, animateurs de films, programmeurs informatiques, réalisateurs de clips musicaux. Même si une culture ou une pratique s'évanouit, il en reste toujours des traces. On ne peut pas encore prédire l'avenir du cinéma expérimental, mais nous savons déjà que les supports

argentiques vont progressivement disparaître tandis que la pratique expérimentale continuera de subir une « transmigration » vers les nouvelles technologies.

Certaines réalisations actuelles ne sont plus techniquement identifiables. Les frontières s'estompent et donnent forme à un nouveau continent, à une nouvelle ère pour le cinéma artisanal. Un tel brassage de cultures et de pratiques artistiques va sans aucun doute créer de nouvelles formes cinématographiques, de nouvelles propositions d'images et de nouvelles positions relationnelles entre le cinéaste et son outil, l'ordinateur. Celui-ci en effet devient peu à peu l'instrument privilégié du cinéaste car il réunit potentiellement tous les moyens de travailler l'image et le son : *Photoshop* pour la photo, *Final Cut Pro*, *I-movie*, *Adobe Première* pour le montage numérique, *After Effect* pour les effets spéciaux, *3DS Max*, *Combustion* pour la 3D, *Flash* pour l'animation sur le Web ou dans les films. Tout est désormais à portée de main. On peut également créer les images soi-même sans passer par la caméra, soit en construisant ses propres formes en 3D directement à partir du logiciel, soit en traçant du pixel, soit en cherchant des images sur Internet ou en les extrayant depuis un DVD. Aujourd'hui, il existe aussi le Net Art : des sites interactifs à la croisée de l'animation, du jeu, du graphisme et même de l'expérimental. Comme la technologie ne cesse d'évoluer, on peut très bien imaginer, d'ici quelques années, l'émergence sur le réseau de « flash films expérimentaux » empreints de la culture du *flicker*⁴, du montage psychédélique, de l'image par image, d'expériences sur les supports et les programmations, de *found footage*⁵, le tout mêlé à l'interactivité. Tous les moyens et les codes de l'image en mouvement éclateraient et se conjuguaient.

L'hybridation plastique dans le cinéma expérimental actuel est le signe d'un changement en profondeur de la pratique artisanale. Ses repères sont modifiés et c'est un renouveau de l'esthétique visuelle expérimentale qui s'annonce. Nous entrevoyons déjà que les films dits de « greffe » et les films dits de « fusion » deviendront des pratiques « éphémères », car lorsque la pellicule argentique ne sera plus accessible aux cinéastes, seuls les films dits « héréditaires » survivront. Les films de « greffe » et de « fusion », utilisant argentique et numérique, sont en quelque sorte les témoins visibles d'un bouleversement dans le monde des images en mouvement. Les résultats de ces hybridations cinématographiques seront-ils pris en considération et de ce fait seront-ils féconds, ou stériles ? Car ainsi que l'écrit Charles Darwin dans *L'Origine des espèces*, certains croisements donnent des hybrides incapables de se reproduire ou, au contraire, dont la fécondité des descendants augmente (Darwin, 1859 : 314).

La pratique de l'hybridation met en relation toutes les techniques connues de l'argentique et du numérique. C'est là un « geste » cinématographique qui transfère l'ancien vers le nouveau et trace une continuité là où nous aurions tendance à voir une rupture. Car le cinéma expérimental est porteur d'un tel héritage que, sans le savoir, et sans a priori, certains utilisateurs ayant accès aux nouvelles technologies participent à ce transfert en exploitant tous les moyens à leur disposition. Les cinéastes qui connaissent cette charge historique pourraient faire le lien et transmettre aux nouveaux praticiens, curieux et portés naturellement à l'exploration, à l'expérimentation et à la création (programmeurs informatiques, webmasters, infographistes...), la culture du cinéma expérimental. C'est là un réflexe humain laissant entrevoir un avenir dans lequel l'expérimental pourrait dépasser les limites actuelles. Aujourd'hui, un tel foisonnement de productions artisanales et de moyens de diffusions sont à notre disposition, une telle multiplicité de foyers de création surgissent,

que localiser l'ensemble de la production expérimentale est une entreprise d'autant plus passionnante qu'elle s'avère difficile.

1. Le cinéma expérimental est une pratique se faisant hors des circuits traditionnels du cinéma industriel. Il est généralement réalisé avec de petits moyens et avec les outils accessibles au grand public. Certains films réalisés avec davantage d'argent ont également recours aux pratiques expérimentales.
2. Une des spécificités du cinéma expérimental réside dans sa spontanéité, sa capacité au passage à l'acte cinématographique direct, sans contrainte de temps. Par l'expérimentation, le cinéaste repousse toutes les frontières techniques ou formelles et impose ses exigences au support choisi.
3. Le logiciel Photoshop permet de retoucher des images fixes et le logiciel After Effect de transformer l'aspect des images en mouvement ou de créer l'illusion de la 3D à partir d'images bidimensionnelles.
4. Le *flicker* est le terme anglais désignant une variation de lumière. En cinéma expérimental, il désigne un enchaînement d'images très rapides agissant sur la pupille de l'œil.
5. Le *found footage* est le terme anglais désignant la récupération d'images préexistantes. Jadis, les cinéastes, faute de moyens, récupéraient et retravaillaient les pellicules jetées afin de produire de nouvelles images. On emploie aussi le terme de « recyclage ».

FILMOGRAPHIE INTRODUCTIVE ET NON EXHAUSTIVE

Voici une brève liste de travaux récents sur l'hybridation avec les nouveaux médias, sans oublier les pionniers : les frères Whitney, Pierre Clémenti, Jean-Luc Godard, Ben Laposky, Edward Zajec, Stan Vanderbeek...

Jean-Claude BUSTROS (Québec) :

Rivière 0, 2002, 17', 16 mm, couleur, sonore.

Pierre CLÉMENTI (France) :

Visa de censure n° X, 1967-1975, 43', couleur, sonore.

Pierre-Yves CRUAUD (France) :

Regard de pierre, 2002, 6'15", vidéo numérique, noir et blanc, sonore.

Frères WITHNEY & Stanley KUBRICK (État-Unis) :

2001 : l'odyssée de l'espace, 1968, 35 mm, couleur, 1 h 56', sonore (effets visuels finals).

Jean-Luc GODARD (France) :

Lettre à Freddy Buache, 1982, 11', 35 mm, couleur, sonore.

Dominique GONZALEZ-FOERSTER (France) :

Park Central, 2006, 87', vidéo, couleur, sonore.

Tom HANSON (France) :

Axiome, 2004, 52', vidéo numérique HD, Noir et blanc, sonore.

Maximilian JAENIKE (Allemagne) :

Losing Touch, 2003, 5', vidéo numérique, couleur, sonore.

Patrice KIRCHHOFER (France) :

Spitfire, 2005, 2'20", vidéo numérique, couleur, sonore.

- Malcom LE GRICE (Angleterre) :
Chronos Fragmented, 1995, 55', Béta SP, couleur, sonore.
- Lorenzo OGGIANO (Italie) :
Quasi-objects/Cinematic n° 04, 2005, 43', vidéo numérique, couleur, sonore.
- Mamoru OSHII (Japon) :
Ghost in the Shell 2, 2003, 1 h 40', 35 mm, couleur, sonore.
- PROJECTSINGE (France) :
Monkey Party, installation pour lecteur DVD, vidéo numérique, couleur, sonore.
- Édouard SALIER (France) :
Empire, 2005, 4'10'', vidéo numérique, couleur, sonore.
- SEMICONDUCTOR (Angleterre) :
Inaudible Cities/Part One, 2002, 6'30'', programmation/animation 3D, couleur, sonore.
- Damien SERBAN et Yann BERTRAND (France) :
Chrysalide, 2004, 19'51'', vidéo numérique, animation 3D, compositing 2D, noir et blanc, sonore,
- Jared TARBELL (États-Unis) :
Network Evolution, 2003, programmation, film flash interactif.
- Melvin VAN PEEBLES (États-Unis) :
Sweet Sweetback's BaadAsssss Song, 1971, 1 h 37', 35 mm, couleur, sonore (effets visuels de Pat O'Neill).
- Stan VANDERBEEK (États-Unis) :
Panels for the Walls of the World, 1967, 8', 16 mm, noir et blanc, sonore.
- Johanna VAUDE (France) :
Exploration, 2006, 6', vidéo numérique, sonore.
- Othello VILGARD (France) :
Terrae, 2001, 10', 16 mm, noir et blanc, sonore.

BIBLIOGRAPHIE

- Darwin C. 1992 (1859), *L'Origine des espèces*, Paris, Flammarion (trad. Edmond Barbier).
- Jacquard A. 1994, *Les Hommes et leurs gènes*, Paris, coll. « Dominos », Flammarion.