

Marion Tampon-Lajarriette

«Le milieu des images»

Echange de balles entre Elie During et Christophe Kihm

Service: la trame et le pixel

C. K.: Tout commence avec l'envoi d'un dossier de plus de 200 mégabits, téléchargeable via un lien FTP. Il comporte des extraits vidéo de deux des derniers projets de Marion Tampon-Lajarriette et un dossier complémentaire de celui mis à disposition sur son site Internet. Pour le récupérer avec le haut débit, quelques minutes seront nécessaires, assez longues pour multiplier les allées et venues devant un écran d'ordinateur indiquant les pourcentages croissants du téléchargement en cours. Deux cents mégas: le poids des images contenues par les fichiers constitue la première information mise à disposition dès que sont évoqués la production, le transfert ou la diffusion d'images numériques. En tant que nouveau format pour l'image – nouveau mode d'information d'un support de données et nouvelle disposition de ces données elles-mêmes –, le numérique a fait de la pesée son système de mesure, quand les techniques de l'image argentique privilégiaient le millimétrique. Il n'y a pas lieu de s'émouvoir de ce changement, mais tout à comprendre de ce nouvel ordre de données et de ce qu'il implique, concrètement, pour la construction des images elles-mêmes. Une piste de réflexion est soumise par Marion Tampon-Lajarriette lorsqu'elle présente sur son site son travail d'installation vidéo appelé *Stream* (2008) et qu'elle évoque à son propos «... le milieu dans lequel je travaille comme vidéaste; celui mouvant du numérique où l'image est destinée à être décomposée et recomposée dans sa

matière même: le pixel.» L'artiste a raison: le poids de ces images calculé en bits et mégabits les relie avant tout à leur constituant élémentaire, le pixel, là où la taille des images argentiques renvoyait à leur négatif. La construction des images numériques par les pixels ouvrirait, si l'on suit son propos, à des possibilités esthétiques portées par des opérations de décomposition et de recombinaison, comme si de la «matière-pixel» à «l'image-matériau», un jeu de soustraction (ou de déperdition) et d'addition (ou de saturation) faisait varier la teneur des informations par degrés (là où la mise au point, entre la netteté et le floutage, pouvait servir de baromètre optique à l'image argentique). L'artiste mentionne encore une série d'opérations à travers toute une «chaîne de compressions» (renvoyant à la réduction du poids des informations, voire à la perte de certaines d'entre elles) et de «formatages», pointant le transfert d'informations sur différents supports qui modifient leur organisation et dont les effets portent sur la texture des images. Il faut donc «travailler la matière» comme si, en sculpteur, le vidéaste numérique pouvait exercer sur ses images une activité de façonnage, voire même de facettage. Il faut arrêter des densités pour l'image et le son, en tant que signaux produits et ressaisis par des outils électroniques. Il faut enfin composer, c'est-à-dire assembler, comme si «numérique» était le lieu (ou le milieu) d'un travail de tramage lié à des manières de défaire et de refaire les images elles-mêmes.

Retour: «Au commencement, l'Esprit flottait sur les eaux»

E. D.: Merci pour cette première balle. Je ne vais pas monter au filet tout de suite, mais m'installer un peu en fond de court. L'entame est bonne: il s'agit en effet de savoir ce qui s'invente «au milieu» des images. Non

pas dans un rapport critique au flot suffocant des informations visuelles, en tâchant de conjurer par la recherche d'images «justes» une perte de l'expérience qui serait le revers d'une saturation ou d'une hyperesthésie; non pas en devançant la catastrophe annoncée, celle d'une déréalisation générale ou d'un cycle de répétitions sans fin rendus possibles par la reproductibilité technique, mais en se plaçant dans une proximité infrasémantique au matériau même et à sa texture numérique. Juste des images, donc, et la possibilité de les traiter en bloc, en masse, en jouant des degrés de résolution et de leur distribution discrète (par différence, en effet, avec le continu argentique), en repliant, en refilemant, en compressant, mais aussi en extrudant, en recadrant, en incrustant, en dépliant sur n dimensions (*Manderley*), en gelant le flux des images, en maintenant dans un étrange suspens des séquences filmées en vidéo (*Musée d'un souvenir*, hommage à *La Jetée*), ou au contraire en redonnant l'apparence de l'animation à des images fixes (*Paramnesia*, hommage à *L'année dernière à Marienbad*)... C'est à chaque fois une espèce de transformation alchimique, un petit miracle.

Un motif revient avec insistance à travers le travail de Marion: la mer, la vue maritime. Ici, la surface des flots se déroule continûment comme un tapis sans fin (*Erehwon*); là, elle envahit le plan au point d'abolir toute profondeur (*Camera 1, plan 8*). Lorsque l'émulsion vidéographique confère à la mer étale une densité suffisante, on se verrait presque marcher sur les eaux, ou bien s'y enfoncer comme dans un brouillard enveloppant (*Le Somnambule, Stream*). Ces plans hypnagogiques allégorisent un procédé général: il s'agit d'atteindre, dans un passage à la limite des opérations traditionnelles du montage, à un état de coalescence ou de fusion où les images cessent de s'ajouter les unes aux autres mais constituent en quelque sorte une trame indéchirable. Peut-être est-ce cette matière que visait Pasolini lorsqu'il expliquait que le «plan-séquence continu et infini» était l'horizon de tout cinéma.

On parle souvent des «territoires du numérique» comme de contrées sauvages ouvertes à l'exploration de quelques pionniers audacieux (de plus en plus nombreux, tout de même...); mais il faut prendre «territoire» au sérieux, il faut imaginer l'artiste comme une fourmi découvrant sous ses pas, sans recul, la surface granuleuse des images, ou alors comme une taupe forant des galeries dans toute leur épaisseur virtuelle. Ici, «virtuel» n'indique pas l'horizon d'une puissance de clonage indéfinie, ni la résorption du réel dans son signe, mais les ressources offertes par les franges ou les dessous de l'image, qui sont aussi les zones de communication secrètes de la mémoire. On peut chuter dans une image (*Les Spectateurs, Le Somnambule*), ou alors déambuler en elle (*îles/elles*), fouiller sa surface à la faveur d'un travelling sans fin qui finit par ne plus se distinguer d'un long mouvement sur place, d'une espèce de reptation de l'image en elle-même (*Erehwon*)... Il y a dans ces circulations quelque chose d'à la fois étrange et évident.

Montée au filet: l'atelier comme cabine de pilotage

C. K.: Si les règles de la partie que nous jouons doivent se comprendre, comme tu le suggères, à partir du tennis, alors, deux remarques: c'est un modèle qui me convient, puisqu'il relie la qualité de l'échange à l'accomplissement du jeu; ton art de la relance apporte immédiatement une variante à son orthodoxie, car bien qu'observant une position de fond de court – qui me semble raisonnable en termes d'échauffement – tu renvoies plusieurs balles que je ne serai pas en mesure de toutes prendre au rebond. (Où l'on retrouverait un archétype de l'imagerie numérique, une balle qui se sépare en trois ou quatre autres après la frappe, mais c'est une autre histoire...).

Traiter les images en bloc ou en masse, comme tu le soulignes, c'est aussi les traiter en volumes et en ensembles. Je retourne à mes histoires de terminologie, dans la mesure où elles permettent de comprendre et d'exemplifier de nouvelles pratiques de l'image. Chaque opération de traitement des images, dans la diversité de la liste que tu en donnes, s'applique à un ensemble. Toute image est comprise comme un ensemble d'informations et donc de paramètres à partir desquels de nombreuses interventions sont possibles. Il faut donc imaginer l'artiste derrière un poste de pilotage, un tableau de bord où le couplage de différentes machines permet à ce travail de s'effectuer. Ici, la distinction classique entre les différentes étapes de la constitution d'un film n'a plus de sens: scénario, découpage, tournage, montage, postproduction, comme l'indique d'ailleurs le titre. La production et la postproduction ne se confondent pas, mais leurs opérations se redistribuent selon des lignes et des ordres tirés par les nécessités de chaque projet: le montage est avant tout un montage d'opérations car, pour les images, ce qui structure leur ensemble – et qui accorde à ce poste de pilotage où se conduit leur traitement sa place centrale – est plutôt le tramage. Ce qui tient ensemble les éléments distincts, ce qui les soude les uns aux autres, les raccorde et les constitue comme nouveaux ensembles, c'est leur redistribution sur une trame commune, virtuellement infinie.

Chacune des opérations de traitement des images donne lieu à un «rendu» qui désigne le lissage des éléments superposés sur cette trame commune où ils coexistent désormais pour constituer un tout. Je reviens sur le pilotage, qui me permet de saisir tes remarques sur ces phénomènes de chute, de déambulation et de fouille dans les images. L'activité de pilotage me semble encore les réunir, car le pilotage des machines est associé au pilotage dans les images. Le jeu vidéo et ses protocoles de conduite pourraient ici servir de modèle, ainsi que l'évoquent assez explicitement certains des projets de Marion Tampon-

Lajarriette, au point d'avoir parfois recours au joystick ou à des interfaces interactives qui s'en approchent fortement: *La Visionneuse*, *Chaque fois que je pensais au scénario*. Ce pilotage dans les images disposerait potentiellement de deux qualités principales: il permettrait à la fois d'en entreprendre la visite et d'en effectuer l'auscultation, et cela simultanément; il offrirait une déambulation oculaire à la surface des images, en même temps qu'une plongée à l'intérieur, à la manière de ces caméras invasives parcourant l'intérieur des corps, satisfaisant ainsi une curiosité autant touristique que médicale.

Tentative de passing-shot: qu'est-ce qu'un travelling?

E. D.: Oui, la navigation numérique n'a plus affaire aux images elles-mêmes en tant qu'unités d'information discrètes: elle sillonne directement le flot des images. Avec cette double possibilité, que tu pointes très justement: planer à la surface à la manière d'un drone, d'une grosse libellule vrombissant dans son mouvement sur place, ou alors pratiquer une forme d'endoscopie qui s'insinue dans les replis de la matière-image, à l'instar de la performance réalisée dans le Mamco, lorsqu'un groupe de visiteurs découvre les salles de musée à la lumière vacillante d'une torche électrique (série d'images *MoCLT*).

Ce qui est frappant dans les deux cas, c'est que l'opération ne doit plus grand-chose aux gestes de la découpe et du collage habituellement associés au remontage artistique des images de cinéma. Même là où l'opération s'apparente explicitement à un travail de recadrage (je pense à *Une histoire déjà racontée*, projet réalisé à partir de *Taxi Driver* de Scorsese, ou à *Chaque fois que je pensais au scénario*, à partir du *Mépris* de Moravia et Godard), on est frappé par le fait que la reconstruction d'un espace virtuel (entre les images, entre les mots et les images) se passe fort bien en fait de toute invocation du hors-champ.

On peut déplier cet espace virtuel des images – cette «quatrième dimension» qui les enveloppe toutes – en fouillant les blancs ou les marges, en imaginant de nouvelles découpes, sans avoir pour cela à postuler un noyau d'invisibilité qui ne pourrait par principe se figurer que par éclats, dans les interstices ou les à-côtés de l'événement et du spectacle, comme une insistance ou une hantise du réel au sein même de l'image. En somme, il n'y a pas à se situer d'emblée dans un rapport de décrochage à l'ordre de la représentation. Et puisqu'il est question depuis le début de topologie, je dirais: «Pas besoin de déchirer, il suffit de plier, de replier, de déplier.»

C'est pourquoi je ne suis pas sûr, au fond, qu'il soit éclairant de décrire le travail de Marion (comme elle a pu le faire elle-même au début de son travail) à partir de l'idée d'un «hors-champ infini de l'image». Ou alors, il faut préciser: le hors-champ n'est pas ailleurs, ni à côté ni au revers. Il est en plein milieu, dans le milieu même des images. Déjà et surtout au cinéma, il me semble que le travelling n'a jamais été autre chose qu'une série de recadrages effectués en continu au sein même des images. Mitry le comprenait ainsi. Le plan-séquence s'apparente à une forme de montage interne au plan. On commence par un plan d'ensemble; puis le mouvement virtuel de la caméra fouille l'image et en déploie les dimensions. Balazs écrivait dans les années 1920: «La caméra emmène mon œil. En plein milieu de l'image. Je vois les choses à partir de l'espace du film. Je suis cerné par les personnages du film, je suis impliqué dans son action que je vois de tous les côtés¹.» Evidemment, cela fait une différence de recadrer en temps réel, dans le moment même de l'enregistrement (cas du travelling «naturel»), et de recadrer une image qui se donne explicitement comme une image (une image fixe, par exemple, sur laquelle se déplace la caméra). Mais la différence est-elle de nature ou de degré? Un plan mobile ne se donne-t-il pas

¹ Balazs, *L'esprit du cinéma*, Paris, Payot, 1977, p. 128.

toujours comme un flot d'images? De toute manière, les repères naturels de la perception, le partage même entre mouvement et immobilité, image fixe et image mobile, sont complètement perturbés: le travelling exploite les ressources de la caméra mobile pour extraire du point de vue subjectif associé au regard de l'acteur ou du spectateur un point de vue immanent au mouvement virtuel du plan. C'est, je crois, la grande invention du cinéma: ce par quoi il conquiert une espèce de mouvement sans support, comme l'a bien montré Deleuze. La possibilité d'indexer le travelling à certains éléments de la scène (le regard ou le mouvement d'un personnage, par exemple) a pour condition l'indépendance de principe de ce mouvement virtuel, transversal, par rapport à tous les mouvements apparents qui ont lieu à l'intérieur du plan. Le travelling fouille le plan: ce n'est pas une métaphore. Combiné au gros plan, il révèle ce que la profondeur de champ enveloppait virtuellement: un espace «haptique», grouillant de mouvements, que l'œil peut en quelque sorte venir toucher. Si «toute image contient une infinité virtuelle d'images²», le recadrage continu opéré par le travelling s'apparente à une exfoliation du visible, qui constitue l'espace en même temps qu'il explore.

Le travelling peut déployer, pour commencer, les virtualités tridimensionnelles de l'image cinématographique en donnant aux objets un volume et un relief particuliers, en libérant le «champ total» qui restitue à l'espace sa plénitude. Le western, disait Bazin, «nie le cadre de l'écran»; mais nier le cadre, ce n'est pas nier ou réintégrer un hors-champ, c'est simplement donner à l'image une dimension de plus. Ou alors, pourquoi pas, une dimension de moins: c'est ce qui arrive lorsque les mouvements virtuels de caméra (compliqués par les manipulations numériques) aplatissent l'image et lui donnent l'allure

² Pascal Bonitzer, *Le champ aveugle*, Paris, Editions Cahiers du cinéma, 1999, p. 17.

d'une tapisserie ou d'une immense décalcomanie. Je pense ici à nouveau aux longs travellings sur place de *Erehwon*, mais il faudrait évidemment voir, dans chacune des œuvres de Marion, quel type d'espace singulier se construit en fonction d'une variété particulière de travelling. Mon sentiment est que, bien souvent, la construction d'espace travaille plutôt par soustraction, de sorte que le travelling finit par n'être plus discernable d'un simple zoom optique sur l'image (alors réduite à son essence bidimensionnelle). C'est ainsi que j'aborde le travail mené par Marion à partir du remontage de quelques séquences du *Mépris*: se déplacer dans l'image, c'est d'abord se déplacer «sur» l'image, à une échelle très rapprochée, sans point de repère. C'est comme un zoom erratique effectué dans un panoramique. Ce n'est qu'accessoirement qu'on touche par là au «grain» de l'image: celui-ci ne veut d'ailleurs plus dire grand-chose au terme des compressions et des conversions de format. L'important, c'est d'atteindre à une conscience d'image à la seconde puissance, capable de viser l'image comme telle à travers le mouvement ou le flot qui l'emporte: juste une image au milieu des images.

J'ajouterais que le travelling peut le cas échéant être suggéré par un simple montage photographique: *Les Spectateurs* présentent ainsi une espèce de travelling «à l'arrêt». L'analogie qui me vient à l'esprit est celle du stéréoscope ou de l'effet cinématographique de fausse 3D, où l'impression de profondeur est artificiellement accentuée par la superposition de plans ou de trames nettement découpées... On peut aussi obtenir un volume par une accumulation de procédés soustractifs, en ajoutant selon trois dimensions une multitude d'images-écrans. Avec *Manderley*, par exemple, on a affaire à un panorama architecturé sous la forme d'une concaténation de vignettes: des images d'images se réagencent par grappes ou par chaînes, c'est une vision objectivée qui évoque en effet un espace de visionnage ou de pilotage. Ce qui me

frappe, c'est que cette disposition contourne la tridimensionnalité et déjoue tout effet illusionniste ou immersif. Le dispositif tient à la fois de la 2D et de la 4D.

Amortie: comment échapper au romantisme

C. K.: Tes remarques sur le travelling m'inspirent une hypothèse. Je la formulerais volontiers de la manière suivante: avec le numérique s'affirment des régimes de production des formes qui nous enjoignent à arracher les images et leurs transformations à un modèle naturel et même naturaliste (hérité entre autres des idées de Goethe sur la morphologie et la métamorphose), pour les décrire et les comprendre dans leur immanence. Le travail de Marion Tampon-Lajarriette, parce qu'il trouve ses conditions esthétiques dans le «milieu» phénoménoteknique des images, illustre bien ce point.

Mais d'abord, comme tu l'as évoqué au détour de tes réflexions, il faut écarter un danger: l'image argentique, dans la photographie comme au cinéma, n'a cessé d'alimenter tout un discours visant à romantiser les techniques. Il est tentant d'associer les procédés de révélation chimiques à des procédés alchimiques (l'émulsion). A partir de là se déploie tout un vocabulaire qui s'organise, avec l'idée de révélation, dans un rapport à la vérité et à la spiritualité. C'est la thèse commune de l'image comme puissance de révélation du réel. (Pour la musique, c'est le vocabulaire de la fidélité qui s'est greffé aux objets techniques, mais à la fin les effets produits sur le plan discursif et conceptuel sont identiques et tout aussi douteux.) Comme tu le soulignais encore, cet axe est coupé par un second ordre de discours, tirant quant à lui son sel de la reproductibilité mécanique, qui conditionne et complexifie l'avènement de la révélation entendue non plus comme simple procédé technique, mais comme vérité de l'image, et permet alors de distinguer

- ou même d'élire - les bonnes images selon les critères du juste et du vrai (cf. toutes ces formules autour de l'image juste qui serait juste une image...). Mais le cadre ne serait pas complet sans un troisième ordre, où la révélation est encore mise en jeu dans sa relation à l'empreinte et à la trace, à l'impression fugitive et passante de la vérité dans les rets de la photosensibilité. Bref, il y a matière à romantiser, à thématiser et à dialectiser, d'autant qu'à partir de la complémentarité positif/négatif peuvent encore s'inverser les relations du visible et de l'invisible, de la lumière et de l'obscurité, du présent et de l'absent, du manifeste et du manquant... La rhétorique est bien connue, qui sert de bouclier idéologique à nombre de critiques et herméneutes défendant les qualités d'un médium contre un autre. Pourtant, il n'y a pas lieu d'opposer l'argentique au numérique sur un plan ontologique, ni sur un plan métaphysique ou symbolique. Si l'on peut souligner des distinctions et des différences, on doit toujours comprendre comment elles portent également des convergences à partir desquelles se détachent certains régimes de production des images et se précisent certains concepts: ce que tu mets précisément en perspective avec le travelling. Question de méthode, donc, non de médium. Gageons que tout ce bric-à-brac outillant les discours sur l'image puisse vaciller à l'aune d'une réflexion sur les dispositifs numériques, puisque ceux-ci n'offrent plus la prise poético-symbolique du support argentique, mais nous renvoient à la littéralité matérielle du pixel, du calcul et de l'information. Il faudrait encore mentionner ce lieu privilégié du tournage à l'ère du numérique, à partir duquel peut se penser l'espace virtuel des images: le *green screen*. Cet écran vert mis en œuvre et presque même en exergue par Marion Tampon-Lajarriette dans *îles / elles*, vidéo au sein de laquelle un personnage détouré arpente des images de paysages. L'écran vert n'est pas un lieu neutre, un plateau vide délié de tout rapport au réel. Au contraire, et comme l'affirme

exemplairement cette œuvre et son protagoniste, c'est un lieu raccordé à toutes les opérations de pliage et de dépliage, de décalque, de fouille et de stratification des images. A partir de ce lieu, et dans la mesure où il propose une multitude de prises sur l'espace virtuel des images, s'expérimentent déjà de nouvelles potentialités du film.

Nous pourrions donc conclure cet échange par une formule qui enthousiasme toujours les joueurs de tennis, en lui accordant valeur de programme: ***Balles neuves!***

Elie During et Christophe Kihm

« Paramnesia », catalogue monographique

Editions SAV – Fondation Ahead, Genève 2013