TIMELENGTH EXHIBITION CATALOG

TIMELENGTH CATALOGUE DE L'EXPOSITION

GALERIE LEONARD & BINA ELLEN ART GALLERY

JEROEN DE RIJKE/
WILLEM DE ROOIJ
PASCAL GRANDMAISON
GWEN MACGREGOR
JOCELYN ROBERT
MICHAEL SNOW
ANDY WARHOL

COMMISSAIRE
MICHÈLE THÉRIAULT

CONTENTS

PREFACE 4

IMAGES OF AN ITINERARY 8

MATERIALITIES OF DURATION :
Michèle Thériault 28

FILMIC TIME IN INSTALLATION :
Stefan Jovanovič 44

WORKS 64

COMMENTARIES
Gwen MacGregor 98
Jocelyn Robert 98
Michael Snow 99

THOUGHTS ON "EXHIBITION CINEMA" :
Michèle Thériault 104

BIOGRAPHIES 115
LIST OF WORKS 118

SOMMAIRE

PRÉFACE 6

PARCOURS EN IMAGES 8

LES MATÉRIALITÉS DE LA DURÉE :
Michèle Thériault 36

LE TEMPS FILMIQUE DANS L'INSTALLATION :
Stefan Jovanovič 54

OEUVRES 64

COMMENTAIRES
Gwen MacGregor 98
Jocelyn Robert 98
Michael Snow 99

QUELQUES RÉFLEXIONS SUR LE « CINÉMA D'EXPOSITION » :
Michèle Thériault 109

BIOGRAPHIES 115
LISTES DES OEUVRES 118

PRÉFACE

Michèle Thériault

L'exposition *Timelength* marque un nouveau départ pour la Galerie. Effectivement à compter de l'automne 2004 la Galerie Leonard et Bina Ellen réoriente ses activités vers le contemporain. Le mandat de la Galerie a été modifié de manière à inscrire l'art québécois et canadien dans un contexte international. En élargissant le contexte de présentation de l'art d'ici pour qu'il puisse dialoguer avec l'art d'ailleurs, nous reconnaissons qu'il n'est plus possible aujourd'hui, pour une galerie universitaire, d'élaborer une programmation à l'écart de l'activité artistique internationale. Le grand public, les étudiants de l'université et la communauté artistique n'en seront que mieux servis. Notre engagement dans le débat contemporain ne signifie pas que nous renonçons aux projets à caractère historique, mais ils devront dorénavant être réalisés dans une optique contemporaine et pouvoir éclairer des problématiques actuelles.

La présence de l'image animée et projetée est devenue un lieu commun dans un grand nombre d'expositions d'art contemporain. *Timelength* propose une réflexion sur l'image en mouvement à partir de la notion de durée en rapport avec des modes de production et de présentation différents. Cette image, cependant, est marquée par la lenteur, la quasi-fixité et le jeu avec son contraire, et l'usage circonspect du son et du silence. Le travail en vidéo et en film des artistes Jeroen de Rijke et Willem de Rooij, Pascal Grandmaison, Gwen MacGregor et Jocelyn Robert est mis en relation avec des films de Michael Snow et d'Andy Warhol qui ont tous deux repensé, dès les années soixante, la notion de durée dans l'image filmique. Leurs œuvres fonctionnent tels des indices de référence qui élargissent le champ de réflexion en l'inscrivant dans un passé récent. L'exposition examine également l'appréhension de l'œuvre d'art animée qui se fait dans une obscurité illuminée par l'image seule et qui transforme notre rapport à l'œuvre.

Cet ouvrage a été pensé afin de prolonger la réflexion de l'expérience temporelle des vidéos et des films de l'exposition dans l'écrit. Il regroupe

deux essais de la commissaire et un essai de Stefan Jovanovič, qui nous entretient du temps filmique dans l'installation. On y retrouve aussi des commentaires d'artistes. Le catalogue est une conception d'Uniform et c'est avec discernement qu'ils ont tissés des liens entre les œuvres, le propos de l'exposition et le design graphique.

La présentation de *Timelength* a posé un défi. Au moment de la conception de l'espace il y une dizaine d'années, l'image animée et le son n'avaient pas l'importance qu'ils ont aujourd'hui dans la pratique de l'art. Il a donc fallu réaménager l'espace en conséquence. Pour une commissaire le défi se situe à plusieurs niveaux : il faut réfléchir au parcours de l'exposition, au rapport entre des œuvres qui sont maintenant appréhendées dans l'obscurité et au déplacement du visiteur dans ce contexte. On ne peut simplement fermer les espaces, isoler les œuvres et supprimer la lumière. Il faut plutôt envisager l'obscurité, le son et le silence comme des composantes à part entière de la spatialisation de l'exposition et de l'expérience du visiteur, et non pas comme de simples effets. C'est ainsi que les œuvres pourront mieux dialoguer entre elles et avec le visiteur qui doit être amené à s'inscrire dans ce lieu semi-obscur où se joue l'incongruité de l'intime et du public.

En fin de texte j'aimerais évoquer la pratique de la lecture (de récits fictifs particulièrement) comme pouvant ouvrir une brèche dans le discours du spectaculaire cinématique et comme pouvant faire réfléchir autrement à ce qui est en vue (et à l'écoute). La lecture est aussi une pratique marquée distinctement par la durée, elle nous astreint à des durées spécifiques. C'est dans l'effet d'absorption de l'esprit et du corps dans la lecture du récit et du décalage temporel qu'elle occasionne, dans la coupure qui s'ensuit d'avec le monde, et dans la nature intime et concentrée de cet envahissement qui active notre imaginaire, notre perception et nos sens, et oblige à un ajustement constant avec la réalité, que l'expérience de la lecture s'imbrique dans la mouvance réglée des images illuminées que le visiteur regarde dans l'obscurité.

NOTES

1. Raymond Bellour,« La querelle des dispositifs », *Art press* n° 262 (nov. 2000), p. 52. Un exemple parmi tant d'autres de cette « esthétique de la confusion » est la présentation de projections vidéo dans un espace cinéma avec aire de projection fermée et rangées de sièges minutieusement recréées pour l'occasion. On pense ici, entre autres, a *The Paradise Institute* de Janet Cardiff et George Bures Miller.
2. Philip Monk, « Paint it Black: Curating the Temporal Image », *Prefix*, n° 9 (May 2004), p. 17-18.
3. Michael Snow, « Please Take the Time to Read All of This », 2004. Commentaire reproduit dans ce catalogue, p. 99.
4. Jean-Christophe Royoux, « Cinéma d'exposition : l'espacement de la durée », *Art press* no. 262 (nov. 2000), p. 38.
5. Boris Groys, « On the Aesthetics of video installations » *Stan Douglas : Le Détroit*, catalogue d'exposition, Basel, Kunsthalle Basel, 2000.
6. Mark Nash, « Art and Cinema: Some Critical Reflections », *Documenta 11, Platform V: Exhibition Catalogue*, Ostfildern (Ruit), Hatje Cantz Publishers, 2002, p. 129-133.

LE TEMPS FILMIQUE DANS L'INSTALLATION

Stefan Jovanovič

> Le cinéma est né, c'est loin d'être indifférent, comme machine à produire des images – des *vues* – continues, non morcelées, longues. D'emblée le temps filmique a été donné comme un temps à la fois subi [...] et reconnu, identifié : nous ne pouvons échapper au temps qui s'écoule dans la projection, et cependant, ce-pendant nous y adhérons, le reconnaissons comme notre propre temps, le vivons comme tel. (C'est le sens dans la fameuse formule de Jean-Louis Chéfer [*sic*] sur le cinéma, «*la seule expérience dans laquelle le temps m'est donné comme une perception* »).
>
> Jacques Aumont, « L'Œil variable, ou la mobilisation du regard » [1]

De plus en plus, les artistes visuels assument le rôle de cinéaste, déplaçant dans les musées et les galeries d'art non seulement le matériel, la technique et le répertoire du cinéma, mais surtout les modes de sa réception. Les espaces d'art contemporain foisonnent d'images en mouvement, dont bon nombre reproduisent et critiquent (ou du moins questionnent) les qualités esthétiques et expériencielles du cinéma. La projection filmique et l'installation vidéo constituent les manifestations les plus courantes de ce phénomène. J'aimerais proposer une lecture de certains types de cinéma intégrés aux aires d'exposition du point de vue de la « durée », qui est une condition essentielle à la représentation filmique. Qui dit film dit durée, tant conceptuelle que matérielle. Il nous faut donc négocier un rapport au *temps filmique* à toutes les fois que nous assistons à une projection d'images en mouvement en milieu d'arts visuels. Partant de certaines idées énoncées dans plusieurs études récentes sur les origines du cinéma et les aspects de la culture visuelle dans la modernité tardive, j'entends suggérer que les installations filmiques et vidéographiques contemporaines mettent à contribution des modes connus du temps filmique dans leurs stratégies formelles et figuratives, représentant de ce fait une pratique critique concomitante. Plus particulièrement, j'avancerais que la construction de sens de ces œuvres d'art à l'intérieur du temps filmique agit, dans une sorte d'échange discursif

entre l'histoire et la théorie du cinéma, comme un *double mouvement* – une réinterprétation ou une relecture du passé du cinéma à la lumière de la notion de « pré-cinéma » actuellement mise en théorie. Autrement dit, j'aimerais examiner les façons par lesquelles l'art contemporain, en recourant à la durée et à l'écran lumineux, semble avoir entrepris une réinterprétation obsessionnelle du cinéma. Ici, « réinterpréter » peut suggérer à la fois l'anticipation et le remplacement de la fin maintes fois annoncée du cinéma, qui s'est avérée un des tropes les plus usités de cette pratique artistique[2]. La durée sous-entend donc également une anticipation de la fin du cinéma et à la lumière des postulats actuels sur la mort du cinéma – récurrents et souvents trompeurs et hyperboliques – ces pratiques critiques semblent avoir entrepris une certaine réinterprétation de ses débuts historiques[3].

Le rôle du cinéma et l'évolution de ses modalités esthétiques et phénoménologiques gouvernant le concept de spectateur reconnu comme « sujet regardant» est au cœur des débats actuels sur la culture visuelle moderne et la définition de l'expérience dans la modernité tardive. Par conséquent, les théories sur les conditions sociales et psychiques de la réception filmique formulées dans de nombreuses études récentes tendent soit à repenser soit à éliminer des notions aussi vagues et médiocres que celles de l'« effet cinéma » et du « dispositif » de la salle de cinéma plongée dans la pénombre où, selon Jacques Aumont, le « [..] spectateur [...] captif, immobilisé dans son fauteuil, [...] est aussi « captivé » par le film, rivé à l'écran par le jeu de la séduction et de l'identification »[4]. Abordant les aspects socio-historiques plus larges de la technique, des modèles de vision et des origines de la culture visuelle moderne au dix-neuvième siècle et au début du vingtième siècle, Aumont et plusieurs autres théoriciens[5] soutiennent que le rapport entre le spectateur et le spectacle du cinéma – une configuration historique dynamique propre à la modernité tardive – engendre non pas *un* effet, mais plusieurs. Les changements draconiens des contextes de la réception à travers l'histoire du cinéma suggèrent qu'on ne saurait se fier à une configuration matérielle durable pour l'élaboration d'un modèle transhistorique de réception filmique. « Ce qu'on appelle « le » cinéma a connu en fait, et à toutes les époques, bien des modes différents de présentation matérielle du film au spectateur[6] », fait valoir Aumont, citant en exemple le « nickelodeon » (où seuls les spectateurs des premiers rangs étaient assis), le ciné-parc et le cinéma non-occidental. Toute réinterprétation des constats matérialistes socio-historiques et phénoménologiques par une mise en rapport de leurs concepts à cet ensemble élargi de préoccupations critiques et modèles théoriques vise

à resituer les débuts du cinéma (et à en examiner les conditions de réception hétérogènes et toujours changeantes) à l'intérieur d'une rupture historique et culturelle fondamentale des modèles de vision, d'attention et de temporalité dans la modernité occidentale[7]. Pour Aumont les conditions préalables de la réception filmique se trouvaient parmi une rupture épistémique plus longue et plus profonde des modèles de vision. Selon lui, le modèle du regard « désincarné » dans lequel la chambre noire représentait la métaphore de la vision à l'âge classique cède à un « œil variable », un nouveau regard incarné ou corporel et mobilisé typique du rapport entre le spectateur et le cinéma. Cet œil variable et cette culture visuelle moderne font écho aux autres développements du dix-neuvième siècle, y compris les nouveaux modes de peinture et l'avènement du chemin de fer et de la photographie. Pour Aumont, l'œil variable représente « la configuration moderne par excellence[8] ».

Par conséquent, ce qui est essentiel au cinéma – si nous acceptons les principes du modèle d'Aumont – ne participe ni du médium filmique, ni des diverses institutions du cinéma. Il réside plutôt au cœur du rapport d'abandon négocié entre le spectateur et le spectacle à l'intérieur du temps filmique. Pour reprendre les mots de Jean-Louis Schefer cité plus haut, le cinéma offre au spectateur le *temps comme perception*. Si le cinéma comprend une caractéristique durable, elle se résume peut-être à la durée concrète et irréversible du film en temps réel à laquelle le spectateur est obligatoirement assujetti. Ce rapport est négocié à l'intérieur des conditions variables du visionnement d'une image lumineuse qui occupe une surface bidimensionnelle, mais qui ne peut être limitée à un contexte ou une mise en scène en particulier. Non plus que l'expérience de la continuité temporelle n'exige que cette image médiatisée corresponde à une réalité spatiale ou temporelle vécue. Cela dit, les revendications épistémologiques du cinéma dépendent de la capacité de l'image animée de médiatiser des espaces-temps réels d'une vraisemblance inégalée. Se soumettre au temps filmique c'est renoncer à la possiblité de contrôler l'image animée, à la différence des expériences d'interactivité temporelle que procurent « les jeux vidéos et autres simulations[9] » qu'Aumont qualifie de « nouvelles images dont le temps est « interactivement » maîtrisable, presque déformable[10] ». De ce fait, nous pourrions affirmer que dans la mesure où une installation à image animée se déploie dans une durée concrète et défie toute déformation ou maîtrise temporelle de la part du spectateur, elle confirme la stratégie filmique la plus irréductible, soit la présentation du temps filmique. Je poserais comme postulat que dans le contexte de l'espace d'art visuel, cette configuration spectateur-spectacle se rapproche probablement

davantage du paradigme spectateur-objet de la réception de l'art moderne[11] que du rapport usager-objet exprimé sous diverses formes et techniques culturelles – jeux vidéo, nouveaux médias et Internet. Il vaut de souligner que bon nombre des œuvres multimédias actuelles participent du discours « post-cinéma » qu'Aumont associerait à l'avènement d'une « démobilisation » post-moderne de la vision, parfaitment illustrée par le rapport entre l'usager et la réalité virtuelle et le cyberespace[12]. L'auteur, pour qui la prolifération de ces nouvelles images marque le crépuscule du paradigme spectateur-spectacle moderne représenté par l'œil variable, conclut que le cinéma tire inévitablement à sa fin : « la caméra devient un œil froid, parfaitement vidé de la référence à l'humain que charriait, à son apogée encore, le cinéma. Tout simplement, l'œil variable est entré, lui aussi, dans le post-moderne[12]. »

Aumont propose un modèle convaincant pour comprendre la place essentielle qu'occupent les théories de la modernité et de la culture visuelle moderne dans le cadre des préoccupations du temps filmique. J'aimerais poursuivre cette piste d'enquête en intégrant à ce modèle certaines des idées mises de l'avant dans l'ouvrage récent de Mary Ann Doane intitulé *The Emergence of Cinematic Time*[13]. L'étude détaillée de l'auteur sur l'origine du temps filmique et la capacité du cinéma à représenter le temps situe ce développement à l'intérieur des nouveaux modèles de la temporalité de la modernité tardive, en particulier la normalisation et la gestion du temps effectuées par les techniques modernes et la production capitaliste. Abordant la question épineuse de la relation indexicale entre le film et le temps aux débuts du cinéma, Doane introduit la notion de « l'événement » en tant que l'éventualité « non-assimilable » implicite dans l'enregistrement du temps par la caméra. Pour Doane, l'événement sous-entend une double notion à l'intérieur de ce contexte : celle de la continuité et de la structure temporelle, et celle de l'éphémère, du hasard et de l'imprévu. Doane écrit :

> Dans la mesure où le cinéma se présentait comme l'enregistrement indexical du temps, il s'assimilait à l'événement et au déroulement des événements comme aléatoire, stochastique, imprévu. Il était capable de figer les événements dans tout ce qu'ils avaient d'imprévisible et de factuel. Cependant, le fait de sa propre finitude – les limites imposées à la fois par le cadrage et la longueur de la bobine – a entraîné la nécessité de concevoir l'événement simultanément en fonction de la structure comme unité temporelle et non seulement comme un happening, mais un happening important qui portait toujours l'empreinte de l'imprévu, du non-assimilable. Cette fusion insolite de l'imprévu

et de la structure confère une certaine spécificité aux premières manifestations de la temporalité filmique.[14]

Je vais examiner les propos de Doane à la lumière du corpus filmique d'Andy Warhol, qui a joué un rôle clé d'intermédiaire dans le rapport entre le cinéma d'avant-garde et l'intégration de l'image animée dans les arts visuels. Les films de Warhol préfigurent à de nombreux égards le double mouvement qui, tel que j'ai avancé ci-haut, marque le rapport entre les premières notions filmiques de la temporalité et la réactualisation de ces modèles par des cinéastes et vidéastes contemporains. À la différence des pionniers de l'avant-garde qui recouraient au montage pour son effet choc, à ses débuts Warhol se distingue en *éliminant* le montage, préférant coller les bobines bout à bout. Cette pratique met en valeur ce qui est à mon avis un aspect critique du travail filmique de Warhol : une double réflexion continue sur les débuts du temps filmique et sur les débuts incertains de la culture filmique par rapport aux bouleversements dans le domaine de l'image animée durant les années 60. En 1964, Jonas Mekas écrivait « Andy Warhol ramène le cinéma à ses origines, à l'époque des frères Lumière, il lui fait subir une cure de rajeunissement et une purification[15]. » Effectivement, la trajectoire de l'œuvre filmique de Warhol, comme l'a noté J. Hoberman, semble imiter le développement historique du cinéma même – depuis les films muets noir et blanc à bobine unique comme *Kiss* (1963) jusqu'à l'intégration progressive d'éléments sonores et de scénarios, voire même l'utilisation brève de deux ou trois écrans (à la manière des innovations du pionnier du cinéma muet Abel Gance) dans des films tels que *Chelsea Girls* (1966). Les films de Warhol semblent suivre ce modèle par leur utilisation de la couleur, du montage, de l'écran large et finalement de la production de longs métrages (*Frankenstein* (1974) fut même présenté en 3D)[16]. Les films muets interminables à cadre fixe des débuts de Warhol offrent peut-être le meilleur exemple de la façon dont l'artiste évoque les paradoxes des débuts du temps filmique – la notion de continuité temporelle réalisée à travers une succession de plans fixes – pour critiquer les discours du réalisme filmique du modernisme, du documentaire et du cinéma ethnographique de l'Europe de l'après-guerre. Dans son examen de l'influence de l'approche de Warhol à l'égard du temps filmique sur le travail de Chantal Ackerman, Ivone Margulies écrit : « Warhol déstabilise le cinéma direct et le cinéma d'observation en exagérant jusqu'à la caricature la base même de leur existence : la notion de non-interférence[17]. » Elle ajoute « chez Warhol l'usage exhaustif de clichés crée un registre différent pour la lecture du récit phénoménologique néoréaliste du quotidien[18]. »

Warhol conteste les bases épistémologiques et narratologiques du cinéma en remettant en question les notions filmiques de l'événement et de l'imprévu, présentant plutôt une image fixe de la plus pure uniformité, amplifiant ainsi les effets formels et figuratifs du temps filmique.

Le cinéma traditionnel est peu enclin à faire usage de que nous appelons le « temps mort » : toute période de temps qui ne contribue pas au déroulement du récit filmique. Les films les plus longs de Warhol, tels que *Sleep* et *Empire*, ne représentent rien d'autre que du temps mort, une entropie filmique discrète menée au point de quasi-stase par la fixité du cadre et le non dynamisme de la composition (sans parler du fait qu'il est projeté à 16 plans par seconde plutôt que 24). Comme Doane pourrait l'avancer, le temps mort amoindrit la distraction illusoire du temps réel qui constitue le principal attrait du cinéma pour le spectateur. Le temps mort sensibilise le spectateur au temps réel à l'extérieur de la diégèse et du récit du film et ce faisant annule (ou au moins atténue) la séduction du cinéma. Les temps morts des films de Warhol créent donc un double registre de l'expérience temporelle. Car au moment même où le spectateur examine la surface de l'image animée pour des traces de « l'événementialité » du film – égratignures, sauts, grain de la pellicule, etc., – il a conscience du temps réel à l'extérieur du cadre du film où il semble ne rien se passer. Selon Margulies, ces films insistent simultanément sur la matérialité du film et sur une forme très littérale de la référentialité[19].

La double réflexion de Warhol sur les débuts du temps filmique fait également référence aux normes et conventions changeantes des débuts du cinéma en rattachant la réception de ses films au protocole de visionnement d'un musée ou d'une galerie d'art. À la différence des autres films d'avant-garde des années 60, y compris le cinéma structurel auquel ces films sont souvent associés, Warhol lui-même ne les a jamais regardés en entier et préférait que les spectateurs en fasse autant, allant et venant à leur guise. Ainsi, en fonction de la durée externe du temps de visionnement, ce mode de présentation offre un contraste saisissant avec la pratique des cinéastes structurels qui dépendaient du protocole de visionnement plus rigide, immobile imposé par la salle de cinéma. Plus précisément, le mode de réception d'un film comme *Sleep* s'oppose tant sur le plan phénoménologique que conceptuel à celui d'un film comme *La Région Centrale* (1971) de Michael Snow, qui exige un investissement de trois heures du temps du spectateur. L'œuvre de Snow s'articule autour de son effet de plus en plus vertigineux, hallucinant et brut sur le spectateur *captif*.

Bien qu'ils s'adressent à un spectateur immobile dans une salle de cinéma, les films de Snow n'en sont pas moins des exemples des pratiques filmiques radicales des années 60 et du début des années 70. Cela dit Snow se distingue par l'élaboration de sa critique à l'égard de l'illusionisme filmique et des modalités du temps filmique. Son film *See you Later/Au Revoir* (1990), d'une durée de 18 minutes, met en scène le plus banal des non-événements (un homme quittant un bureau). En photographiant l'action à un rythme de plusieurs milliers de cadres par seconde, Snow réussit à la ralentir presque au point de l'immobiliser. Cette distension extrême d'une action d'environ 30 secondes investit ce geste banal d'une remarquable qualité sculpturale à la limite du suspense. En re-présentant la continuité temporelle d'un moment narratif aussi éphémère et arbitraire – un moment qui, par convention, serait subsumer sous le système formel de la rupture de continuité dans un film grand public – dans des conditions aussi concrètes et palpables de temps filmique, Snow donne un nouveau sens à la pénétration chirurgicale que Walter Benjamin associe au travail du caméra-man en ce qui concerne le sujet enregistré[20]. *See You Later/Au revoir* pousse cette pénétration métaphorique à l'extrême, transformant une action brève, et par ailleurs banale, en un spectacle quasi fantasmagorique.

Les artistes contemporains ont élaborés une vaste gamme de stratégies qui semblent donner suite aux objectifs critiques du cinéma d'avant-garde, reproduisant et remettant en question les différentes conditions historiques du rapport spectateur-spectacle du cinéma. À la base de cette orientation, comme je l'ai déja mentionné, se trouve un éventail de travaux théoriques qui mettent en corrélation les normes et conventions changeantes du cinéma contemporain et la réception filmique avec les permutations instables des débuts de la culture visuelle moderne où le cinéma n'était qu'une forme – particulièrement fascinante nous en convenons – techno-logique et culturelle parmi d'autres[21]. Comme l'ont fait valoir Leo Charney et Vanessa R. Schwartz : «Le cinéma n'était qu'un élément parmi une multitude de nouveaux modes de technologie, de représentation, de spectacle, de distraction, de consommation, d'éphémère, de mobilité et de divertissement, et à de nombreux égards il n'était ni le plus fascinant ni le plus prometteur[22]. » L'avènement du nouvel historicisme comme méthode d'analyse des débuts du cinéma dans la culture moderne reflète un intérêt plus vaste pour les différents modes de conscience et formules de subjectivité dans lesquels s'inscrivent le cinéma et les formes de temps filmique.

Cette hypothèse pourrait être soulignée en partie par la prédominance dans les films et les vidéos des figures, structures formelles et techniques de mise en scène de la durée, qui se réclament en général du cinéma primitif, du cinéma d'avant-garde des années 60 et 70 et de la narratologie moderniste européenne. D'où le rôle de premier plan joué par Warhol dans l'établissement de liens entre les pratiques filmiques d'avant-garde des années 60 et le cinéma d'exposition de l'art contemporain. Contrairement à bon nombre de ses contemporains qui ont abandonné la peinture pour la sculpture au début des années 60, Warhol s'est tourné vers le cinéma. Le souci de Warhol pour la littéralité engendrée par l'extrême longueur de ses films et leurs temps morts offre une expérience de visionnement que Margulies considère hyperréaliste dans sa littéralité.

Selon elle, le cinéma hyperréaliste de Warhol suppose une problématique, voire même une remise en question, de l'épistémologie qui sous-tend les modes littéraux et figuratifs de la représentation filmique en général. Dans un environnement médiatique saturé de divertissements populaires qui réunissent réalité et représentation, et dont l'emploi du temps reflète les catégories génériques changeantes des débuts du cinéma, le recours au temps littéral par l'art contemporain peut être perçu comme une tentative pour atténuer la séduction illusoire de ces nouveaux forums culturels. Fondamentalement, ces stratégies se résument à la mise en scène du temps filmique sans recours aucun aux matériaux, techniques et répertoire du cinéma. Par exemple, *24-Hour Psycho* de Douglas Gordon inscrit le temps filmique dans une sorte d'animation suspendue, utilisant (paradoxalement) un magnétoscope et une copie VHS du *Psycho* d'Hitchcock. Une œuvre comme celle-là fait ressortir l'arbitraire des caractéristiques matérielles et des contextes de réception du cinéma dans l'élaboration de mises en scène de la durée.

Mettant à contribution ces diverses conceptions du temps filmique, l'art contemporain réactualise (et non seulement réitère) la critique de l'avant-garde de l'illusionisme filmique en présentant, à un spectateur désormais habitué à manipuler des images animées, une configuration qui refuse délibérément cette possibilité d'exagérer et d'intensifier la qualité non-maîtrisable du temps filmique. Cela se produit par le biais de permutations de la durée réalisées à l'aide de dispositifs tels que des écrans ou des canaux multiples, des projections en boucle et des séances de visionnement à heures fixes dans les galeries. Les cinéastes hollandais de Rijke et de Rooij présentent fréquemment leurs films dans des galeries à heures fixes,

préférant que les spectateurs regardent chacun des films en entier. Dans leur installation intitulée *Bantar Gebang* (2000), la durée se présente comme une sorte d'hésitation phénoménologique entre la fixité et le mouvement de l'image photographique ; cette rencontre – créée dans le contexte d'une expérience muséale qui évoque explicitement les conventions du cinéma traditionnel – semble entraîner, de par son protocole de visionnement, une forme d'immersion contemplative.

Mon intention ici n'était pas simplement de réaffirmer l'argument souvent répété voulant que le cinéma d'avant-garde des années 60 se réfère par atavisme aux débuts du cinéma dans ses conditions formelles et esthétiques, et que les pratiques contemporaines du film et de la vidéo continuent dans cette lignée. Plutôt j'ai tenté de mettre en valeur certains des éventuels points de référence théoriques, auxquels ont recours les œuvres contemporaines pour réactualiser d'anciens modèles de réception filmique dans leur usage de la durée. Si, comme l'ont suggéré des théoriciens du cinéma, ces qualités mutables de la durée nous force à revoir les assises conceptuelles des formes filmiques de la rhétorique visuelle, ou l'épistémologie même de l'image filmique, alors l'afflux de pratiques filmiques dans les musées laisse à penser que nous avons épuisé les lieux propices à un échange critique entre le spectateur et l'image filmique. Que l'espace public et la télévision, comme éventuels sites de diffusion, soient trop monopolisés par la publicité pour se prêter à la réflexion critique semble suggérer que le musée demeure le seul endroit où les conditions phénoménologiques et esthétiques de l'image animée puissent être débattues. Il s'agit peut-être de l'horizon qui permettra au cinéma d'exposition de récupérer une forme de potentiel critique.

NOTES

1. Jacques Aumont, « L'Œil variable, ou la mobilisation du regard », in *L'Œil interminable : cinéma et peinture*, Paris, Librairie Séguier, 1989, p. 58.

2. Voir par exemple Emmanuel Hermange, « Pour nous le cinéma est mort : Notes sur quelques stratégies cinéphiles de l'art » *Parachute* n° 103, (07-08-09/2001), p.12-25.

3. Nous pourrions comparer le double mouvement du cinéma à celui de la photographie. D'aucuns suggèrent que les progrès de l'imagerie numérique et la prolifération des images qui s'ensuit annoncent un avenir « post-photographique » où aucune image ne saura prétendre à la « vérité visuelle » du fait de son rapport indexical à une « réalité » pré-existante. Inversement, la réinterprétation de l'émergence de la

photographie remet en question la notion d'indexicalité en tant que caractéristique intrinsèque de l'élaboration d'une épistémologie photographique à ses débuts. Voir à ce sujet, William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era,* Cambridge, Mass. et Londres, MIT Press, 1992, et Geoffrey Batchen, *Burning With Desire: The Conception of Photography,* Cambridge, Mass. et Londres, MIT Press, 1997.

4. Aumont, *op.cit.* p. 52.

5. Voir notamment *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, sous la direction de Thomas Elsaesser, Londres, BFI, 1990.

6. Aumont, *op.cit.* p. 52.

7. Voir Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture,* Cambridge, Mass. et Londres, MIT Press, 1999.

8. Aumont, *op.cit.* p. 60.

9. Aumont, *op.cit.* p. 72.

10. *Ibid.* 58.

11. Pour une discussion du rapport entre l'art moderne et le cinéma expérimental des années 60 et 70 d'un point de vue temporel et théâtral, voir Ivone Margulies, « Toward a Corporeal Cinema », *Nothing Happens: Chantal Ackerman's Hyperrealist Everyday,* Durham, NC, et Londres, Duke University Press, 1996, p. 42-64.

12. Aumont, *op.cit.* p. 63.

13. Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive,* Cambridge, Mass. et Londres, Harvard University Press, 2002.

14. *Ibid.*, p. 140-141.

15. Cité dans Jim Hoberman, « After Avant-Garde Film », dans Brian Wallis, sous la dir., Art After Modernism: Rethinking Representation, New York, New Museum of Contemporary Art; Boston, D.R. Godine, 1984, p. 63.

16. *Ibid.*

17. Ivone Margulies, *Nothing Happens,* p. 37.

18. *Ibid.*, p. 38.

19. *Ibid.*

20. Walter Benjamin, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée » rééd. dans *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991.

21. Voir Leo Charney et Vanessa R. Schwartz (sous la dir.), *Cinema and the Invention of Modern Life*, Berkeley, University of California Press, 1995 ; Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern,* Berkeley et Los Angeles, University of California Press, 1993.

22. Leo Charney et Vanessa R. Schwartz, « Introduction », *Cinema and the Invention of Modern Life*, p. 1.

LES MATÉRIALITÉS DE LA DURÉE

Michèle Thériault

Mouvement, arrêt, attente, mobilité, stase, silence, son, obscurité, lumière. Œuvres dont les effets dans leur jeu continu créent de la durée qui prend forme quelque part entre la temporalité et l'atemporalité.

ÉVÉNEMENTS-DURÉE

Dès qu'elle fait l'objet d'un acte de cognition la durée se colle à une ou à des expériences personnelles. Elle devient état. La durée peut donc être vécue, entre autres, à travers le champ cinématographique, littéraire ou pictural. Je pense ici au projet de vie que fut la réalisation des *Pages-Miroirs* de Rober Racine, qu'est l'œuvre d'Arakawa et d'Opalka ; au film *Wavelength* de Michael Snow, à la trilogie d'Antonioni ou à *L'Arche russe* d'Alexandre Sokourov. Dans l'écrit, il y a bien sûr la *langueur* de la recherche chez Proust, la durée constituée en entité et emprisonnée dans sa circularité chez Beckett, et un temps long, à la fois achronologique et aux prises avec une chronologie minutieuse, dans les histoires fantastiques, cocasses et troublantes de Haruki Murakami. Ces durées issues de la construction de réalités parallèles et imaginaires, sont des ouvertures incisives à la durée sous la forme d'événements-durée, qui en quelque sorte l'expulse de la temporalité. À la manière des œuvres réunies dans *Timelength,* elles nous mettent en présence marquée de la durée.

Les vidéos de Grandmaison, MacGregor et Robert et les films de Snow, de Rijke/de Rooij, et Warhol (présentés sous format DVD) ont été rassemblés parce qu'ils matérialisent la durée sur différents registres qui leur permet de dialoguer entre eux et d'entraîner le visiteur dans une expérience singulière de celle-ci. Ne pouvant exister que dans l'obscurité traversée par l'illumination de l'image, cette durée se matérialise dans la lenteur du mouvement, la nature réglée de l'image, sa quasi-fixité et l'usage circonspect du son ou du silence qui fait vivre au regardeur un temps *long*, un temps qui *dure* parfois dans l'inattention et l'ennui. Une durée, en somme, qui est événement.

EXCÈS

La durée est inextricablement liée à l'être vivant et bien qu'il soit son prisonnier il en demeure paradoxalement inconscient. Ce n'est que lorsqu'elle le violente, lorsqu'il y a excès, que la durée devient apparente, et sa reconnaissance se décline tant bien dans l'ennui profond que la jouissance et la souffrance. Sa géographie peut être tantôt profondément accidentée, tantôt dépourvue de tout relief et ancrée dans la répétition. Les registres sur lesquels les œuvres jouent de la durée dans *Timelength* sont marqués par l'excès : la lenteur délibérée de l'image ou son ralentissement, hésitant et chancelant dans *Spin* (2002), sa quasi-fixité rendue par les figurants dans les *Screen Tests* (1963-1965) ou par le maintien du plan dans *One Second in Montreal*(1969). La subtile et délicate implacabilité de la transformation de l'image et du son ambiant dans *Bantar Gebang* (2000) et les ruptures abruptes dans le flot du récit de la voix dans *Catarina* (2002) sont à leur tour des effets d'excès menant à un allongement du regard et de l'écoute. Effets ressentis encore plus vivement par l'intercalation d'un jeu-montage subtil entre le ralenti et l'accéléré dans *Up to the 8th floor* (2004) de MacGregor, *Catarina* de Robert et *Side Seat Slides Paintings Sound Film* (1970) de Snow. Chacune des œuvres met le visiteur en présence d'une image-durée (ou une suite d'images-durée comme dans les plans fixes à durée variable dans *One Second in Montreal*) qui trace son périmètre hors du cours du temps linéaire et quotidien. Chacune ne *représente* donc pas la durée, elle *est* durée.

ATTENTE

La mise en attente est à la base de notre rapport avec ces œuvres. Et parce qu'il s'agit d'images en mouvement et de technologies du mouvement cette attente paradoxale liée à la lenteur, à l'apparence de fixité, et le jeu avec son contraire est d'autant plus ressentie. L'attente est vécue dans un excès qui rend la durée manifeste. Dès que le regard et l'ouïe entrent en contact avec l'une d'entre elle, l'attente est présente d'une façon marquée et devient partie prenante de l'enjeu optique et sonore. Curieuse, minutieuse, scrutatrice, sidérée, enveloppante, pesante, voire ennuyeuse, l'attente se décline de toutes ces manières. Elle astreint le regard à une activité de scrutation et à l'effet de rendre l'être présent à soi-même. Dans certains cas, notamment *One Second in Montreal*, *Up to the 8th floor*, *Bantar Gebang*, les *Screen Tests*, l'attente envahit à ce point notre expérience que l'esprit s'égare, délaisse l'œuvre, y revient, décroche à nouveau, plongeant ainsi le regardeur dans une durée syncopée, saisit momentanément par des pensées autres, quotidiennes, voire anodines.

ATTENTE ARRÊT MOUVEMENT STASE

L'attente se conjugue dans cette opposition mouvement/arrêt et mouvement/stase qui se joue dans les œuvres tout au long du parcours de l'exposition. Une opposition productive qui dans ses déclinaisons d'un extrême à l'autre scandent l'exposition et créent des réverbérations temporelles qui composent une durée matérielle. Les agissements du visiteur possèdent un rythme marqué. Le spectateur marche, s'arrête, s'asseoit, attend, reprend le parcours, est retenu, suspendu, repoussé par l'œuvre, se déplace pour sentir cette mouvance se réduire à un état de stase pour ensuite s'en libérer et passer ailleurs. De par son accentuation au sein des œuvres, ce rythme est en quelque sorte la trame de l'événement-durée et de son expérience. Pensons au jeu de la stase et du mouvement dans *Up to the 8th floor* et *Catarina* : le regardeur se trouvera simultanément aux prises avec les vitesses changeantes de l'image et la mobilité de son corps. Pensons à comment le plan fixe de *Bantar Gebang* accapare le regard et le corps du spectateur pour ensuite le libérer dès que le geste des rituels de l'existence quotidienne viennent animer la surface de l'image. Ce rythme crée, par ailleurs, un régime non seulement du regard dans le temps mais de l'écoute, non seulement de l'esprit mais du corps vivant.

OBSCURITÉ INCONGRUITÉ

Toutes ces activités autour de l'expérience de la durée se déploient dans cette étrange interaction de notre corps dans un espace plongé dans l'obscurité, illuminé par les seules projections et traversé par des bruits ambiants parfois difficilement identifiables (*Bantar Gebang*, *See You Later/Au revoir* [1990]), ou par des paroles interrompues, voire déformées par des manipulations quelconques (*Catarina*, *Side Seat Paintings Slides Sound Film*). Ce n'est pas tout à fait l'expérience cinéma tel que le décrit Barthes[1], car la liberté de se déplacer à sa guise est beaucoup plus grande même dans le cas des films de Snow et de Rijke/de Rooij qui sont présentés selon le mode cinéma avec un horaire de visionnement et un projectionniste. C'est en fait plutôt l'expérience du cinéma d'exposition, de l'exposition « boîte noire »[2]. Se promener, s'asseoir sur un banc ou au sol, s'appuyer au mur, fixer l'image, s'en approcher, balayer du regard les murs de l'espace, passer d'une salle à l'autre dans une semi-obscurité constante et artificielle crée un rapport d'incongruité avec l'espace et entre les visiteurs, une rupture importante entre le monde quotidien extérieur et l'exposition. Cette condition singulière de perception de l'espace et des images dans *Timelength* nous rend encore plus captif de l'œuvre, et de sa capacité de nous faire vivre une durée qui violente la temporalité.

FILM VIDÉO PROJECTION MONITEUR

Timelength veut amener le visiteur à vivre la durée dans son excès, comme étant indissociable de son procédé car cette incursion profondément matérielle dans le temps, appréhendée dans son épaisseur, est le produit de procédés et de modes de présentation bien distincts les uns des autres, à savoir la vidéo et le film ; la projection et la diffusion sur moniteur ; et la projection continue et selon un horaire de visionnement. Il était donc important de présenter en galerie des films et vidéos dans leur forme originale. Seuls les *Screen Tests* de Warhol tournés en 16mm et transférés sur DVD sont présentés sur moniteur. Aujourd'hui on fait de moins en moins la distinction entre film et vidéo : nombre d'artistes tournent en 35mm pour ensuite opérer un transfert sur le support numérique vidéo et certains cinéastes expérimentaux, dont Stan Brakhage, ont accepté d'effectuer le transfert de leur œuvre sur vidéo. S'il faut y prêter attention c'est que le film et la vidéo sont des processus et des modes de présentation différents qui produisent des images et une durée spécifiques à leur médium. *Timelength* a voulu rendre les divergences, décalages et effets de chacun présents.

FILM

Timelength propose trois films en 16mm de Michael Snow – *One Second in Montreal*, *Side Seat Slides Paintings Sound Film* et *See You Later/ Au revoir* – et un film en 35mm du duo hollandais Jeroen de Rijke et Willem de Rooij intitulé *Bantar Gebang*. Voyons comment ce dispositif de présentation constitue la durée différemment. Depuis 1994, Jeroen de Rijke et Willem de Rooij collaborent à la production de films conçus expressément pour une présentation en galerie ou muséale. Il vaut de noter que de Rijke/ de Rooij ne se décrivent pas comme cinéastes. À la différence de Michael Snow qui est lui connu comme cinéaste expérimental, et également comme peintre, sculpteur et musicien. Snow, par ailleurs, présente habituellement ses films en salle de projection.

Bantar Gebang est un film de 10 minutes tourné en 35mm ; ceux de Michael Snow, tournés en 16mm, sont d'une durée respective de 26, 20 et 18 minutes. Ces films sont présentés en galerie selon un horaire de visionnement et dans un espace qui leur est consacré. Le visiteur est donc tenu d'être présent à un certain moment s'il veut en faire l'expérience. Il devra prendre place et attendre que le projecteur soit mis en marche pour enfin visionner le film. Au bout de 10 ou 26 minutes l'image aura fondu au noir, le projectionniste éteindra le projecteur et le visiteur se lèvera et quittera la salle. Ce processus va à l'encontre du caractère plus

indéterminé de l'expérience de l'image vidéo projetée en boucle. Dans ce cas, le visiteur est en effet libre de regarder l'œuvre quand il le désire. Il ne peut cependant pas régler le moment auquel son regard intervient dans le cycle de projection, d'où cette impression de ne pouvoir saisir la totalité de l'œuvre. Dans un visionnement déterminé à l'avance, comme c'est le cas pour les œuvres de Snow et de Rijke et de Rooij, le début et la fin de l'œuvre sont démarqués et l'expérience de la durée débute dans les moments d'expectative devant l'écran muet et vide qui précède le visionnement pour se terminer dans les moments après la disparition de l'image et l'arrêt du projecteur. En outre, le visionnement dans la position assise, la présence et le son du projecteur (bien qu'étouffé) – le rituel de la projection, sa théâtralité, pour ainsi dire – font partie intégrante de l'expérience de l'œuvre filmique projetée. Dans ces œuvres la durée opère donc selon trois modes interreliés : l'expectative dans la semi-obscurité de la salle avant le début de la projection, la durée dans le temps précis de la projection et la durée *dans* l'œuvre. Puisque les films de Snow et de Rijke et de Rooij sont des œuvres-durée – Snow allongeant et mettant à nue la durée, de Rijke/de Rooij la rendant implacable dans son envahissement progressif – la durée produite par le dispositif et le mode de présentation a pour effet de la mettre en abîme, de la situer encore plus hors du temps commun.

TRANSFERTS

Les *Screen Tests* d'Andy Warhol présentés sur moniteur dans *Timelength* sont à l'origine des films en 16mm de 4 minutes que le Andy Warhol Museum a transférés sur DVD. Ce sont les seules œuvres qui ne sont pas projetées dans l'exposition et dont le rapport est télévisuel pour le spectateur. Il y a donc déplacement dans le mode de présentation et de visionnement des films. Ce brouillage et cette contamination des procédés et des médias dans le cas des *Screen Tests* ont l'effet de nuancer l'expérience de la durée dans ces bouts de films que je qualifierais de plages intenses de durée. Warhol présentait souvent ses films dans son atelier, au Factory, pendant que d'autres activités se déroulaient. On les visionnait à sa guise et on n'était aucunement tenu au silence. La durée dans les *Screen Tests* est constituée d'une part, d'un sujet fixant son regard sur l'objectif (ou fixé par l'objectif) et d'autre part, du regard du spectateur devenant comme fixe à regarder cette tête emprisonnée par l'objectif et le cadrage de l'image. Mais dans l'atelier de Warhol l'expérience du regardeur devait être parasitée par l'activité ambiante. La durée *dans* l'œuvre pouvait, on peut le supposer, être entièrement évacuée. En galerie et sur moniteur, l'expérience a un tout autre caractère. De l'échelle plus intime du moniteur, il se crée une

espèce d'union entre notre regard et celui du sujet (dévisagé) dévisageant (Ann Buchanan, Billy Name) l'objectif ou se mettant en scène (Walter Dainwood, Donyale Luna) devant celui-ci. Dans l'attente qui a l'effet de se densifier devant chaque *Test* il se dégage une durée exorbitée du cours des choses.

Par ailleurs, dans le contexte de *Timelength* et quarante ans après leur production, un adoucissement se produit, les *Test*s sont investis d'une dimension lyrique et parfois mélancolique qui était sûrement absente à l'époque En outre, tout cela contribue à la hiératisation de l'œuvre. Mais non sans une pointe d'ironie car les transformations sont multiples et ne sont pas sans faire écho à la nature même de l'œuvre warholienne qui jouait avec complaisance du mode reproductif et brouillait délibérément la notion d'authenticité. Dans ce rapport télévisuel et prosaïque avec l'œuvre et dans cette distanciation par rapport au mode de production, la durée n'est pas uniquement celle qui se dégage de cet exercice d'endurance plat – fixer l'objectif d'une caméra pendant quelques minutes – elle est aussi celle de la durée *dans le temps,* de la survie, qui transporte ces petits bouts de films ici et simultanément ailleurs.

VIDÉO

La durée dans les projections vidéo a sa propre spécificité. Dans cette exposition les projections sont continues, présentées sous forme de boucle. L'image est donc présente et accessible (sa dimension qui excède l'échelle humaine agit comme un plan d'attraction dans lequel le regardeur peut souvent s'y perdre) en tout temps et la durée fait partie d'un continuum dans l'espace. On pénètre dans son orbite on y reste suspendu pour un laps de temps, on le délaisse selon notre gré. L'attente chez Grandmaison, MacGregor et Robert, a uniquement lieu *dans* l'œuvre et puisque chacune de ces œuvres est constituée d'attente, la durée est d'autant plus matérielle. Si le dispositif de projection 16 ou 35mm produit de la durée par sa présence dans le champ de l'œuvre et fonctionne comme vecteur historique, ce n'est pas le cas pour le projecteur vidéo qui est plutôt un outil utilitaire. De plus, son usage relativement récent dans les expositions et son ubiquité dans les musées et galeries le privent de toute valeur symbolique. Dès que le visiteur pénètre dans l'espace il s'immisce dans l'image et, le cas échéant, dans le son qui, puisqu'ils sont présentés en continu, le préexistent et lui survivent. La présence de la durée peut donc plus facilement se confondre à l'espace, voire s'unir à elle, dans les œuvres de Grandmaison, MacGregor et Robert, et son expérience se

vivre comme un étirement. Où il y aura changement de registre de la durée ce sera dans le temps soigneusement découpé, créé par la projection de films durant un temps fixe. Entre ces deux modes de présentation et de production d'images et de sons il en résulte finalement une durée dont la matérialité possède des pourtours fluctuants.

IMAGE SILENCE SON CORPS

Timelength nous confronte à des images qui, parfois sont multiples et successives (*Spin*, *Screen Tests, One Second in Montreal*), parfois s'inscrivent dans une séquence narrative (*One Second in Montreal*, *Side Seat*, *See You Later/Au revoir*, *Catarina*) et parfois sont une vue ou un plan unique, mais qui n'en subit pas moins de nombreuses et subtiles transformations dans sa séquence (*Bantar Gebang*, *Up to the 8th floor*). L'image exerce bien entendu sa fascination sur le visiteur et c'est sur ce mode que sont conçues bon nombre d'expositions qui s'articulent autour de l'image en projection. Or la présente exposition insiste non pas sur la seule « image » ou plus précisément sur le pouvoir unique de l'image-durée, mais sur l'image comme la part d'un ensemble produisant de la durée et qui comprend le son, le silence et le corps mais aussi, comme on l'a vu ci-haut, en tant qu'image rattachée à des dispositifs de présentation précis. Ainsi le silence accompagnant les œuvres de MacGregor et de Grandmaison, *One Second in Montreal* de Snow et les *Screen Tests* de Warhol qui est aussi bien une absence de son qu'une présence qui emplit l'espace, est une composante de la matérialisation de la durée dans l'image et de notre expérience de celle-ci comme excès et attente. Le son sous forme de bruits ambiants accentués dans *Bantar Gebang*, de la voix au récit interrompu dans *Catarina*, des distorsions que Snow a fait subir à la voix dans *Side Seat* et du martèlement des frappes de la machine à écrire dans *See You Later/ Au revoir* creuse à tout moment l'image-durée et scande le temps de l'attente.

Dans chaque cas le son ou le silence produit active en nous l'écoute et, partant, oblige un sens autre que celui de la vision à déterminer les paramètres de l'œuvre. Dans *Timelength* l'événement de la durée se vit dans un rapport qui fait s'imbriquer la vue, l'écoute et le corps en mouvement et au repos. *Timelength* est avant tout une mise en espace qui veut mettre de l'avant la complexité et les subtiles divergences et écarts dans les œuvres et dans leurs modes de présentation qui créent cette expérience d'un temps qui s'allonge et excède étrangement la temporalité.

NOTES

1. Roland Barthes, « En sortant du cinéma », *Le bruissement de la langue*, Essais critiques IV, Paris, Éd. du Seuil, coll. « Points Essais, p. 407-412.

2. Il existe un débat sur la question alimenté par une littérature sur le sujet. Voir « Quelques réflexions sur le « cinéma d'exposition » dans ce catalogue.

I'm moving forward while thinking backward, or is it moving backward while thinking forward? Either way my work has a push-me/pull-you relationship with time. I make installations and video that embrace the ordinary event, the overlooked evidence of time and place. Sometimes the work is site-specific and uses ephemeral materials in conjunction with the architectural history of the site. Other works are gallery-based and use time-based elements like video and sound. In all cases there is a gathering of elements that is about a commitment to process, and the development of meaning through that process. The resulting works allow for a slow discovery and transformation of the ordinary moment, seeping into the audience's eyes and ears. My work offers a kind of present day traveling.

Gwen MacGregor

On imagine facilement le temps qui passe comme une rivière qui coule. C'est une image employée par de nombreux poètes. Mais le premier marin venu vous dira que l'eau ne coule jamais de manière constante, sans histoire. Il y a toujours de petits tourbillons, des remous, des courants ... il peut même arriver que l'eau remonte la rivière en un point donné. Dans certaines de mes installations, c'est un peu le genre de lieu que je cherche à créer : j'essaie de creuser de petites alcôves dans le temps qui passe.

Jocelyn Robert

PLEASE TAKE THE TIME TO READ ALL OF THIS

Film is the first representational medium to guarantee specific durations to the user.

Film cameras and projectors are members of the clock family.

Metronome markings in music scores (an attempt at an agreement as to the duration of individual notes in a specific piece) are a predecessor. But performance is subject to human whim.

In film projection a shutter isolates each frame. There are 24 frames per second, a frame (a single photograph) = $1/24^{th}$ of a second.

The visible (to some) pulse of a projected film is caused by the shutter, by the back and forth between one forty-eighth of a second of dark followed by one forty-eighth of a second of projected image.

This really is a "pulse", a "heart-beat" which, mechanically regular, tick-tocks *in* the image, the passing of time.

An interesting difference between projected film and projected digital video is the latter's unmodulated glare. It is more difficult for a digital image to communicate duration. In the compression algorithm of a digital image only what changes in the shot is renewed. Pixel based images are more "graphic" than sensorial. Even film grain resembles our eyes' rods and cones. But digital video has its own interesting qualities.

As an artist I work for and with the qualities and contexts of mediums. In 1970, I made *Sink* a continuous-play carousel slide gallery work. My *De La* is one of the first real-time video installations. *Two Sides to Every Story* is a gallery film installation of 1974, currently in the Whitney Museum's touring exhibition *Into the Light.*

I have made several digital video works: the 90 minute cinema-theatre **Corpus Callosum* (2000) and the continuous-play DVD gallery installation, *That/Cela/Dat* (2000), *Sheeploop* (2001) and *Solar Breath (Northern Caryatids)* (2002).

QUELQUES RÉFLEXIONS SUR « LE CINÉMA D'EXPOSITION »

Michèle Thériault

Le discours qui domine les nombreuses expositions mettant en scène l'image en mouvement est certainement celui qui lie ce type d'image et son mode de diffusion à la culture cinématographique. Qualifié de « cinéma d'exposition » il se distinguerait de « l'autre » cinéma par son abandon de la séance de projection dans une salle de théâtre, la mobilité accrue du spectateur qui n'est plus tenu de s'immobiliser dans un fauteuil, la présentation en continu de l'image en mouvement (les projections vidéo étant pour la plupart des séquences en boucle), l'usage fréquent d'écrans multiples créant une expérience immersive, et bien sûr l'exploration des modes narratifs et de figuration, et des modes de tournage propres au cinéma.

Cette culture qui remonte aux premiers scintillements de l'image d'Edison et des Frères Lumière à la fin du 19e siècle a été bouleversée au 20e siècle par l'avènement de la télévision et par la publicité (et ses dérivés les vidéoclips). Si bien qu'aujourd'hui ces trois champs ne sont plus distincts. Les avancées technologiques de la vidéo, du numérique et de toute une gamme de logiciels ont par ailleurs ébranlé la spécificité de l'acte cinématographique, brouillé la définition de l'image filmique, tout en alimentant le développement du cinéma amateur et d'une certaine démocratisation du cinéma. C'est donc dire que plusieurs facteurs influent sur « l'effet cinéma » dans les expositions d'art contemporain.

De toute évidence ces caractéristiques sont elles-mêmes mobiles car cette imbrication du cinéma dans la culture et l'histoire de l'image au sein du lieu muséal brouille les frontières et du cinéma et des arts visuels, et trace de nouvelles balises pour l'expérience du visiteur. Le champ de réflexion de ces pratiques qui jouent du cinéma et du lieu de leur déploiement est protéiforme et instable. Le croisement des dispositifs crée des œuvres et une expérience hybrides et mène, comme le suggère Raymond Bellour, à une esthétique de la confusion[1]. Mais il y a tout de même une relation qui est immanquablement repensée dans toutes ces expositions de projections et c'est celle que le visiteur entretient avec le

temps. Philip Monk déclare à juste titre que ce n'est pas une question de nouveau média dans ce contexte mais d'un rapport transformé avec le temps peu importe le médium[2].

Il est donc plus sage de réfléchir à ce mode d'art à partir de conditions et d'un contexte précis au lieu d'essayer de le circonscrire en termes généraux, sa nature même s'y refusant car il n'a pas fini de se transformer et de transformer l'expérience du visiteur et la nature du lieu de sa présentation. *Timelength* élabore une réflexion à partir de paramètres précis. L'exposition rassemble des œuvres qui creusent des aspects particuliers de cet « autre cinéma » dans l'optique de la durée qui s'articule dans une espèce de tension oppositionnelle : lenteur-quasi-fixité-immobilité / mouvement-accélération-mobilité; silence / son; vidéo / film; moniteur / projection; temporalité / atemporalité; son / silence; obscurité / clarté.

L'exposition veut également mener à une réflexion sur le cinéma d'exposition en confrontant le visiteur à des modes distincts de production et de présentation de l'image à savoir le film 16mm et 35mm projeté dans sa forme originale, l'œuvre filmique transférée sur un support numérique et le vidéo et son projecteur. Il importait de mettre en rapport la question de la durée dans la production de jeunes artistes tels Pascal Grandmaison, Gwen MacGregor et Jocelyn Robert avec le traitement de la temporalité dans une production maintenant historique de l'image animée, en juxtaposant leur travail à celui de Michael Snow et d'Andy Warhol. À partir des années soixante ces deux artistes ont proposé selon un mode distinctif une définition élargie de l'expérience filmique. Les films de Snow explorent la durée comme propriété inhérente au processus filmique tandis que ceux de Warhol travaillent la durée dans la culture à la fois iconique et populaire du cinéma.

Je ne prône aucunement la séparation des médias afin de leur préserver une soi-disante pureté, mais je veux souligner la complexité de la question dans les simples variations que font subir à l'image son mode de captation et de diffusion. En mettant le visiteur en présence d'images possédant des textures et des définitions très variées une problématique se dessine dans les fluctuations de l'image elle-même et de son expérience. Visionner un film 16mm de Michael Snow c'est faire l'expérience d'une image granuleuse, traversée à certains moments par le profil tremblotant d'une poussière, légèrement instable parce qu'ayant subie un raccordement de plans, et, partant, toujours rattachée au dispositif qui nous la présente. Il en va de même pour l'image en 35mm des artistes de Rijke et de Rooij

qui possède une qualité de définition et de clarté exceptionnelle. La durée produite par le film et la vidéo est différente. « Dans un film, commente Snow, l'obturateur isole chaque plan (frame). Le pouls visible (pour certains) d'un film projeté est dû à cet aller-retour entre un quarante-huitième de seconde de noirceur suivi par un quarante-huitième de seconde d'image projetée ». Cet aller-retour, ajoute Snow, est comme un battement qui marque le temps. Dans son absence de modulation et sa compression algorithmique l'image numérique projetée communiquerait plus difficilement la durée[3]. Par ailleurs, les images filmiques parce qu'elles sont produites sur pellicule, donc sans la possibilité d'immédiateté du processus vidéographique, échappent quelque peu à cet effet profond de réalité augmentée, à cet excès de réel suggérant une simulation qui se dégage de l'image vidéo. L'image filmique porte en elle le temps de sa mise au monde contrairement à celle produite aujourd'hui par la vidéo qui, dans sa présence électronique, continue et inexorable, semble ne posséder aucun passé. Mais, c'est dans ce présent continu, hors du temps pour ainsi dire, que se constitue la durée « vidéographique ».

Si le discours sur le cinéma d'exposition, voire les expositions elles-mêmes, semble privilégier un rapport avec la culture du cinéma populaire et de la publicité urbaine ultra design grand format, *Timelength*, sans vouloir étouffer sa présence latente dans certaines œuvres notamment *Spin* de Grandmaison, veut laisser planer, dans le sillage de l'exposition, la présence du cinéma expérimental, de ses stratégies, de son renversement des codes filmiques populaires et de sa mise en abîme de ses processus.

Andy Warhol et Michael Snow, plus particulièrement, ont évolué dans ce milieu qui a accueilli leurs films avec un esprit critique. Ce milieu que Snow qualifie de secret dans sa relation avec le milieu des arts, demeure marginalisé (peu de visiteurs aux expositions le connaissent bien) mais c'est bien là, au cours du xxe siècle, que le film, l'image animée et son temps furent l'objet de transformations profondes et d'une remise en question constante. Les productions de cette culture – on pense à *Wavelength* et à *La région centrale* de Snow ou à *Empire* de Warhol –, sont des expériences radicales de l'image de la durée. Même si le visiteur à l'exposition possède surtout une connaissance du cinéma populaire et demeure dans bien des cas ignorant de cette culture filmique il importe que cette radicalité traverse l'exposition, que sa présence soient notée. Curieusement les œuvres en projection ont un caractère « spectaculaire » qui se rapproche du cinéma populaire et particulièrement hollywoodien.

Leurs interrogations critiques de cette culture appartiennent cependant aux investigations du cinéma expérimental et alternatif.

Timelength invite le visiteur à s'engager dans un rapport frontal avec l'œuvre. Le choix de ne pas inclure de projections multi-écran est délibéré. C'est un moyen de regarder de plus près le rapport à l'image fixe et au pictural que ce type de projection suggère. En « exposant » l'image animée elle s'inscrit dans l'historique de l'exposition si longtemps marquée par l'image fixe, voire le tableau. En outre la lenteur qu'accusent les œuvres, leur quasi-fixité qui fait allonger le temps et qui les transforme en œuvres-durée joue intensément de ce lien contemplatif avec l'image fixe du tableau. Il ne s'agit pas d'assimiler le cinéma d'exposition au continuum pictural – sans aucun doute il le bouleverse – mais plutôt de voir « ce que signifie et comment se manifeste la réversion du mobile dans l'immobile »[4]. De fait, on espère que *Timelength* contribuera à remettre en question l'identité même de toute image, sa précarité, qu'elle soit fixe et possède un support matériel substantiel comme un tableau ou mobile et immatérielle comme dans une projection[5].

Si le rapport du visiteur avec les œuvres de *Timelength* est frontal il n'est pas pour autant nécessairement immobile. Malgré des séances de projections prédéterminées et un visionnement qui exige de la part du spectateur un arrêt calculé, les films de Snow et de de Rijke / de Rooij créent un espace dans la semi-obscurité, qui une fois le projecteur éteint, devient le lieu d'une mobilité scrutatrice. Dans les projections murales des vidéos de Grandmaison, MacGregor et Robert, on peut bien sûr se déplacer à sa guise puisqu'on est effectivement plus immobilisé devant l'image comme au cinéma. La question de la radicalité d'une œuvre dans le discours sur le cinéma d'exposition est soulevée en fonction de la mobilité du visiteur dans son rapport à l'image en mouvement. Cependant, faire une équivalence entre mobilité, liberté et radicalité d'un côté et immobilité, passivité et conventionnalisme de l'autre est simplifier la problématique de réception des œuvres d'art ; c'est gommer une multitude d'autres facteurs qui influent sur la réception des œuvres[6]. Il est donc beaucoup plus productif d'entrevoir l'avènement de l'image animée et projetée (et aussi celui des pratiques sensorielles et non optiques) dans les musées et autres aires d'exposition comme un moyen de repenser les tensions qui se jouent toujours entre le spectateur ou le visiteur et une œuvre quelle qu'elle soit. C'est ainsi que l'on peut faire participer les modes de réception dits « conventionnels » au discours de la contemporanéité.