

EPAISSEUR D'IMAGE : PROFONDEUR(S) PARADOXALE(S). A PROPOS DE *LONG LIVE THE NEW FLESH* DE NICOLAS PROVOST

Jonathan Thonon

Dans l'une de ses conversations avec Joachim Gasquet sur le sens de sa peinture (et de la peinture en général), Cézanne aborde de front la conception qu'il se fait de la profondeur picturale et de son articulation à la surface : « La nature n'est pas en surface ; elle est en profondeur. Les couleurs sont l'expression, à cette surface, de cette profondeur. Elles montent des racines du monde ».ⁱ Plus tard, Merleau-Ponty, dans son célèbre essai *Le doute de Cézanne*, parle quant à lui d'un « organisme de couleurs » pour qualifier le monde tel que nous le percevons : « Le dessin doit donc résulter de la couleur, si l'on veut que le monde soit rendu dans son épaisseur, car il est une masse sans lacunes, un *organisme de couleurs*, à travers lesquelles la fuite de la perspective, les contours, les droites, les courbes s'installent comme des lignes de force, le cadre d'espace se constitue en vibrant ».ⁱⁱ Cet organisme de couleurs que constitue le monde est transcrit dans la peinture de Cézanne par une dynamique symbiotique de la couleur et du dessin, de la ligne et du pan. La couleur restitue, par sa masse, son surgissement, son homogénéité, presque sa viscosité, la véritable chair perceptive du monde. Cette vision qui tient à distance la perspective géométrique fondée sur la soi-disant transparence du tableau (ce qui vaut donc aussi pour la photographie et le cinéma), repose, écrit Merleau-Ponty, sur la « réversibilité des dimensions » (surface et profondeur) et l'entrelacement des choses qui donnent au visible sa véritable épaisseur. Une dynamique que Merleau-Ponty décrit très précisément dans *l'œil et l'esprit* :

*Ce qui fait énigme, c'est leur lien, c'est ce qui est entre elles — c'est que je voie les choses chacune à sa place précisément parce qu'elles s'éclipsent l'une l'autre —, c'est qu'elles soient rivales devant mon regard précisément parce qu'elles sont chacune en son lieu. C'est leur extériorité connue dans leur enveloppement et leur dépendance mutuelle dans leur autonomie. De la profondeur ainsi comprise, on ne peut plus dire qu'elle est troisième dimension [...] La profondeur ainsi comprise est plutôt l'expérience de la réversibilité des dimensions, d'une localité globale où tout est à la fois, dont hauteur, largeur et distance sont abstraites, d'une voluminosité qu'on exprime d'un mot en disant qu'une chose est là.*ⁱⁱⁱ

Contrairement à la perspective géométrique qui donne à voir un espace en profondeur basé sur l'escamotage des plans les uns par les autres, une « éternité rêveuse » qui serait la négation du temps de la vision, Cézanne propose, selon Merleau-Ponty, une profondeur fondée sur une verticalité sinueuse et intermittente organisée autour d'une succession de plans multiples et de perspectives qui, s'articulant les unes aux autres, offrent au regard un cheminement temporel dans la profondeur du visible. Cette simultanéité des plans, de ces « présents impossibles » dira Merleau-Ponty, donnent au visible une temporalité fondée sur la dimension de la simultanéité : strates de temps qui s'entrelacent et se combinent, coexistence de présents qui donne au visible sa profondeur sous la forme d'une épaisseur temporelle. Cette singularité de la peinture de Cézanne peut notamment s'expliquer par la manière dont le peintre s'impliquait entièrement dans la réalisation de celle-ci. Comme le souligne Jonathan Crary dans son ouvrage *The Suspensions of Perception*, son travail est le résultat d'un engagement corporel total. Plus que l'œil, chez Cézanne, c'est le corps tout entier qui saisit le monde pour le retranscrire en peinture. Crary évoque même l'idée que Cézanne utilisait son corps comme une plaque photographique, enregistrant la rumeur sourde du monde avant de la retranscrire presque automatiquement en peinture. Cette conception de la genèse picturale permet à Cézanne, dit Crary, de se libérer des conditions fondamentale de la vision humaine, de concevoir le monde en dehors des dualités que le paradigme optique impose : forme et fond, centre et périphérie, proche et lointain.^{iv} S'impose alors dans la

peinture de Cézanne, une profondeur temporelle, un surgissement, *l'être là* de la chose qui l'impose au-devant du regard. Ce surgissement, c'est à la fois celui de la couleur et de la ligne, du pan et du dessin qui donnent aux objets et aux figures une présence. C'est le sens de l'expression de Cézanne qui dit que les couleurs sont, à la surface, l'expression de la profondeur. La *modulation colorée* de Cézanne n'est donc pas l'ajustement d'une zone de couleur aux zones de couleurs voisines, mais bien un processus ininterrompu qui règle la multiplicité des couleurs sur l'unité de la composition. De cette manière, le peintre construit l'organisme de couleurs à travers lequel s'installent les lignes et le dessin. Merleau-Ponty, citant une phrase célèbre de Cézanne, révèle très bien comment dans ce processus le dessin et la couleur s'articulent, ou dans quelle mesure, fondamentalement, le dessin doit résulter de la couleur : « Le dessin et la couleur ne sont plus distincts, au fur et à mesure que l'on peint, on dessine ; plus la couleur s'harmonise, plus le dessin se précise. Quand la couleur est à sa richesse, la forme est à sa plénitude. »^v

Ainsi, la forme naît de la couleur et son contour n'est jamais fini, définitif. Cézanne préconise le *contour naissant*, un contour en profondeur qui donne aux objets une vibration, une présence, un dynamisme, une voluminosité rendue par une multiplicité de lignes non fermées que la couleur vient sublimer en révélant les formes. Ligne et couleur ne s'opposent pas, elles ne sont pas l'une contre l'autre, adossées, mais elles coopèrent pour exprimer, en surface, la profondeur du visible et lui donner une certaine épaisseur.

Cette conception d'un rapport de proximité et d'échange entre une profondeur et une surface rappelle les commentaires de George Didi-Huberman à propos de l'incarnation en peinture. L'incarnat, rappelle-t-il, est le processus par lequel une profondeur, la chair, se rend visible à la surface, à travers une peau qui a « la fondamentale vertu de l'interstice, du *se-tenir-entre* ». ^{vi} Profondeur de l'espace (du monde) et profondeur du corps ont ici en commun de concevoir leur régime de visibilité sur le mode du surgissement, de la conquête silencieuse de l'interstice. Or, cet interstice est tout sauf une surface, une pellicule, il est, selon Merleau-Ponty qui voyait dans la peinture de Cézanne le lieu privilégié de son apparition, une épaisseur dans laquelle s'incarnent et se combinent les dimensions du monde, une chair de surface. La profondeur chez Cézanne s'expérimente donc dans la *réversibilité des dimensions* écrit Merleau-Ponty, dans l'articulation d'une surface et d'une profondeur, dans l'inversion constante du dedans et du dehors, dans une confusion essentielle de l'au-delà et de l'en deçà, dans la scission de l'image entre ces deux pôles et la définition d'un espace intermédiaire où s'élabore la matière de l'image, un interstice feuilleté donnant au visible son épaisseur à la fois spatiale et temporelle.

Coulures digitales : le « datamoshing » et la mosaïque colorée

Cette épaisseur d'image singulièrement révélée chez Cézanne, l'économie de l'image numérique permet de la redécouvrir notamment à travers certaines pratiques artistiques qui utilisent les défauts de la technologie numérique pour faire naître des *aberrations visuelles* ^{vii} et révéler ce qui, sous la surface iconique, constitue la matière de l'image. C'est le cas du *datamoshing*, technique de composition numérique qui revisite tout en la radicalisant la pratique de l'incrustation vidéo. Basée sur la perturbation volontaire d'éléments de la matrice (au niveau de l'algorithme de compression), cette technique transforme les couleurs en une forme malléable et fluide révélant ainsi leur double nature spatiale : elles sont à la fois dans l'espace de l'image, comme « matière colorante », et l'espace de l'image lui-même (matière plastique). Cette singularité de la couleur digitale nous amène à reconsidérer les notions de surface et profondeur au profit d'une épaisseur d'image qui naît des frictions qui vont se manifester entre forme et couleur, ^{viii} celles-ci entretenant à la fois des rapports d'autonomie et d'assujettissement, de rétention et de libération. Ainsi la couleur peut-elle s'affranchir de la

forme et s'épanouir alors que, l'instant d'après, la forme resurgit au-devant du plan pour bousculer l'équilibre fragile que Merleau-Ponty avait décelé, dans la peinture de Cézanne, entre le dessin et la couleur.

Le film du jeune artiste belge Nicolas Provost, *Long Live the New Flesh*, explore de manière tout à fait exemplaire cette profondeur paradoxale qu'est l'épaisseur de l'image. Nicolas Provost est un artiste *border-line* en ce sens qu'il ne cesse de jouer avec les frontières qui séparent encore aujourd'hui le cinéma des arts plastiques. Il s'inscrit dès lors dans la lignée de ces artistes et cinéastes qui, depuis plus de deux décennies, s'emploient à inventer de nouvelles formes cinématographiques et de nouveaux modes d'expression filmique, signe d'une renaissance du cinéma après que beaucoup ont, dans les années soixante-dix notamment (Godard, Marker, Greenaway, Daney et bien d'autres), annoncé avec plus ou moins de fatalisme la mort du septième art. Remplacer Nicolas Provost dans ce paysage en pleine mutation n'est pas chose aisée, lui qui a plutôt tendance à refuser les étiquettes. Néanmoins, sa formation artistique aux Beaux-Arts de Gand dans une section appelée « Monumentale » permet déjà d'appréhender son œuvre d'un certain point de vue. Car, si il s'exprime majoritairement par le biais d'œuvres filmiques, de courts ou moyens métrages, on découvre également chez lui une volonté de ne pas cloisonner les pratiques et de produire tout à la fois, par les moyens du cinéma, des films qui ont les qualités de la peinture ou de la sculpture (sculpter l'image apparaît en effet comme l'une de ses principales préoccupations). Ainsi, ses films sont des œuvres hybrides qui s'installent à la charnière du cinéma et des arts plastiques, trouvant leur place aussi bien dans les galeries et les musées, que dans les salles de cinéma classiques et les festivals internationaux.

Ce qui semble par ailleurs nourrir toute son œuvre, c'est une articulation très subtile entre le monstrueux et le merveilleux, une certaine fascination pour la beauté plastique de la monstruosité et la poésie qui s'en dégage. Si cette tension entre l'horreur et la beauté est sensible dans ses premiers films et notamment dans la trilogie des films miroir^{ix}, c'est sans doute avec *Long Live the New Flesh* qu'elle s'exprime le plus manifestement.

Film de *found-footage* fondé sur la technique du *datamoshing*, *Long Live The New Flesh* s'attache à révéler les puissances du cinéma à travers le détournement et le recyclage d'un répertoire d'images dont la nature doit souligner le caractère fantastique, voire monstrueux, du dispositif cinématographique. Le répertoire des motifs et des effets utilisés par Provost est sans équivoque. S'y retrouvent articulées et organisées selon un montage jouant sur les effets de répétition et de symétrie visuelle, des séquences de films d'horreur ou fantastique (*Alien*, *Shining*, *Videodrome*, *La Mouche*, etc.) dans lesquelles se manifestent les opérations terrifiantes du surgissement (dont on connaît la puissance d'effroi, depuis *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* jusqu'au cinéma contemporain en 3-D) et de l'engloutissement (hybridations ou enchevêtrement de corps, chutes). Ces images sont alors prises dans un circuit de déformations numériques qui vont reproduire entre elles ces mêmes effets de saillie et de fuite, de relief et de profondeur. Ainsi, à la monstruosité des motifs va répondre une forme cinématographique monstrueuse, pathologique, qui interroge le filmique dans son rapport au numérique (**fig. 11 et 12**). Il s'agit pour Provost de donner à voir et à penser les effets d'un processus de mutation ou de mue de l'image (qui échangerait son ancienne peau contre une nouvelle) qui apparaît dans le passage du régime optique au régime numérique. Tout le film joue en effet sur la correspondance entre les motifs et les événements d'image dont les figures principales sont la mutation, le surgissement, la plaie (plaies figurées qui sont aussi toujours des *plaies d'images*)^x dans un processus de mise à nu de la matière numérique de l'image. Le pixel qui surgit alors abolit les contours, opacifie les perspectives et confère à l'image une certaine épaisseur qui participe de ce que Merleau-Ponty appelait « l'expérience de la réversibilité des dimensions » à laquelle le film de Provost s'attache à donner une formidable traduction visuelle.

Les caractéristiques singulières de ces images sont le fruit de manipulations opérées directement dans la structure codée des séquences filmiques compressées. Il s'agit, pour utiliser une métaphore biologique, de modifier la structure ADN de ces séquences pour révéler leur nature intrinsèquement digitale. Le *datamoshing*, littéralement *détérioration de données*, relève de ce que l'on appelle déjà le *Glitch Art*^{xi} (de *glitch*, pépin), ou l'art de créer des dysfonctionnements sur des appareils électroniques provoquant un résultat graphique inattendu et faussement aléatoire. Lorsqu'une vidéo est compressée numériquement, chaque image est stockée selon trois modes opératoires qui s'entrelacent : les *I frames*, les *B frames* et les *P frames*.^{xii} Une *I frame* (*Intra frame*) constitue une image de référence, stockée dans son intégralité (intégrant notamment tous les facteurs de luminance et de chrominance nécessaires à son actualisation sur l'écran). Une *P frame* (*Predit frame*) est une image partielle intermédiaire qui ne contient qu'une partie seulement des informations visuelles de l'image. Elle ne contient en vérité que les différences qui se manifestent entre la trame courante et la trame précédente. Les parties de l'image qui ne se transforment pas d'une *frame* à l'autre (souvent les objets immobiles ou les arrière-plans) ne sont donc pas stockées. Dès lors, lorsqu'un mouvement anime l'image, seules les informations visuelles relatives à ce mouvement vont être stockées et actualisées par la matrice. On considère qu'entre chaque changement de plan, lorsque le différentiel de luminance et de chrominance est quasi total, une nouvelle *I frame* doit être formée qui sera ensuite suivie d'images partielles calculées selon leur propre différentiel visuel. Une séquence digitale peut donc, très schématiquement, être visualisée comme suit : *I-P-P-P-P-P / I-P-P-P-P-P / I-P-P-P-P*.

La technique du *datamoshing* consiste donc, très sommairement, à supprimer au début de chaque séquence l'*I frame* qui doit normalement réactualiser la matrice. De la sorte, la séquence digitale n'est plus composée que d'une séquence continue de *P frames*. Ainsi, l'algorithme considère que les deux *P frames* devenues successives suite à la disparition de l'*I frame* relèvent de la même séquence. Les pixels qui auraient dû se réactualiser lors du passage d'une séquence à l'autre résistent donc en surface alors qu'une seconde image tente d'émerger, en profondeur. Il en résulte une friction de couches : une première couche de pixels colorés qui persistent à la surface et dont les formes qu'ils dessinaient perdent peu à peu de leur lisibilité et une couche dynamique formée par les vecteurs de mouvements de la séquence suivante qui viennent faire vibrer la couche de surface. L'effet obtenu, proche d'un fondu enchaîné, évoque la fusion d'une image dans une autre accompagnée par une liquéfaction des formes et de la couleur. Ainsi, les images, dans leur processus de désintégration, perdent de leur profondeur et acquièrent, grâce aux couleurs qui explosent littéralement à la surface de l'écran, un certain relief ou, pour être plus précis, une certaine épaisseur. Dans un second temps, si un mouvement prononcé se manifeste dans la seconde image (notamment le mouvement d'un objet ou d'un corps — un « balayage » — de gauche à droite ou de droite à gauche) la surface colorée va disparaître, se disperser, pour laisser apparaître cette nouvelle image.

Plaies d'images : des sels aux pixels

Objet singulier, le film de Provost s'inscrit néanmoins dans une lignée d'œuvres qui font du motif ou de la figure de la plaie (blessure, cicatrice, trou, déchirure) une problématique centrale. Ce motif ou cet événement d'image vient souvent questionner et contrarier, tout en la déplaçant, la problématique de la profondeur en articulant dans le même geste de déchirure ou d'ouverture, la surface et la profondeur. La plaie a en effet ceci de particulier qu'elle rend visible ce qui sous la pellicule épidermique restait caché, faisant surgir, à la surface du corps, sa profondeur sous l'aspect de la chair. Ses manifestations dans le domaine des images sont multiples. En peinture, la figure de la plaie reste un motif de

premier ordre soulignant parfaitement la tension qui s'installe entre surface et profondeur. Certains artistes contemporains ont su jouer avec ce geste d'ouverture en le littéralisant (voir notamment l'œuvre de Maurizio Cattelan). La dégradation physique des supports notamment photographique et filmique et l'apparition de défauts de compression qui amène à des événements de pixellisation dans le champ des images numériques ont également offert de très beaux exemples dont les artistes contemporains ont su s'inspirer, faisant de la figure de la plaie et de la déformation l'un des motifs plastiques parmi les plus fascinants.

Néanmoins, on constate un déplacement essentiel entre l'économie de l'image optique ou argentique et les images numériques. En effet, les travaux photographiques d'Éric Rondepierre^{xiii}, les films de *found-footage* de Bill Morrisson^{xiv} ou le très beau *Lyrisch Nitraat* de Peter Delpeut^{xv} qui sont basés sur la mise en avant des défigurations de la matière filmique, marquent toujours le retour, contre l'illusion de la profondeur, d'une surface matérielle, d'un support, que le trou ou la déformation vient révéler. Le support cinématographique, comme le rappelait Georges Didi-Huberman, n'est donc pas absent à ce qu'il supporte, il lui est consubstantiellement lié : « le support est ce dans quoi l'image a pris. Ce dans quoi l'image est prise et partie prenante ». ^{xvi}

Or, les plaies numériques qui apparaissent dans *Long Live The New Flesh* participent d'une tout autre dynamique. Ces événements d'image s'inscrivent pleinement dans une économie de l'image digitale où la blessure n'ouvre plus sur le support et sa surface (puisque dans le cas des images numérique, l'image ne « prend » pas dans le support), mais toujours sur de nouvelles profondeurs. À défaut de support matériel qui adhère à l'image et conditionne sa visibilité, l'image numérique installe un régime de flottement. Avec l'image numérique, cette adhérence entre image et support s'évanouit et se déplace, de la surface, vers l'épaisseur, vers le corps algorithmique qui doit tenir lieu de support et où s'organise le visible. Ainsi les plaies de l'image ouvrent sur un espace hybride compris entre surface et profondeur et où les béances et les trous sont toujours comblés par la matrice qui inventent de nouveaux enchainements, rend visible des formes inédites, fusionne les images ou les dilue les unes dans les autres tout en réinventant la profondeur qui n'est plus conditionnée par l'évidemment de l'espace que le regard traverse, mais par la saturation de la surface et le surgissement toujours réactivé d'un en deçà de l'image, dans une modulation délicate de la transparence et de l'opacité.

Épaisseur d'image : enveloppement, décollage, emboîtement

Surface et profondeur se voient donc contrariées par une épaisseur que chaque manifestation, chaque surgissement d'image fait émerger. Les images ne s'escamotent plus, elles ne se remplacent plus les unes les autres, dans un mouvement horizontal, mais elles cohabitent les unes sur les autres (ou dans les autres) et s'organisent verticalement dans l'épaisseur du visible. Mais cette épaisseur se ménage dans un espace singulier lui-même saturé de corps. On constate en effet dans le film une surabondance de corps au détriment d'espaces proprement dits. Si chacun de ces corps occupe un espace, il le masque aussitôt par une présence excessive. C'est de ces corps, frappés d'une certaine pesanteur et d'un volume (un plein), que vont se ménager de nouveaux espaces et cela, selon trois modalités au moins : l'enveloppement, le décollage et l'emboîtement.

L'enveloppement consiste à faire remonter à la surface cet « organisme de couleurs » qu'évoquait Merleau-Ponty à propos de la peinture de Cézanne. Dans ce premier mouvement, la couleur, emportée par la liquéfaction des figures, suit l'écoulement des formes plutôt que de s'en détacher. Ainsi, la couleur devient le résidu visible d'une forme évanescence. Du dedans de l'espace, comme substance colorante, la couleur migre au-devant du regard pour devenir la matière même de l'image et envelopper les formes naissantes oscillant entre

transparence et opacité (**fig. 13**). La couleur se fait alors coulure (**fig.14**) et les motifs se dissolvent jusqu'à l'abstraction dans le même temps que les lignes et les contours s'épaississent pour délimiter la forme mise en relief par l'enveloppement de la pellicule colorée. Il y a adhérence entre la couleur et la forme sans que l'on puisse vraiment définir qui est devant, qui est derrière. À l'arrêt, en image fixe, une impression de pan, de surface impénétrable et anarchique se fait sentir ; les lignes et les contours se dissipent, ne laissant plus apparaître qu'une masse informe de couleurs. C'est le mouvement qui fait réapparaître les contours, redessine les formes et recrée un espace.

La seconde modalité d'apparition de l'épaisseur est le décollage. Cette notion, empruntée à l'histoire de l'art vidéo, y conserve un sens particulier. Mise au point par Wolf Vostell, la technique du « dé-collage »,^{xvii} d'abord caractérisée par des affiches lacérées et des textes morcelés puis recomposés, va rapidement s'appliquer à la vidéo et aux images télévisuelles. Dans *Sun in Your Head*, l'une des premières vidéos expérimentales de l'Histoire, Vostell filme avec une caméra 16mm des écrans de télévision sur lesquels passent, en boucle, des images d'un programme télévisuel quelconque. En dérégulant simplement le *tracking* (alignement entre la tête de lecture et la bande vidéo) d'un magnétoscope professionnel, Vostell parvient à décoller l'image de son cadre et à la désolidariser partiellement du moniteur. Les images, toujours partielles, mouvantes au sein du cadre fixe du moniteur, semblent animées de leur vie propre, celle d'une matière électronique indépendante de la structure iconique. Cette expérience du « dé-collage » se trouve déplacée et réactivée dans le film de Provost. S'il ne s'agit plus de décoller l'image de son support, on remarque néanmoins à certains moments un effet de désolidarisation de la surface colorée et du mouvement de sorte que, si la surface de la première image reste encore présente à l'écran sous la forme d'un magma de couleurs duquel transparaissent des formes survivantes, c'est déjà le mouvement de l'image suivante qui vient l'animer, de manière fugace (**fig. 15**). Ce mouvement qui, en profondeur, anime une autre image, en devient véritablement le support avant d'en disperser les résidus pour faire surgir sa propre surface imageante. Fascinant, cet effet nous fait prendre conscience de la superposition des couches d'images qu'impose le régime digital. L'épaisseur de l'image s'y révèle de manière sensible et participe d'une perturbation globale des repères spatiaux et temporels.

La troisième et dernière modalité de l'épaisseur, sans doute la plus évidente et la plus marquante du film, s'inscrit directement dans la continuité de la précédente, ses effets sur la perception de l'épaisseur d'image étant encore plus manifestes. L'emboîtement résulte du surgissement intermittent des images depuis leur propre profondeur. La succession des images semble ainsi s'opérer depuis le centre de l'écran de sorte que chaque image apparaît, à la faveur d'un mouvement de balayage ou de translation, en effaçant la précédente (parfois partiellement) et en achevant le processus de métamorphose (**fig. 16 et 17**). Ainsi les plans ne se succèdent plus à l'écran selon un processus continu d'escamotage de l'un par l'autre, mais, emboîtés les uns dans les autres, surgissent littéralement depuis les profondeurs du visible en fissurant à chaque fois la surface imageante qui s'était installée dans le cadre et en créant de la sorte des effets de pixellisation colorés.

Profondeur et relief de la couleur

Ces trois figures, qui s'articulent dans le film avec beaucoup de finesse, traduisent la nature singulière de l'image numérique faite de strates superposées ou combinées entre elles de manière simultanée. Chaque image, dans l'économie du numérique, recèle, nous l'avons évoqué, des temporalités multiples que les opérations expérimentales de Provost viennent mettre en lumière. Outre que le film modifie notre perception du montage, de l'alternance et de la séquentialité, il impose également aux images un nouveau régime de visibilité qui

modifie notre perception de l'espace. Relief et profondeur perdent de leur pertinence dans ces images où l'avant-plan et l'arrière-plan se confondent dans un espace où même le passé et le présent finissent par s'entrechoquer. Ainsi, à la réversibilité des dimensions évoquée par Merleau-Ponty vient s'adjoindre la friction des temporalités. L'incrustation vidéo avait déjà, dès les années soixante-dix, mis en avant les possibilités de cohabitation des images entraînant la constitution d'espaces protéiformes et paradoxaux. Avec le *datamoshing*, c'est sur le mode de l'imprégnation que se réalise cette cohabitation, les images fusionnant littéralement les unes avec les autres dans un seul et même espace aux temporalités multiples. L'épaisseur de l'image est ainsi un espace mémoriel composé d'images composites dont la visibilité s'effectue sur le mode de la hantise ou de la rétention. Chaque image est ainsi hantée par une autre qui depuis la doublure invisible de l'écran va petit à petit s'imposer au regard tout en étant confrontée à la survivance de fragments de l'image qu'elle remplace.

Dans cette dynamique, la couleur explose littéralement pour envahir tout l'espace de l'image et permettre que s'opèrent sans heurts et sans failles les métamorphoses de l'image. La mosaïque colorée qui constitue la nature fondamentale de l'imagerie numérique prend ici une forme particulière, comme si la tension entre l'un et le multiple qui caractérise ce type de constructions composites^{xviii} s'estompait au profit d'une unité de fait, celle d'une couleur qui fait masse et qui dans cette masse renferme tous les tons de la gamme. Véritables *ectoplasmes* au sens littéral du terme, c'est-à-dire de manifestations fantomatiques produites par un médium, ces images font preuve d'une certaine plasticité au sens que Catherine Malabou a attribué à ce terme : « l'aptitude à la formation en général, au modelage [...], la souplesse et la capacité à évoluer et à s'adapter ».^{xix} La plasticité, qui relève à la fois de la pulsion créatrice et de la pulsion destructrice, oscillant entre prise de forme et anéantissement, se manifeste ici dans l'articulation, la rencontre et l'enveloppement^{xx} du mouvement par la couleur et au final, l'émergence d'un état de la couleur tout à fait singulier au regard des régimes pigmentaire et optique. Nous ne sommes en effet plus confrontés à des couleurs qui s'agencent et se combinent, mais bien à de la couleur, qui se modèle et qui elle-même modèle les formes. À la cinéchromie des Corradini, Survage et plus tard Brakhage^{xxi} dont les couleurs en mouvement manifestent toujours un état d'équilibre fragile entre forme et couleur, répond ici le mouvement de la couleur qui, dans son épaisseur et son étendue, participe à la naissance des formes.

L'épaisseur d'image naît donc du paradoxe de vues simultanées qui ne s'annulent pas, mais coexistent et s'entrelacent. Et cet entrelacement surgit ici de la confrontation du mouvement et de la couleur, réglés tous les deux par la matrice numérique. Ni surface, ni profondeur, la matrice est un interstice, un entre-deux qui agit dans l'épaisseur de l'image comme une interface qui articule les dimensions. Ici, son dérèglement participe à la création d'un espace hybride, plein, dans lequel le dedans est contenu dans le dehors, la profondeur dans la surface, le mouvement dans la couleur.

ⁱ Cité par Joachim Gasquet, *Cézanne*, Bernheim Jeune, Paris, 1921, p. 91

ⁱⁱ Maurice Merleau-Ponty, « Le doute de Cézanne » [1945], repris dans *Sens et non-sens*, Gallimard, Paris, 1966, pp. 25-26.

ⁱⁱⁱ Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit* [1960], Gallimard, Paris, 1985, p. 64.

^{iv} Voir Jonathan Crary, *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 1999, pp. 340-344.

^v Maurice Merleau-Ponty, « Le doute de Cézanne » [1945], repris dans *Sens et non-sens*, Gallimard, Paris, 1966, pp. 25-26.

^{vi} Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, suivi de *Le chef-d'œuvre inconnu par Honoré de Balzac*, Minuit, Paris, 1985, p. 34.

^{vii} Nous n'utilisons pas le terme dans son sens restreint qui désigne une aberration optique produisant une image floue et aux contours irisés, mais dans un sens plus large englobant l'ensemble des effets de couleur qui se détournent de la tranquille régularité des formes. Nous nous appuyons, pour forger ce concept, sur les écrits de Jurgis Baltrusaitis et notamment sur le premier tome de la série « Perspectives dépravées », *Aberrations. Essai sur la légende des formes*, Flammarion, Paris, 1983.

^{viii} Nous nous permettons de renvoyer le lecteur à un de nos articles traitant explicitement de ces régimes de frictions entre formes et couleurs qui, des images argentiques aux images numériques, définissent ce que nous appelons des *aberrations chromatiques* : Jonathan Thonon, « Aberrations chromatiques : de l'émulsion au pixel », dans *Le devenir numérique des couleurs, Cahiers Louis-Lumière*, n°9, à paraître.

^{ix} Les films qui composent cette trilogie sont basés sur un effet vidéographique bien connu qui consiste à appliquer une symétrie bilatérale aux images de sorte qu'elles soient composées de deux parties identiques disposées en miroir. Les deux premiers films de la trilogie, *Bataille* et *Papillon d'Amour*, sont réalisés à partir d'une séquence de *Rashomon* d'Akira Kurasowa. *Pomme d'Amour* se concentre quant à lui sur la séquence finale d'*Hiroshima mon Amour*.

^x Voir notamment à ce sujet le texte de Philippe Dubois, « Plaies d'images », in Jacques Aumont (sous la direction de), *Le Septième Art*, Paris, Léo Scheer, 2003, pp. 171-187.

^{xi} Si ce champ de pratiques artistiques souffre encore d'un manque de théorisation, nous attirons l'attention du lecteur sur les travaux de Iman Moradi : Iman Moradi, Ant Scott, Joe Gilmore and Christopher Murphy, *Glitch: Designing Imperfection*, Mark Batty Publisher, 2009 ; Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, conférence donnée à la School of Design Technology de l'université d'Huddersfield, 27 janvier 2004. [en ligne] http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf. Il y effectue notamment une différenciation entre ce qu'il appelle *Pure Glitch* et *Glitch-Alike*, ou les défauts accidentels et ceux recréés par les artistes. Par ailleurs, le *Glitch Art* s'inscrit dans le sillage de pratiques pour lesquelles la dégradation, les ratures, les erreurs et toutes les petites ou grandes catastrophes visuelles forment le terreau fertile d'une nouvelle esthétique. Nous pensons notamment, en photographie, aux travaux d'Éric Rondepierre avec les séries qui composent son *Précis de décomposition*, ou bien encore les films expérimentaux réalisés par Bill Morisson à partir de pellicules en décomposition et ceux du collectif Schmelzdahin dont fait partie le cinéaste expérimental Jurgen Reble.

^{xii} Par souci de simplification, nous avons volontairement négligé les *B frames* qui fonctionnent de manière relativement analogue aux *P frames*.

^{xiii} Le travail d'Éric Rondepierre dans *Précis de décomposition* est en tous points fascinant tant il articule la recherche historique à l'invention plastique. Dans les archives américaines, l'artiste visionne des fragments de films muets anonymes qui ont la particularité d'être corrodés par le temps, l'humidité, le stockage. Des anomalies apparaissent (effacements, déformations, taches) qu'il enregistre avec son appareil photographique. Cette œuvre photographique unique composée de photogrammes prélevés de films nitrates en décomposition, photographiés et agrandis, entreprend de rendre au fragment filmique, et plus particulièrement au photogramme, son statut d'image originelle. Véritable travail d'extraction comparable à celui de l'archéologue qui révèle des vestiges enfouis, *Précis de décomposition* est ainsi né de la confrontation physique de l'artiste et du matériau filmique, au cœur de l'archive, là où la structure archivistique s'évanouit et où le document s'oublie quelque peu pour laisser transparaître l'image diaphane et fragile du cinéma. Mais ces images dévoilent également des zones d'ombres, des taches, des trous, des petites catastrophes de la figuration où la matière affleure et vient côtoyer les figures originelles pour littéralement « faire image ». Ces nouvelles images émergent donc de ce conflit de la matière et des figures, elles sont saisies par l'artiste qui décèle, dans les manques et les oublis de l'image, la présence d'un « moment cinématographique » figé dans la photographie. Il ne s'agit donc pas pour Rondepierre d'exhiber l'image dans sa nudité photographique, mais plutôt de saisir, dans l'intensité des manques, des taches et des

défigurations, la plasticité cinématographique. Voir notamment : Thierry Lenain, *Eric Rondepierre. Un art de la décomposition*, La Lettre volée, 1999.

^{xiv} En 2002, Bill Morrisson, cinéaste expérimental américain, livrait avec Décasia son film le plus fascinant réalisé à partir de bandes nitrates dans un état de décomposition avancé. Accompagné d'une composition musicale de Michael Gordon, le film est, selon les mots de Morrisson, « une réflexion sur la lutte de l'homme pour transcender sa finitude, cependant que le tissu de son monde se désintègre devant nos yeux ».

^{xv} *Lyrisch Nitraat* est une compilation de fragments de films datant des années 1905 à 1915, dont les images sont marquées par la décomposition chimique du nitrate qui a laissé des traces irréversibles.

^{xvi} Georges Didi-Huberman, « Montage des ruines », dans *Simulacres*, n° 5, septembre-décembre 2001, p. 11.

^{xvii} *Dé-coll/age* est également le titre d'une revue dirigée par Wolf Vostell qui deviendra l'une des principales voies d'expression du groupe *Fluxus*.

^{xviii} Voir à ce sujet l'excellent ouvrage de Lucien Dällenbach, *Mosaïques : un objet esthétique à rebondissements*, Éd. du Seuil, Paris, 2001.

^{xix} Catherine Malabou, *L'avenir de Hegel : Plasticité, temporalité, dialectique*, Vrin, 1996, p.21.

^{xx} Dans le sens qu'Edmond Couchot donne à ce mot pour caractériser des images parfaitement intégrées à leur support, voir qui se confondent avec lui. Cf. Edmond Couchot, « La mosaïque ordonnée », dans *Communications*, 1988, n° 48, pp. 79–87.

^{xxi} L'essai que publie Bruno Corradini en 1912 sous le titre *Musica cromatica* rend compte d'expériences menées par le romancier italien et son frère, Arnaldo Ginna, peintre et cinéaste, dans le cadre du développement de ce qu'ils nomment alors le « drame chromatique ». Ce texte, écrit après la réalisation de leurs premiers films abstraits, peints directement sur pellicule, trouve son importance historique dans son caractère documentaire évoquant des films aujourd'hui disparus, mais également en ce qu'il fait du dispositif cinématographique l'outil essentiel des recherches sur le dynamisme coloré. Cf. Bruno Corra, « Musica cromatica », dans *Il pastore, il gregge e la zampogna*, Beltrami, Bologne, 1912. Repris dans Dominique Nogez, *Cinéma : Théories, lectures*, Klincksieck, Paris, 1978, p. 267-274. Le peintre franco-russe Leopold Survage rendra au dispositif cinématographique toute sa puissance dynamique en développant les principes du « rythme coloré » par lequel il parvient à trouver une analogie entre la forme visuelle colorée et la musique, en réinscrivant dans la dualité forme visuelle et couleur, le rythme comme vecteur de mouvement et de transformations. « C'est le mode de la succession dans le temps des éléments qui établit l'analogie entre la musique – rythme sonore – et le rythme coloré, dont je préconise la réalisation au moyen du Cinématographe » écrit-il dans un article publié par la revue *Les soirées de Paris* à l'été 1914. La forme, le rythme et la couleur constituent donc l'architecture de ce nouvel art dynamique dont la *forme visuelle colorée*, « analogue au son de la musique par son rôle », est l'élément fondamental. Ainsi, forme et couleur entrent en résonnance par la grâce intermittente du rythme cinématographique qui réalise la symphonie colorée que Survage appelle de ses vœux.