



Balthazar

**David Lynch
Peter Tscherkassky
Siegfried Fruhauf
Manoel de Oliveira
Zoë Lund
Larry Clark
Laurent Goldring**

Semestriel - n° 5 - printemps 2002 - 10 euros



Visage trouvé Sur *Outer Space*

Christa Blümlinger



« Un visage n'est jamais photogénique mais son émotion quelquefois », écrit Jean Epstein¹. Selon lui, le film se distingue des autres arts par le fait qu'il enregistre la pensée à travers les corps et qu'il parvient même à la renforcer, voire, tout d'abord, à l'éveiller. Souvent, le cinéma de « remploi » vise exactement cette capacité de pensée ; mais il est rare qu'il parvienne à garder l'intensité de l'émotion propre au film d'origine. *Outer Space* de Peter Tscherkassky fait surgir la complexité de la photogénie par un travail original, creusé à l'intérieur même de l'image. Quand ce film isole, cadre par cadre, un visage « trouvé », il tente par là une reconsidération du corps filmique classique, déjà devenu image, dont l'incarnation est la star. Le travail de Tscherkassky, alternant entre analyse et émotion, se réfère d'une part à des éléments figuratifs spécifiques au genre comme l'éclairage, le cadrage et la scénographie, d'autre part, au-delà de ces aspects formels, à l'aspect matériel de la pellicule comme support de l'image.

Le matériau d'origine de ce court-métrage de *found footage* est *Entity*², un film d'horreur américain dans la lignée de *Poltergeist*, dont le rôle principal est tenu par Barbara Hershey. La logique narrative de ce film peut être résumée comme une suite d'attaques « sans corps » subie par une femme ; dans *Outer Space* cette logique se réduit en sa condensation figurative. La réduction expérimentale repose sur le fait que la narration est déchiffirable par des codes déjà solidement établis : une femme se sent ou est effectivement poursuivie, elle attend les agressions dans un espace clos et devient à l'image l'objet du désir et du regard. Il s'agit donc d'une situation à succès qui traverse l'histoire du cinéma depuis les premiers films Biograph de D.W. Griffith jusqu'à nos jours. Dans *Entity*, les persécuteurs ne sont jamais visibles, mais ils laissent des traces sur le corps féminin en tant qu'esprits maléfiques invisibles. La mise en scène repart de la matrice des scènes d'horreur et de terreur classiques telle qu'elle a été développée par Welles ou Hitchcock. Avec une petite différence : dans ces « scènes primitives », les agressions sexuelles contre une femme ne se produisent pas, au niveau diégétique, de façon incorporelle et dans l'image, mais elles sont préfigurées et codées de telle manière qu'elles restent le plus souvent imaginaires, renvoyées hors-champ. C'est exactement cette matrice, reposant sur la fonction du visage féminin, que vise le travail de Tscherkassky.

Outer Space utilise un petit nombre de plans et de scènes du film de départ pour en disséquer les éléments fondamentaux, pour les multiplier, les condenser et les recomposer. Il s'agit essentiellement, d'un côté de plans extérieurs de la maison isolée, « inquiétante », c'est-à-dire à la fois étrangère et familière, dans laquelle le personnage principal devient la victime des attaques, et de l'autre côté de plans d'intérieur où se jouent les attaques sur le corps féminin. La base de ce travail est le photogramme recomposé par surimpressions, par collage et par retouche : Tscherkassky découpe des parties d'image à l'aide d'un

stylo laser pour les combiner d'une nouvelle manière par un procédé de tirage par contact.

Le visage, avec toutes ses parties constitutives, tient un rôle essentiel dans les scènes de la prise de possession : il est le lieu où le désir se traduit en émotion, le lieu vers lequel le sujet (-spectateur) est dirigé par le flux de l'image. Cette fonction du visage est déjà évidente dans le film de départ, *Entity*³, par sa figuration même : une des « attaques » a lieu dans la salle de bain où, dans un premier mouvement, le cadrage sépare le corps nu de sa tête, et où, dans un deuxième mouvement, le visage se multiplie par un dispositif de miroirs. *Outer Space* reprend cette scène de miroir comme élément figuratif décisif des attaques sexuelles imaginaires. Par le choix des images, Tscherkassky révèle une sorte de censure, au sens psychanalytique, en transférant les représentations des attaques libidineuses contre le corps féminin nu (une représentation au pied de la lettre ou une « réalisation » du fantasme, de la perversion et des tabous, devenue usuelle dans les films d'horreur des années 80⁴) vers le visage qui, devenu image, est « puni » pour le désir et le refoulement du spectateur.

Dans cette composition condensée, l'enfermement du corps féminin dans l'image, mis en évidence par Tscherkassky comme projection filmique dans sa dimension matérielle, va de pair avec le détachement du visage et de ses parties. L'aspect cinématographique s'inscrit dans l'image par des effets de flicker, des nuances de clair-obscur et la pénétration de la perforation dans le champ. Au milieu du film, le clignotement des images, renforcé par des effets d'inversion positif-négatif, se combine avec la représentation des photographes perforés jusqu'à l'abstraction complète⁵. La figuration du corps féminin, dès le début une affaire précaire chez Tscherkassky, est ainsi simultanément déconstruite comme quelque chose d'imaginaire, comme objet de projection et comme processus.

La liaison entre le niveau matériel du dispositif cinématographique et l'analyse de la représentation du visage de la star se fait selon une dramaturgie progressive : le visage de Hershey (en plan rapproché ou en gros plan) est d'abord montré en mouvement, parcouru de vacillements sombres, figurativement instable, se dissolvant dans des flous et des contours multiples. Dans un deuxième temps, un mouvement de tête, accompagné d'un craquement sonore, produit un double visage : l'avant/après initial se condense dans un collage en une co-présence figurative. La multiplication est poussée à l'extrême dans un troisième temps, avec une image dans laquelle s'inscrivent, comme dans une série photographique, plusieurs moments du même visage sans que celui-ci soit figé pour autant. Tscherkassky satisfait ainsi à l'idée d'un « portrait en mouvement » déjà formulée par Diderot lors du Salon de 1767⁶ et qui semblait si essentiel à Béla Balázs : car à la différence de la peinture, de la sculpture et de la photographie, le film sait représenter le jeu de la physionomie. Cette multiplication du portrait est suivie d'un assaut de la figure féminine contre la porte, la fenêtre, le miroir et les murs qui débouche à son tour sur une attaque du matériau contre la figuration filmique. Cette attaque fait irruption de l'extérieur par les bords de la pellicule pour se dissoudre dans une image vacillante de la protagoniste qui désormais se trouve enfermée non plus dans le monde diégétique mais à l'intérieur d'un cadre visible composé de la piste sonore et de la perforation.

Dans une quatrième phase, finalement, Tscherkassky travaille sur « l'attaque de miroir ». Dans l'image initiale, le visage se frappe, s'écrase contre son reflet de verre et est ainsi défiguré. La contre-attaque physique – Hershey jette des objets dans sa chambre, fait éclater des jalousies et brise bruyamment du verre – se dirige vers le hors-champ, vers l'espace imaginaire. L'invisibilité



¹ Jean Epstein, *Bonjour cinéma* in *Ecrits sur le cinéma*, Tome 1, Seghers, Paris, 1974, p.102.

² *Entity*, USA, 1982, réal. : Sidney J. Furie, int. : Barbara Hershey, durée : 125', technicolor ; *Outer Space*, Autriche, 1999, durée : 10', N.B. Cinémascope.

³ L'accent porté sur le visage sera en outre souligné sur le plan diégétique : lorsque sa compagne a fait des rencontres inquiétantes, son ami le reconnaît à l'expression de son visage : « *Your face is serious.* »

⁴ Serge Danev, « Dix ans de cinéma, six lignes de fuite » in Bernard Blistène, Catherine David et Alfred Pacquement (dir.), *L'époque, la mode, la morale, la passion. Aspects de l'art aujourd'hui, 1977-1987*, Centre Georges-Pompidou, Paris, 1987, p.69 sq.

⁵ Abstraction avec laquelle Tscherkassky fait référence à la tradition des films structurels de Peter Kubelka comme Arnulf Rainer.

⁶ « Dans un individu, chaque instant à sa physionomie, son expression » note Diderot dans ses *Essais sur la peinture*. Dans son célèbre commentaire sur le portrait que Michel van Loo avait fait de lui, Diderot, mettant en garde ses petits-enfants, écrit : « J'avais en une journée cent physionomies diverses, selon la chose dont j'étais affecté (...) mais je ne fus jamais tel que vous me voyez là. » in Denis Diderot, *Ruines et paysages - Salon de 1767*, Hermann, 1995, p.82.



continué de cet espace transforme l'expression de Hershey, filmée en gros plan et défigurée par des grimaces, en un regard aveugle : ce que voient les yeux terrorisés d'Hershey reste caché. Et pendant que le visage subit une défiguration progressive, l'image est également fractionnée en plusieurs rectangles. Ce reflet de miroir vacillant, une « âme au ralenti » dirait Epstein, réunit à la fin de cette séquence les deux dimensions « théoriques » du travail figuratif de Tscherkassky – le dispositif cinématographique et le codage narratif. Le film se termine en réduisant plastiquement ces deux dimensions : il est fait abstraction de l'image, l'opposition figurative du corps féminin et de l'espace environnant cesse et apparaissent alors, dans le noir, seulement des visages ou des parties de visages, doublés ou multipliés, mais toujours dans une forme instable, précaire, clignotante. Avec le plan de détail des yeux, une structure figurative de *Outer Space* se referme, renvoyant à une poignée de porte en gros plan vue au début du film et qui déclenche notre premier désir : entrer grâce à l'image dans le monde diégétique. Ce premier gros plan du film – la poignée de porte – fait suite à un plan large dans lequel une figure féminine est montrée de dos, la nuit, s'approchant d'une maison isolée. Ce gros plan est déjà visage, émotion au sens de Deleuze, car la poignée de porte « reçoit » ici un « visage »⁸. A la fin, le gros plan ou le détail filmé dévore le tout, le portrait potentiel est effacé en se resserrant sur les yeux pour disparaître totalement dans l'obscurité.

Alors, avec cette perception moléculaire du ciné-œil, Peter Tscherkassky est très proche de l'idée epsteinienne. Dans sa défense du gros plan, Jean Epstein dit : « On ne s'évade pas de l'iris. Autour, le noir : rien où accrocher l'attention. »⁹ Et plus loin : « Un art cyclope. Art monosens. Rétine iconoptique. Toute la vie et toute l'attention sont dans l'œil. L'œil ne voit que l'écran. Et sur l'écran, il n'y a qu'un visage comme un grand soleil. » Dans *Outer Space*, par la taille du plan, le visage devient reconnaissable comme une machine abstraite, comme visagéité au sens de Deleuze.

Avec cette fin, *Outer Space* pose la question du statut du gros plan dans le cinéma narratif classique, dans le sens d'Epstein. Alors que celui-ci, dans les années 20, défend le gros plan contre une tendance qui veut l'exclure, les commentaires de Pascal Bonitzer témoignent, 50 ans après, de son statut ambivalent par rapport à l'espace imaginaire : car le gros plan prive plus le regard qu'il ne lui offre à voir, il aplatit le champ de l'image et lui prend sa dimension de profondeur. De cette manière, dit Bonitzer, « il déplace l'articulation de la lecture du film (...) du 'contenu' de l'image à la syntaxe des plans, de la mise en scène, déplace l'attention de la 'réalité' de l'image au fonctionnement du film (menace pour toute scénographie représentative) »¹⁰. Cette circonstance explique la nécessité d'une connotation spécifique des gros plans à l'intérieur d'une narration classique, de même que la préférence du film d'avant-garde pour leur capacité à annuler cette « transparence » narrative.

Comme matrice possible de *Outer Space*, aussi bien que de son film d'origine, on peut faire appel à *Touch of Evil* de Orson Welles. Susan (Janet Leigh) comme Barbara Hershey chez Tscherkassky est représentée en femme enfermée : elle est l'objet du désir et du regard masculin. Comme Stephen Heath l'a montré dans son analyse célèbre¹¹, la logique narrative de *Touch of Evil* tourne autour du vol et de la restitution de la femme comme bon objet, entre les pôles de l'image et de son extinction. Le clignotement et le flicker, si typiques du film noir comme du travail de Tscherkassky, sont poussés à l'extrême par Welles dans les scènes où Susan est enfermée et où son mari ne peut pas la rejoindre, scènes dans lesquelles elle se sent observée et surveillée : à l'hôtel, puis dans un motel perdu, finalement au Grand Hotel à Los Robles. Dans la première scène d'hôtel, à cause du clignotement d'un néon situé sur

une maison voisine, le visage de star de Janet Leigh est fragmenté par le noir et blanc : alternativement, il brille ou il est plongé dans l'obscurité. Dans la scène sexuellement codée au cours de laquelle Susan est terrassée sur son lit de motel par les envoyés de Grandi, la possession s'inscrit également par la fragmentation en noir et blanc du visage et du corps. Dès que la distance s'abolit par des plans rapprochés et des gros plans, on entend la voix-off de Lia, la femme accompagnant les hommes de main, qui est renvoyée de la pièce et dit à la place du spectateur : « *Je veux voir* » (« *I wanna watch* »). Puis, l'ombre d'un des malfaiteurs, invisibles dans ce plan, isole pour un bref instant les yeux de Susan. Les yeux sont devenus par métonymie l'expression aveugle de la terreur qui n'a plus de contre-champ et dont le hors-champ doit rester imaginaire afin de générer « le plaisir de la peur ». On trouve à la fin de *Outer Space* de Tscherkassky un isolement des yeux comparable, qui inscrit ainsi *Entity* dans la filiation du film d'Orson Welles.

Une autre matrice de la représentation filmique de la terreur est la séquence de la douche dans *Psycho*. Quelques années après *Touch of Evil*, il est significatif que le visage féminin de ce film d'horreur princeps soit incarné par la même star : Janet Leigh. Hitchcock combine ici avec un staccato d'expressions épouvantées du visage de l'héroïne le choc que crée l'effroi, avec le secret qui génère l'angoisse (ou l'inquiétude) et avec le suspense (qui déclenche la peur et la pitié chez le spectateur)¹². Chez Tscherkassky la condensation des attaques contre le personnage figuré par Barbara Hershey reprend des éléments formels essentiels du meurtre de Marion (le personnage de Janet Leigh)¹³, c'est-à-dire d'une part l'alternance des visions oniriques, fantasmagiques et réalistes et d'autre part l'opposition figurative du visage féminin et de l'espace qui l'entoure. Nicole Brenez décrit la première partie de la scène de douche comme un montage de points de vue inidentifiables, abstraits et singuliers (vide, flou, lignes) et de reprises de points de vue identiques sur le visage féminin. De son analyse des deux parties de la séquence¹⁴, elle tire la conclusion suivante : « *Le principe plastique de la séquence consiste ainsi à injecter de l'informe dans le net et de la précision dans le flou.* »¹⁵ On peut encore lire dans l'utilisation d'un film d'horreur moyen des années 80 par Tscherkassky la matrice d'un jeu calculé d'images actuelles et virtuelles lié aux qualités performatives de l'image cinématographique, exactement au sens où Nicole Brenez perçoit dans la figuration de Hitchcock des psychotropes, en visant surtout les effets d'hallucination, le lien de l'image mentale avec le plan « objectal », et le fonctionnement de la censure.

Chez Tscherkassky le geste de relecture des images « trouvées » permet donc une détermination théorique du statut du visage au cinéma, qui passe par l'analyse de la construction filmique de conceptions du monde, de sentiments et d'émotions. La relecture d'un film d'horreur conventionnel permet de déchiffrer ses codes, par une « attaque » plastique sur le champ de l'image, en montrant l'enfermement du visage par le cadre, à travers la dimension matérielle du photogramme. *Outer Space* multiplie et isole le visage dans ses différentes parties pour exposer dans le jeu réciproque du visible et de l'invisible une matrice de l'effroi. De la sorte, le film soutient la virtualité du fantasma par une tension plastique entre figuration et abstraction. Si « outer space » est un lieu fantasmé, il est reconduit par Tscherkassky du hors-champ imaginaire du spectateur au hors-cadre du matériau du film.

(traduit de l'allemand par Birgit Kirkamm avec la collaboration de Mathias Lavin)

Première publication en allemand dans *Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes (Le visage à l'ère de l'image en mouvement)*, dir: Christa Blümlinger et Karl Sierck, Sonderzahl, Vienne, 2002.



7 J. Epstein, « L'âme au ralenti » in *Écrits 1*, op.cit., p.191.

8 Gilles Deleuze écrit à propos du gros plan : « Cette chose a été traitée comme un visage, elle a été "envisagée" ou plutôt "visagéifiée", et à son tour elle nous dévisage, elle nous regarde... même si elle ne ressemble pas à un visage. Ainsi le gros plan de pendule. » Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Minuit, 1983, p.126.

9 J. Epstein, « Grossissement » in *Écrits 1*, op.cit., p.98.

10 Pascal Bonitzer, « Le Gros Orteil ("réalité" de la dénotation, 2) » in *Cahiers du cinéma* n°232, oct. 1971, p.20.

11 Stephen Heath, « Film and System, Terms of Analysis » Part II in *Screen* vol.16/n°2, été 1975, p.91-113. Traduction française « Système-récit » in R.Bellour (dir.), *Cinéma américain*, T. II, Flammarion, 1980, p.249-260.

12 Peter Wollen, « Temps-image-terreur », *Trafic* n°36, hiver 2000, p.63-73. Wollen renvoie à la distinction freudienne entre angoisse, peur et effroi, trois termes qui sont utilisés à tort comme des synonymes. Freud écrit : « Le terme d'angoisse désigne un état caractérisé par l'attente du danger et la préparation à celui-ci, même s'il est inconnu ; le terme de peur suppose un objet défini dont on a peur ; quant au terme d'effroi, il désigne l'état qui survient quand on tombe dans une situation dangereuse sans y être préparé ; il met l'accent sur le facteur surprise. » S. Freud, *Au-delà du principe de plaisir* (1920) in *Essais de psychanalyse*, Payot, 1981, p.50.

13 Sur *Psycho* il y a d'innombrables commentaires auxquels il ne saurait être question de renvoyer ici. Cependant je souhaiterais mentionner à la suite des remarques judicieuses de Peter Wollen, l'analyse figurative de la scène de la douche par Nicole Brenez qui conduit à l'aspect expérimental du traitement de l'image.

14 A l'instar de la seconde partie de la séquence qui, selon, Nicole Brenez, associe la mise au point floue sur le corps connu à la mise au point nette sur l'ombre inconnue qui fait office de corps synthétique. Nicole Brenez, « L'étude visuelle. Puissance d'une forme cinématographique : Al Razutis, Ken Jacobs, Brian de Palma » in *De la Figure en général et du corps en parti-*

Entretien avec Peter Tscherkassky

Balthazar – Nous voudrions parler de *Outer Space* et de *Dream Work*, et d'abord savoir pourquoi vous avez choisi de travailler à partir de *Entity* ?

Peter Tscherkassky – Au départ, avant de réaliser la Trilogie, il y avait la volonté de travailler avec le Cinémascope. Je considère que le cinéma d'avant-garde est dans un rapport très étroit aux beaux-arts en général, probablement plus qu'au cinéma classique ; bien sûr, cette avant-garde fait partie du cinéma, elle en est même peut-être comme le centre ou le cœur, mais elle est aussi très liée aux beaux-arts – c'est l'un des beaux-arts, en fait. La majorité des films de l'avant-garde cinématographique ont été conçus au sein du rectangle classique de 1x1,33. Pensez à un peintre, à la peinture en général, limités à l'utilisation d'un certain format de toile – ce serait impossible ; donc, au départ, il y avait simplement le désir de travailler avec un autre format. Puis j'ai eu l'idée d'entrelacer le matériau filmique avec l'histoire d'un film. Je savais que j'utiliserais la piste sonore optique et les perforations comme éléments visuels. Or si vous voulez projeter un film en montrant à l'écran l'intégralité physique de la pellicule, avec la piste son et les perforations, il faut la largeur de cadre du Cinémascope, un format de 1x2,35.

J'ai essayé différentes techniques dans la chambre noire, par exemple impressionner simultanément un négatif et un positif, ou laisser du jeu à la pellicule... Je n'avais pas encore eu l'idée du stylo laser comme source lumineuse. J'avais simplement beaucoup de matériaux, dont une courte bande-annonce du *Mayerling* de Terence Young, avec Catherine Deneuve et Omar Sharif ; j'ai fait beaucoup d'essais différents avec cette pellicule, où il y avait un train passant de gauche à droite... un jour que je tenais la pellicule à la main, j'ai soudain réalisé qu'en la retournant, c'était comme le train Lumière, qui arrive par la droite. J'ai alors décidé de faire *L'Arrivée*, qui inclurait quelques-uns des essais précédents tout en ayant sa propre structure. Pour moi, *L'Arrivée* est tourné vers les débuts du cinéma, là où *Dream Work* fait référence aux débuts du cinéma d'avant-garde, avec ses emprunts à Man Ray et l'allusion à Dziga Vertov - lorsqu'on voit des mains coupant un morceau de pellicule. *Outer Space*, partie centrale de la

Trilogie, devait être une célébration des puissances filmiques du matériau lui-même.

Pour revenir à votre question : je ne connaissais pas *Entity*, au début du travail. À cette époque, Martin Arnold enseignait aux Etats-Unis et il insistait pour m'envoyer les copies de mon choix qui seraient disponibles là-bas. Dans un catalogue, *Entity* était décrit comme un film où une femme est hantée par un fantôme invisible. La copie était très bon marché, seulement 50\$, je l'ai donc achetée et quand j'ai vu le film, j'ai tout de suite su : « C'est ça, c'est absolument parfait ! » Dès le début du travail sur *Outer Space*, je me suis rendu compte qu'un autre film, un deuxième film, était dissimulé au sein du matériau, des séquences merveilleuses que je ne pouvais pas utiliser pour ce film-là. Et tout en réalisant *Outer Space*, j'ai donc commencé à extraire de nombreuses images pour le film suivant, qui est devenu *Dream Work*. Il s'est alors avéré que mon travail était beaucoup plus lié à *Entity* que ce qui était prévu à l'origine...

– Donc pour vous, dans un film, il existe d'autres films cachés ?

– Oui, beaucoup de films.

– Et votre travail est de découvrir ces films ?

– Oui. Et tout artiste découvrirait d'autres films... Je pourrais confier *Entity* à dix artistes de *found footage* différents, on obtiendrait dix films complètement différents.

– Qu'est-ce qui se passe quand vous découvrez le film caché, le deuxième film dans le premier ? Vous vous arrêtez sur une image ?

– Oui, c'est probablement une image. Pour *Dream Work*, il s'agissait d'une séquence. Dans le film original l'actrice va plusieurs fois au lit, mais il y a une séquence exceptionnelle où elle se couche et où l'on a son visage en gros plan, dans l'obscurité... c'était très beau, et j'ai su qu'il me faudrait faire quelque chose avec ça. Comme il y a plusieurs scènes où des personnages dorment et puisque je voulais faire référence aux débuts du cinéma d'avant-garde, notamment au cinéma surréaliste avec Bunuel et Dali, j'ai aussi compris qu'il serait tentant de faire un film montrant des personnages en train de rêver. J'avais donc la beauté de cette séquence où la femme s'endort, et tous les autres personnages endormis – j'allais

construire un rêve autour de ça. C'était l'idée initiale.

- Et pour *Outer Space* ?
Quelle était l'image de départ ?

- Il n'y a pas d'image de départ, seulement cette histoire très simple qui a été inspirée par le film.

- Vous avez dit dans un entretien que vous aviez voulu libérer le personnage féminin...

- ... de l'aliénation du cinéma commercial hollywoodien. C'est un « bon mot ».

- Vous dites aussi, dans le même entretien, que vous aimez « attaquer » le spectateur plutôt que le personnage.

- Oui. Il était important pour moi qu'à un certain moment, elle commence à contre-attaquer et détruise l'image cohérente. Elle détruit le miroir, puis elle semble s'attaquer à la caméra elle-même ; c'est le moment où l'image commence à se décomposer, au niveau des bordures du cadre ; si vous vous rappelez, on voit les quatre bordures du cadre passer à travers les quatre perforations... C'est son acte d'autolibération, pour ainsi dire : elle se libère de la cage du cadre, de l'image. Et à la fin elle regarde le public... Le film d'horreur est un genre très voyeuriste - on s'assoit dans une salle pour regarder des personnages poursuivis, hantés. Je voulais inverser ça, attaquer le voyeur avec un flicker agressif.

- Mais *Outer Space* est aussi violent contre le personnage ?

- Oui, mais à la fin elle n'est pas seulement toujours vivante, elle s'affirme comme la porteuse du regard en rendant le sien au public, droit dans les yeux. Le film l'agresse, mais elle se défend et à la fin, elle gagne.

- C'est un film féministe ?

- On l'a qualifié de crypto-féministe...

- Vous vous décrivez parfois comme un archéologue. Cela concerne les messages idéologiques des films hollywoodiens, ou bien...

- C'est comme faire des fouilles. Vous avez une sorte de paysage, vous savez qu'il y a quelque chose de recouvert et vous l'exhumez - dans ce sens, archéologue. Ça ne concerne pas fondamentalement l'idéologie, même s'il y a ce sens de mettre à jour de nouvelles significations et que vous pouvez tout à coup libérer l'ensemble d'une structure idéologique. Mais c'est au public de juger, ça n'est plus mon affaire une fois le film terminé.

- Vous dites dans un autre entretien que vous aimez montrer « la vie à l'intérieur des images »...

- Ce que j'essaie de faire vraiment, c'est transformer la structure horizontale du film narratif en une structure verticale. C'est quelque chose que Maya Deren avait mis en avant, et c'est la raison pour laquelle il y a cette mention au début de



tous mes films : « P.O.E.T. picture production » Ce sont mes initiales, Peter Otto Emile Tscherkassky ; je n'utilise jamais les deux derniers prénoms, mais un jour j'ai regardé mon nom entier et je me suis dit : « Hé, ça fait POET ! », et j'ai décidé d'appeler mes productions P.O.E.T. picture production. C'est la distinction classique entre la structure narrative de la prose, où le récit se déploie suivant une ligne horizontale, et la poésie, où chaque mot est susceptible de très nombreuses significations, en terme de connotation. Je considère mes films comme de la poésie cinématographique ; j'aime travailler par stratifications, par surimpressions, depuis le début... Ça a commencé en 1982 avec *Erotique*.

Avant cela, j'avais réalisé *Kreuzritter*, un film vaguement narratif, très blasphématoire, je pourrais avoir des ennuis si je le montrais en public. On y voit Jésus sortant du vagin d'une femme sous la forme d'une petite poupée, des choses comme ça...

Portrait, réalisé en 1980, est un petit film sur une femme, que je pourrais qualifier d'expérimental, pas d'avant-garde. « Expérimental », c'est quand on essaie quelque chose ; je n'aime pas le terme « avant-garde » non plus - avant-garde de quoi ? Qui est-ce qui suit ? Mais « expérimental », c'est encore pire, ça donne l'impression de quelque chose d'inachevé, vous essayez juste pour voir si ça marche ou pas...

Après *Portrait* ce fut *Aderlass*, qui montre une performance de Armin Schmickl, qui créa plus tard la musique de *Parallel Space* ; *Aderlass* est le plus ancien film que je distribue encore. Le suivant fut *Erotique*, avec lequel je me suis rendu compte des possibilités offertes par les transparences, en utilisant plusieurs projecteurs. J'ai découvert que dans certains appareils, on peut introduire deux pellicules simultanément. C'est depuis cette époque que je travaille avec des surimpressions. J'ai remarqué récemment que je fais plus de références à la culture française qu'à la culture américaine - ce qui serait plus naturel à cause de l'impact profond, intense, de cette dernière sur chacun de nous. *Erotique* est un film sur « Erotica », l'une des douze pistes de la *Symphonie pour un homme seul*, de Pierre Henry et Pierre Schaeffer.

- Et pour ce film vous avez travaillé avec cette musique ?

- J'aime la musique concrète en général et à cette époque, j'écoutais constamment les productions du Groupe de Recherches Musicales de l'INA, de François Bayle, Michel Chion, Luc Ferrari, surtout Luc Ferrari... J'habitais alors à Berlin, où il était difficile de trouver des enregistrements de ces œuvres, mais j'y arrivais. J'avais peu d'argent, je vivais avec le minimum ; il y avait une bibliothèque qui prêtait des disques

et je pouvais faire des copies sur cassettes. J'y allais une fois par semaine pour consulter, voir s'ils avaient reçu une nouveauté du GRM. Cette musique m'a beaucoup influencé.

– *Essentiellement des compositeurs français, pas d'Allemands ou d'Autrichiens, Stockhausen par exemple...*

– Non, essentiellement des compositeurs français. Vous savez qu'il y avait une polémique entre compositeurs français et compositeurs allemands... J'écoutais du Stockhausen mais je n'aurais jamais eu l'idée de faire quelque chose sur sa musique. Je le considère comme un artiste important, qui a débarrassé la musique de la nécessité d'un impact émotionnel, après les Nazis et leur musique. Mais à l'époque où je me suis socialisé comme individu culturel, il redevenait possible d'envisager une musique vectrice d'émotions, si vous voyez ce que je veux dire. Et pour moi, c'est quelque chose que l'on pouvait trouver dans la musique concrète française.

– *Qu'est-ce que ça veut dire, faire un film « sur » une musique ?*

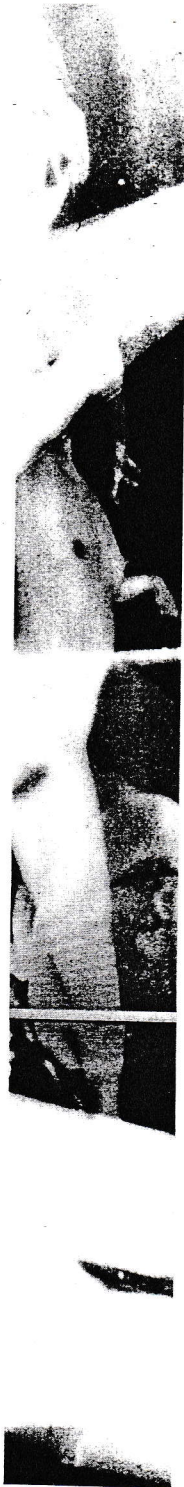
– C'est comme un dialogue.

– *Et, pour revenir à vos références françaises : Man Ray ?*

– Je me suis rendu compte qu'il a été le premier à faire ce que je fais : réaliser des films dans la chambre noire, en posant quelque chose sur de la pellicule vierge et en projetant de la lumière sur l'ensemble. Il utilisait des punaises, des aiguilles et du sel, j'utilise des matériaux filmiques venant d'Hollywood. J'ai pensé que ses rayographes les plus célèbres feraient de parfaits symboles oniriques érotiques. Dans une punaise, par exemple, vous avez à la fois un symbole vaginal et un symbole phallique. Avec les aiguilles, vous avez la pénétration – elles pénètrent la surface de la pellicule. Les cristaux de sel, eux, me rappellent le sable du marchand de sable, qu'il dépose sur les yeux pour que l'on s'endorme, et ce que l'on voit disparaît lentement... comme le cinéma disparaîtra. Et puis il y avait Kiki : si vous vous rappelez Barbara Hershey dans *Dream Work*, lorsqu'elle se déshabille, la façon dont elle fait bouger sa poitrine est identique à celle de Kiki dans *Retour à la raison*. Voilà pour mes références à Man Ray. J'ai toujours aimé ses films...

– *Cela concerne uniquement Dream Work ?*

– Oui. Et puis bien sûr il y a aussi le terme « *dream work* », le « travail du rêve » comme notion freudienne. Les principales caractéristiques du travail du rêve sont la condensation et le déplacement. Vous prenez une chose qui possède une certaine signification dans la vie réelle, vous la changez de contexte et elle acquiert une nouvelle signification. Vous avez une image et vous la condensez, elle acquiert plusieurs signifi-



cations. C'est exactement ce que je fais dans mon travail : je sors le *found footage* de son contexte d'origine, je le transfère sur de la pellicule vierge pour créer un nouveau contexte, puis je le condense par des superpositions multiples, créant ainsi plusieurs significations nouvelles dans chaque photogramme.

– *Concentrer les images, c'est une façon de créer une autre fiction ?*

– Je n'appellerais pas ça une fiction, parce que lorsque vous regardez un film de fiction vous vous oubliez toujours plus ou moins. Pour être vraiment absorbé par un film narratif, si vous n'êtes pas critique professionnel... – si vous l'êtes, vous gardez toujours une distance, parce que vous êtes payé pour ça, mais le spectateur ordinaire du cinéma, que je suis, paye pour être perdu. C'est l'objet fondamental de la fiction : se perdre. On peut le dire d'une autre façon : vous devez croire à ce que le film raconte, sinon il ne fonctionne pas. Un film d'avant-garde ne veut pas de votre croyance. Au lieu de cela, il vous demande de maintenir une sorte de dialogue ; si vous ne le faites pas, le film ne fonctionnera pas.

– *Mais l'on peut aussi se perdre durant un film expérimental, et particulièrement pendant vos films. C'est une autre analogie avec le rêve, aussi...*

– Mais vous restez conscient de vous-même comme individu, beaucoup plus qu'en regardant un bon film hollywoodien. Je précise « bon film » parce que lorsqu'il s'agit d'un mauvais, le mécontentement vous ramène à la conscience de vous-même. Mais je ne suis pas strict du tout, j'aime les films hollywoodiens et cette mise à la dérive de ma conscience.

– *Et c'est peut-être une autre fiction, pour nous...*

– Bien sûr, mais c'est une fiction que vous élaboriez vous-même. C'est un peu votre œuvre.

– *C'est la différence entre les arts classiques et le cinéma : devant une peinture...*

– Oui, vous êtes toujours conscient de votre situation et de la présence de la peinture comme peinture, exactement.

– *Et vous pensez qu'au cinéma, c'est très différent.*

– Oui, comme Christian Metz l'a développé dans *Le signifiant imaginaire*. C'est par ailleurs tout le sujet de *tabula rasa*. Si vous ébranlez l'image figurative ordinaire, le système de Metz ne fonctionne plus ; l'identification à un personnage, au supposé producteur de l'image, repose entièrement sur l'intelligibilité, la figurativité et le caractère « ordinaire » des images. Pour se considérer comme le créateur du film, à la façon d'un rêveur, comme Christian Metz l'a décrit, l'image doit être semblable à ce que l'on connaît de la réalité ordinaire.

re. C'est seulement lorsque cette condition est remplie que l'on peut se prendre pour le producteur de l'image.

- Vous pensez par exemple que le violent flicker qui intervient au milieu de *Outer Space* est une manière de faire violence au spectateur, de « déconnecter » le spectateur du film ?

- Pas du film, mais de la fiction, oui.

- Mais à ce moment, le spectateur doit aussi trouver une autre façon de regarder le film, un autre type de regard, qui peut le maintenir dans un autre type de fiction. Le spectateur cherche toujours à recoudre...

- ... pour rejoindre des manières de voir traditionnelles. Mais il y a tout de même ce moment où ça frissonne, où ça se déconnecte légèrement. Bien sûr, pour comprendre quelque chose, il faut toujours se référer à ce que l'on sait déjà.

- Mais ça n'est pas seulement une référence, c'est quelque chose de très étrange...

- C'est sans doute un processus d'apprentissage, c'est ce qui se passe lorsque l'on se confronte à l'art. Nous sommes tous profondément marqués par les savoirs culturels, et lorsque de l'inédit apparaît, on se réfère obligatoirement à ce que l'on connaît déjà, sinon on ne le verrait même pas. Mais il y a eu une irritation, un problème, sur lequel on commence aussi à se concentrer jusqu'à en faire une part du savoir. C'est le fait fondamental de tout art : produire un problème qui élargit votre attitude envers le monde comme phénomène global.

- Vous avez une façon de décrire vos films qui participe parfois de la sémiologie, parfois du cognitivisme, et qui ne correspond pas, je crois, à la façon dont on en fait l'expérience. Cela s'appliquerait peut-être à *Parallel Space* ou à *tabula rasa*, mais *Outer Space* nous réclame sur un tout autre niveau...

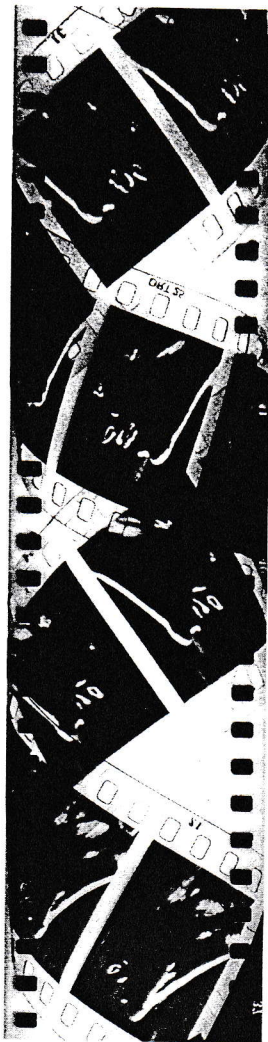
- C'est aussi une approche valable pour *Outer Space*.

- Mais dès leurs titres, *Parallel Space* et *Outer Space* sont différents - on passe très clairement, pour simplifier, d'un abord théorique à la fiction, et c'est de ce changement que l'on voudrait parler.

- C'est quelque chose qui, je pense, est lié à l'âge. A mes débuts je craignais toujours un peu de laisser les images à elles-mêmes, je voulais toujours avoir quelque chose qui pourrait servir d'explication aux images. Si quelqu'un n'aimait pas les images, je pouvais au moins les expliquer... A présent, je ne ressens plus cette nécessité.

- Et le passage de Kubelka à Man Ray est-il contemporain de ce changement ?

- Je n'y avais pas vraiment pensé, mais c'est une belle idée. Vous voulez dire que j'ai commencé avec Kubelka comme influence principale, et que j'arrive à Man Ray ? Oui,



sans doute !

- Pour trouver un nouveau type de fascination.

- Un nouveau type de fascination tout en conservant le même matériau artistique, une fascination encore plus sensuelle, oui.

- Vous travaillez toujours de la même façon, avec des outils mathématiques ?

- Non, plus maintenant. Et le seul de mes films qui soit strictement mathématique est *Sechs über Eins*, que j'ai fait en 1982. Si vous prenez six chiffres, il existe un certain nombre de possibilités de les combiner, 720, pour être précis. Une possibilité est de commencer avec le plus petit, ce qui donne 123456, et le nombre suivant sera 123465 ; le plus grand nombre possible est 654321. J'ai attribué à chaque chiffre un photogramme possédant une certaine valeur lumineuse - de 1 à 6 on passait progressivement d'un photogramme complètement blanc à un photogramme complètement noir. Le film est entièrement fait des combinaisons de ces photogrammes. En une seconde de projection, on peut donc voir quatre combinaisons. *Sechs über Eins* signifie « six sur un », ce que je croyais être le terme mathématique pour désigner cette opération - en fait, le terme est « six factoriel ». J'avais confondu cette opération avec une autre, mais j'ai trouvé amusant qu'un film si précis porte un titre

totalement erroné et je n'ai donc rien changé. A l'écran, cela donne un flicker très étrange. En trois minutes de film, vous voyez 720 combinaisons différentes des six photogrammes, rien ne se répète, il y a toujours un infime changement. Voilà pour ma période strictement structurale...

- C'est proche de *Outer Space* !

- J'ai toujours aimé les flickers, l'expérience visuelle très physique, profonde et intense qu'ils procurent, mais je ne montre plus *Sechs über Eins*. Maintenant, je n'utilise les mathématiques que pour créer des transitions, comme après la première attaque dans *Outer Space*, quand les perforations qui apparaissent « en relief » partent de la droite du cadre et traversent l'écran. C'est blanc, je voulais que ça devienne noir - dans de telles situations j'utilise des agencements mathématiques, mais ça n'est pas vraiment important, il s'agit simplement d'avoir une structure pour la transition.

- Quel est votre prochain projet ?

- Le prochain film ressemblera à la fin de *Dream Work*, lorsqu'il y a une mise en relation d'images où j'apparaiss et de *found footage*. On voit mes mains apparaître par la droite de l'écran, elles coupent un morceau de pellicule, et à ce moment on passe au film qui vient d'être coupé. C'est l'allusion à *L'homme à la caméra* de Vertov, dont je parlais tout à l'heure.

Vertov, c'était « l'homme avec la caméra », tandis que je me définis comme « l'homme sans caméra ». Et puis il y a Man Ray, moi je suis le « ray man », avec mon petit stylo laser. Ces deux pôles, le côté « pur et dur » de Vertov et l'art ludique de Man Ray, résonnent dans mon travail. Je veux tourner avec du Super 8, et mêler ça à du *found footage*. Je veux revenir au Super 8, mais je travaillerai dans la chambre noire, avec un agrandisseur, pour faire des transferts sur des films 35mm. J'ajouterai à cela l'impression directe de *found footage* en 35mm. Mais il



va me falloir ressortir tous mes vieux films Super 8, je veux regarder tout ce que j'ai filmé dans ma vie et tout ce que j'ai acheté aux marchés aux puces. Il y a beaucoup de ces films Super 8 que je n'ai jamais visionnés, je voulais juste les avoir pour les protéger de la disparition, qu'ils ne soient pas jetés. Maintenant je vais regarder tout ça. Il s'agit de réaliser une sorte de requiem, pour une certaine esthétique du film de famille. Quand je me promène dans Paris ou Vienne, et que je vois tous ces gens équipés de caméras vidéo, filmant absolument n'importe quoi, je me demande toujours : qui va s'asseoir un jour pour regarder tout ça ? Le Super 8 était coûteux, le bruit de la caméra était comme celui de l'argent qui y passait à toute vitesse ! Et ça avait produit un certain type d'esthétique, à l'intérieur du genre du film de famille, qui a maintenant disparu. Je voudrais faire un requiem pour cette esthétique du « pense-à-l'argent ». Et puis, ces images sont tellement différentes de celles créées par Hollywood... Je pense mettre en relation des acteurs professionnels et des acteurs de films de famille... Par exemple, je possède une copie de la bande-annonce de *Taxi Driver*, avec Robert de Niro, et j'adorerais travailler avec de Niro.

– Vous préférez généralement travailler avec des films de fiction, comme *Entity* ou *Mayerling*...

– Je ne sais pas, comme je vous le disais je vais sans doute mettre en œuvre d'autres matériaux, dans les prochains films. On arrive très vite à une sorte d'atmosphère propre au type de *found footage* utilisé – si on travaille avec des films des années 50, par exemple – et j'essaye d'éviter ça, il y a tellement de personnes qui le font déjà. J'aime ces films, ce n'est pas une critique. Mais il est un peu plus difficile, ça demande plus d'attention de travailler avec des films plus récents comme *Entity*. J'aurais pu utiliser un film encore plus récent. Ça donne dès le départ un ton très différent.

– Quand j'ai découvert *Outer Space*, j'ai pensé à *It Came from Outer Space*, de Jack Arnold. Dans ce film, il y a une créature dont la vision est brouillée, ce qui donne des plans assez proches de certains effets de votre film. Est-ce que ce film a influencé *Outer Space* ?

– Non. Je ne suis même pas sûr de l'avoir vu. Je connais *Plan 9 from Outer Space*, de Ed Wood. Avec le titre « *Outer Space* », la plupart des gens pensent immédiatement au cosmos, aux films de science-fiction, mais l'avant-garde a souvent tendance à prendre les choses dans leur sens littéral. Une certaine image a été produite dans l'esprit du spectateur, par le titre, et puis vous dites : « Non, non ! « *Outer space* », ça désigne l'espace extérieur au photogramme, c'est un film sur les perforations de la pellicule ! »

Pour le film suivant, je n'étais pas sûr de pouvoir utiliser le titre *Dream Work*, à cause de la société créée par Steven Spielberg, Dreamworks ; et puis je me suis dit, pourquoi pas, c'est la même chose que pour *Outer Space*, la connotation hollywoodienne convient au film. J'utilise un produit venant de ce que l'on appelle « l'usine à rêves », « *dream factory* », et j'essaye de lui rendre un sens littéral – dans mon petit studio de production, ma chambre noire, que j'ai appelé la « Manufacture », je crée ce « rêve ».

– Pour vous, quelle est la différence entre votre travail et celui de Martin Arnold ?

– A présent, il est assez évident que l'on a pris deux voies totalement opposées. Je « régresse » le plus possible, vers les techniques les plus rudimentaires, la prochaine fois j'utiliserai sans doute un briquet ou des allumettes pour impressionner la pellicule, à la place du stylo laser. (*Il prend son briquet.*) Je m'assiérai dans la chambre noire et je ferai exactement comme ça ! (*Il l'allume.*) Je veux voir ce que ça donne ; il y aura sans doute un changement constant de l'intensité lumineuse de l'image. Il n'est pas nécessaire de le faire pour tout le film, seulement pour une partie. Martin Arnold, lui, travaille avec les logiciels les plus récents inventés par l'industrie informatique. Pour son prochain projet, il a rassemblé une somme gigantesque, extraordinaire dans le milieu du cinéma d'avant-garde – 2,5 millions de francs. Il va effacer les acteurs d'un film avec Béla Lugosi réalisé en 1941, *Invisible Ghosts*. Il va s'asseoir pendant un an avec trois ou quatre personnes travaillant pour lui, et tout ce qu'ils feront, c'est effacer les acteurs, photogramme par photogramme. Pas seulement effacer : l'ordinateur devra aussi reconstituer les fonds qui étaient dissimulés par les corps des acteurs. Quelques-uns seront conservés, principalement les rôles secondaires relégués aux arrière-plans, qui regarderont alors longuement un point dans le vide. La plus grande partie de la bande-son sera aussi effacée, mais brusquement cet acteur résiduel à l'arrière-plan dira une phrase... des choses de ce genre... Le film sera long – ils reprennent tout, environ soixante-dix minutes – et ne sera pas distribué comme un film normal mais comme une installation, avec projections numériques, dans des galeries ou des musées.

- Est-ce qu'il y a des réalisateurs contemporains dont le travail vous stimule ?

- Martin Arnold est quelqu'un dont j'admire vraiment le travail, sa fidélité inébranlable à une idée et le fait qu'il dépense énormément de temps et d'énergie. Je ne parlerais peut-être pas de stimulation, mais il y a des œuvres que j'admire beaucoup - *Remains to be seen*, de Phil Solomon, par exemple. C'est exactement mon type d'esthétique.

- Et dans le cinéma commercial ?

- ... Il y en a beaucoup. Andreï Tarkovsky, Martin Scorsese, Robert Altman... Et je viens juste de découvrir les films de Alain Guiraudie - ça n'est pas commercial, mais c'est narratif, et il est vraiment une sorte de nouveau maître du cinéma narratif !

- David Lynch ?

- Oui, aussi. *Blue Velvet* est un chef-d'œuvre. Mais je n'ai pas aimé *Lost Highway*, c'est quelque chose que je n'ai pas saisi...

- Abel Ferrara ?

- J'ai adoré *New Rose Hotel*, c'est comme de la pure avant-garde. Je l'ai vu dans le plus grand cinéma de Vienne. Il y a un écran gigantesque, c'était à minuit, la salle était pleine à craquer, 750 personnes. Le film passait, et j'étais assis là, me demandant : « Mais qu'est-ce qu'il est en train de faire ? Où va-t-il ? » Au bout d'un moment, j'ai compris, ce type ne va nulle part ! Tout le monde attendait quelque chose comme *Bad Lieutenant*, et lorsque la projection s'est achevée il y a eu un énorme silence, les gens se demandaient, « Qu'est-ce que c'était ? » et j'ai adoré ça, c'était formidable... Il devait être complètement fou quand il l'a réalisé ; bien sûr, *New Rose Hotel* n'a jamais eu une distribution normale, en Autriche.

Je n'aime pas les films de David Cronenberg, par exemple. Je n'aime pas ses éclairages, il y a toujours une atmosphère d'intérieur, avec des angles sombres et la lumière au milieu, on a toujours l'impression d'être dans un petit studio d'étudiant. Et les acteurs passent de studio en studio, avec cette lumière étrange qui les suit ; ça me met mal à l'aise.

Récemment j'ai vu *Le pornographe*, je pense que c'est un film vraiment intelligent. Et Jean-Pierre Léaud est incroyable.

- Qu'est-ce que vous pensez du travail d'artistes comme Douglas Gordon, par exemple ?

- La première chose que l'on peut dire sur ces œuvres, c'est qu'elles montrent l'ignorance totale qu'a le milieu des beaux-arts du cinéma d'avant-garde, parce que ce que font Douglas Gordon et Stan Douglas a été fait avant eux par des représentants de l'avant-garde, et le plus souvent, de façon



beaucoup plus indiscutable. Tout le monde s'extasie : « Oh ! C'est merveilleux ! Quelle révélation ! » C'est tout simplement injuste, mais c'est comme ça ; et c'est à nous de relever ce problème, qui concerne tout le discours sur des formes artistiques récentes. C'est la raison pour laquelle je trouve si important que des gens comme Martin Arnold essayent d'investir le milieu des beaux-arts, parce que une fois qu'il sera à l'intérieur, d'autres vont suivre. Et ils seront obligés de regarder en arrière, qu'est-ce qui s'est passé avant, d'où est-ce qu'il vient. En fait, c'est déjà en train d'arriver, la frontière entre l'avant-garde cinématographique traditionnelle et les beaux-arts devient « poreuse », et j'apprécie le travail de Douglas

Gordon ou de Stan Douglas dans la mesure où ils provoquent un intérêt pour ce qui a été fait avant...

- Vous pensez à la possibilité de réaliser des installations ?

- Pour être honnête, jusqu'ici, je n'y ai pas pensé, tout simplement parce qu'on ne me l'a jamais demandé ; mais si une galerie me le demande, j'aimerais le faire, je considérerais sérieusement la commande. La première étape vers un travail de ce genre consistera sans doute à faire un DVD en édition limitée d'une œuvre spécialement créée à cet effet. Je n'ai jamais pensé à une installation, mais ça pourrait aussi être très intéressant.

Propos recueillis en anglais
par Cyril Béghin, Stéphane Delorme et Mathias Lavin
à Paris, le 12 novembre 2001