

Mabel Palacin en conversation avec William Jeffett.

(Texte paru dans le catalogue Mabel Palacin, Salvador Dali Museum, Florida, 2008.)

WJ : Tu as débuté avec la photographie puis tu t'es dirigée vers la vidéo. Peux-tu dire quelque chose sur la relation entre la photographie, le film et la vidéo dans ton travail et comment tu es passée de l'image statique à l'image en mouvement ?

MP : La vérité est que j'ai commencé avec la vidéo, j'ai commencé d'abord avec les images en mouvement. C'était la vidéo et la photographie en même temps, mais c'était plus facile de montrer la photographie. On peut dire que les photographies que je faisais au début avaient quelque chose à voir avec le cinéma, pas uniquement parce que certaines empruntaient des éléments appartenant au cinéma, mais parce qu'elles étaient composées de plus d'une seule image, ce qui est le propre du cinéma. Le cinéma est construit par la relation qui traverse une série d'images et l'effet de certaines images sur d'autres. Je me souviens que dans l'une de mes premières expositions, *Snapshots*, il y avait une pièce qui faisait référence à *Human in Motion* (Homme en mouvement) de Muybridge, mais le titre, qui était inscrit sous l'image, avait été changé en *humane-motion* (Emotion humaine). Relier le mouvement et l'émotion a aussi quelque chose à voir avec le cinéma.

Au début, je travaillais beaucoup en 16mm, la vidéo étant différente, elle est beaucoup plus « flexible » que le cinéma. Au fur et à mesure que la technique de la vidéo a évolué, elle est devenue plus accessible, et ça m'a permis de continuer encore à travailler avec l'image en mouvement. Mais par-dessus tout, ce qui est décisif est la façon dont la technologie numérique qui constitue l'environnement de la vidéopermet presque tout ; pratiquement toute forme d'image semble « conquise » par le mouvement. Cela ouvre beaucoup de possibilités dans la création de contextes, que ce soit ceux liés à la compréhension des images ou ceux liés à la construction de significations.

WJ : Es-tu venu à la vidéo avec un point de vue cinématographique ?

MP : Le cinéma, c'est la photographie en mouvement, mais il est basé sur quelque chose d'autre que la photographie ; en ajoutant une seconde image, on cesse de se référer à la réalité que les images représentent et on va vers la présentation d'une autre réalité, indiquant une autre direction, qui n'est plus la réalité d'où les images sont sorties, mais quelque chose que produit l'unification de deux images. Presque tous les projets que j'ai réalisés, même ceux qui engageaient des photographies, mettaient plus d'une image en relation, je suppose que c'est le point de vue cinématographique auquel tu fais référence.

Le cinéma est le modèle de référence de l'image en mouvement. Après lui, d'autres technologies sont apparues, qui ont eu un effet sur le cinéma autant que le cinéma a influé sur elles, mais dans cette contagion mutuelle, tout semble avoir le même statut. Il y a des différences dans l'enregistrement en vidéo, compte tenu des différents systèmes et formats disponibles aujourd'hui, ou au cinéma (le film), mais pas tant que ça. De plus en plus, les différents systèmes d'images en mouvement convergent, juste comme la photographie se rapproche du cinéma. A partir du moment où tous les supports finissent numérisés, dans un ordinateur, ils se contaminent tous. L'univers numérique crée un contexte dans lequel les images sont des images ; elles perdent les traces de leur origine pour passer dans une sorte de *tabula rasa*, dans laquelle elles doivent commencer à jouer sur un autre mode. La numérisation impose aux images de se mêler entre elles, de se reconstruire, et ainsi de modifier leur signification. Le cinéma est une référence, un modèle, mais toute approche que le cinéma peut offrir aujourd'hui doit prendre inévitablement en considération cette frontière technologique ; autant que les autres technologies de l'image en mouvement.

WJ : *Sur l'Autoroute* a été l'une de tes premières vidéos. Je voudrais te demander de décrire l'usage de l'écran qui est représenté dans cette vidéo, comme une surface perméable qui fait la démonstration des niveaux de la représentation, entre l'action et le théâtre d'ombres et la représentation cinématographique.

MP : L'idée de *Sur l'Autoroute* était de placer le spectateur à l'endroit de la production des images, et c'est la raison pour laquelle l'écran apparaît comme la place même des images. Autour de l'écran, on voit des gens, des objets et la façon dont ils sont représentés sous la forme d'un théâtre d'ombres. Le théâtre d'ombres est très utile pour différencier deux sortes d'images, parce que les ombres ont une stylisation qui est proche du dessin. Mais, comme elles sont aussi des ombres, elles conservent une forte connexion avec les corps qui les produisent. Ce qui les rapproche davantage de la photographie que du dessin. Les ombres sont absolument une image stylisée de la réalité, mais elle appartient aussi à la réalité ; elles sont à la fois séparées et connectées à la réalité.

Dans *Sur l'Autoroute*, on a d'un côté l'histoire qui a lieu sur l'écran, présentée par le théâtre d'ombres, et de l'autre, en traversant l'écran, la façon dont ces ombres sont produites de façon plus « naturelle ». Cette seconde partie qui advient après chaque scène du théâtre d'ombres, nous éclaire sur ce que nous voyons sur l'écran, révélant les différences entre une image et ce qui en est l'origine, puisque derrière l'écran, nous découvrons que les personnages et les objets qui composent chaque scène ne sont pas où ils semblent être, et même qu'ils ne sont pas ensemble, ni même que la scène existe. Cela fait naître des questions : d'un côté les images sont séparées de la réalité, comme deux choses différentes, mais, d'un autre côté, la représentation plus réaliste que nous voyons derrière l'écran ne nie pas la valeur des images, de telle sorte que la fiction apparaît comme une puissante forme de négociation avec le réel.

L'écran est aussi perméable à travers la façon dont la vidéo est présentée, étant positionné au niveau du sol, et les figures qui apparaissent conservent une relation d'échelle avec le spectateur, qui peut parfaitement avoir l'impression d'être à l'origine de leur apparition. L'écran dans la vidéo est identique à celui de la salle d'exposition, ce qui permet d'opérer l'identification de façon singulière, presque comme une sensation que l'on a en se déplaçant dans l'espace. Et puis, j'aime la fragile qualité des ombres. Elles s'évanouissent facilement, elles ressemblent au cinéma, elles sont temporaires et fragiles.

WJ : Dans *La distancia correcta* (La distance juste), ta dernière vidéo, les deux écrans construisent la relation avec le spectateur en deux sens. Le premier place le spectateur dans une position précise liée au point de vue idéal suggéré par les deux écrans ; et dans le second, le spectateur peut rechercher sa propre position, sa propre « juste distance » avec les deux écrans. De cette façon, les deux écrans déterminent l'espace physique qui environne le spectateur, tandis que celui-ci peut construire sa relation avec l'image.

MP : *Sur l'Autoroute* et *La distancia correcta* maintiennent un certain lien : les deux vidéos placent les spectateurs dans des situations particulières en respectant leur statut. Dans *Sur l'Autoroute*, les personnages que nous voyons sur l'écran sont en fait derrière lui, et dans *La distancia correcta*, le personnage qui fait avancer l'histoire est devant l'écran. Les « fabricateurs » sont derrière l'écran, et le public est devant. Dans *La distancia correcta*, l'idée était de mettre le spectateur là où les images s'interprètent. En fait, le protagoniste joue comme un personnage entre le spectateur et l'écran – cet écran avec lequel il coexiste dans le décor où il se bouge. L'acteur bouge dans l'espace qui est devant l'écran et cherche la meilleure position possible dans l'axe de la caméra et en face des images ; il

recherche la position physiquement juste par rapport à la caméra et à l'écran. Mais cela pose la question de la nature de cette distance: y a-t-il une seule distance ou plusieurs distances justes ? La distance qu'il conserve devant les images constitue une interprétation qui leur donne tel ou tel sens, et elle a aussi une valeur idéologique. Cela provoque un curieux questionnement parce que l'acteur est un spectateur qui joue et, par conséquent, le public qui regarde est mis dans une situation semblable à celle de l'acteur : parce que le public se meut lui aussi, ici, en face des deux écrans. Ces deux écrans rendent la perception de la pièce plus complexe, contraignant le spectateur à choisir une position concrète dans l'espace. On peut circuler devant, derrière ou autour des écrans, mais, de ce fait, on se sent presque toujours dans un univers fragmenté qui oblige à choisir. Les deux écrans alimentent l'idée que la distance juste n'est pas seule et unique, que nous pouvons en concevoir d'autres et que beaucoup de distances sont en réalité possibles, qui sont toutes provisoires, liées à chacun des individus qui, comme l'acteur, interprète les images, mais aussi le moment, la contingence ou la situation. Comme l'acteur, chacun de nous amène les images à faire sens en relation avec sa propre vision.

WJ : Deux observations : la première est que j'ai l'impression que quand les gens voient tes vidéos ils les comprennent, et que d'une façon ou d'une autre ils peuvent entrer dedans, parce qu'elles ont une dimension liée à la logique cinématographique dont ils sont familiers. L'autre touche au rôle du son dans ces deux vidéos : *Sur l'Autoroute* et *La distancia correcta*.

MP : Le son dans *Sur l'Autoroute* est plus simple. Il s'agit d'une bande sonore de Mark Cunningham, qui a travaillé pour les deux projets ; il s'est formé à Saint-Petersbourg, avec d'autres musiciens qui étaient au collège Eckerd dans les années 1970. Je lui ai commandé plusieurs pièces musicales avec une structure en boucle, en donnant quelques mesures de temps déterminées. De mon côté, j'ai laissé seulement quatre ou cinq insertions de son direct dans la vidéo, des plages sauvages (*wild tracks*), ce qui, d'une certaine façon attache la musique à l'écran. Dans *La distancia correcta*, le son est davantage élaboré et a pour fonction d'annoncer ce qu'est, à chaque moment, la distance réelle instaurée entre la caméra, l'acteur et l'écran. Le son décrit l'espace que nous voyons dans la vidéo. La pièce est conçue avec deux stéréos, et les haut-parleurs doivent être placés de façon précise dans l'espace, de telle sorte que, à partir du son, le spectateur puisse arriver à reconstruire l'espace que le personnage occupe, ce qui est très difficile à déterminer si vous vous guidez sur des images qui sont en mouvement constant, formant une mécanique complexe, dans laquelle les mouvements de la caméra sur l'écran entraînent des mouvements de caméra dans le décor et vice versa. Le son est très élaboré, très précisément lié à la distance des objets, un monte-charge sur la droite qui situe la scène dans une sorte de rez-de-chaussée, une haute fenêtre sur la gauche... La bande sonore de Mark Cunningham, réalisée avec Silvia Mestres pour cette pièce, est un double thème qui participe à la configuration fragmentaire de cet univers dans lequel on est constamment contraint à reconstruire des lignes de continuité. Dans l'installation de *La distancia correcta*, c'est peut-être le son qui nous pousse le plus à bouger dans l'espace, au lieu de nous fixer à tel ou tel endroit, au milieu des deux écrans.

WJ : Il me semble que tu nous montres comment nous construisons les images... Je sens que les gens peuvent entrer dans cette logique de façon intéressante. Ce n'est pas obscur... d'une certaine manière, le spectateur peut la comprendre.

MP : Je le crois. Je sais que ce que je t'ai dit du son de *La distancia correcta* exige un effort inhabituel du spectateur, mais on perçoit bien que ceux qui le veulent peuvent suivre cette voie. Les gens

comprennent au moins certains éléments, parce que l'œuvre est portée par une forte dimension visuelle, que tu as reliée à la logique cinématographique. Quoi qu'il en soit, cela a à voir avec la relation que nous conservons avec les images, qui engage spécialement le public. Les œuvres ne sont pas fermées ; elles mettent en jeu des séries d'éléments avec lesquels nous sommes familiers, même s'ils sont organisés de façon non familière, et dans tous les cas, elles produisent une réelle étrangeté qui conforte la possibilité de voir d'une autre manière. Je considère que les images sont une importante composante dans la construction de la réalité, et c'est dans ce sens que mon travail est concerné par cette relation, non pas seulement par la façon dont nous construisons des images, mais par la façon dont nous sommes liés à elles, et par le fait de savoir si elles peuvent proposer des réalités différentes.

WJ : Ton dernier projet de film, *6''*, est un livre, mais un livre avec une logique très claire. Peux-tu dire quelque chose de ce travail et comment tu es passée de lui à ton nouveau projet en cours, *Una noche sin fin* ?

MP : *6''* est du cinéma au sens où il prend en considération l'unité de base qu'est l'image arrêtée. C'est un film de six secondes, fait pour être un livre - chaque page reproduisant une image arrêtée, de telle sorte que cela fait un livre de 144 pages - le temps nécessaire pour exécuter l'action qui est représentée. Dans *6''*, 144 personnes participent à la même action : lancer un caillou. Chacune occupe une image arrêtée : de telle sorte que l'action complète est réalisée par les 144. Ce qui m'intéressait, et c'est là que commence la relation avec *Una noche sin fin*, c'était le lien entre la photographie, les images fixes et les images en mouvement, parmi lesquelles presque toujours, aujourd'hui, on donne la préférence aux images en mouvement. J'étais intéressée par la tension entre l'image fixe et le mouvement, la capacité de briser la narration, et la capacité de l'image à résister à une narration en offrant différentes routes possibles. Enfin, m'intéressait l'idée qu'une série d'individus exécute une action collective. Les gens sont unifiés dans une action individuelle, comme un seul corps, et ce qui est important, c'est qu'ils permettent la continuité de l'action.

Quelques-uns de ces éléments apparaissent dans *Una noche sin fin*, qui a son point de départ dans l'idée d'unifier deux conceptions du temps représentées par deux méthodes opposées d'enregistrement de la réalité : d'un côté une caméra à *grande vitesse*<sup>1</sup>, et de l'autre des enregistrements en *capture lente*<sup>2</sup>. Il faut tenir compte, pour l'image, du moment où la numérisation contraint à effacer la différence entre l'image statique et l'image en mouvement, parce que la culture de l'ordinateur conduit à combiner les images, et par conséquent à éliminer la photographie comme nous avons l'habitude de la comprendre. Réalisée avec une caméra à grande vitesse, un ralenti photographique tend en particulier à mettre en suspens la narration, à la freiner, et à nous montrer des aspects de la réalité que nous ne voyons pas, à transformer la matière qui est intimement liée au temps ; cela tend vers l'image photographique, qui relève d'une philosophie de la contemplation. De l'autre côté, l'enregistrement en capture lente développe la narrativité, mais sépare clairement ce qui est de l'ordre de la narration et ce qui est de l'ordre de la photographie : ainsi, tout ce que nous voyons en mouvement est narration ou cinéma, mais ce qui apparaît, à peine pour un instant et

---

<sup>1</sup> Mabel Palacin désigne une caméra qui enregistre non pas 24 images par seconde (format cinématographique classique) ni même 25 images (format standard de la vidéo), mais 200 ou même 300 images/seconde. La projection d'un tel enregistrement à la vitesse de restitution « normale » (24 ou 25 images/seconde) ralentit le mouvement, comme elle l'explique dans la suite de l'entretien.

<sup>2</sup> « Time-lapse takes », littéralement, « prise en manque de temps », c'est-à-dire un enregistrement de quelques images par seconde, voire une seule, ou même avec « arrêt sur image » à fréquence voulue. À l'inverse, la projection d'un tel enregistrement permet de restituer à grande vitesse un phénomène lent (naturel) enregistré dans une longue durée.

presque de manière subliminale, possède un caractère plutôt photographique, parce que cela n'apparaît que dans l'image unique (*still*). De cette façon, l'image technique apparaît comme liée à l'idée de temps, et c'est ainsi que la photographie a réalisé la première rupture avec le concept traditionnel du temps.

De plus, dans *Una noche sin fin*, il y a une autre idée qui est aussi dans *6''* : c'est l'idée du collectif, dans lequel le temps est aussi une question d'échelle, et le temps long est le temps de la foule. Une action réalisée par une multitude d'individus impose d'être ralentie, de mettre les freins. Dans *Una noche sin fin*, nous avons l'usine, le temps pour réaliser le travail, le théâtre qui a besoin aussi de cet élément collectif qu'est le mécanisme et la matière publics ; le temps est interprété à travers cette relation au collectif.

WJ : *6''* a été réalisé pour le musée de L'Empordà (musée Dali à Figueras), et le nouveau projet, en cours, est produit par le musée Salvador Dali en Floride. Qu'est-ce qui, chez Dali et dans son œuvre, t'as donné le point de départ pour ce nouveau projet ?

MP : Visuellement, les montres molles, et déjà nous parlons du temps, mais il y a aussi d'autres questions scientifiques qui accompagnent l'œuvre de Dali. Je rappelle le principe d'indétermination qui, si je ne me trompe, affirme que d'une molécule nous pouvons connaître avec précision soit sa position, soit sa vitesse, mais jamais les deux en même temps. De là, Dali déduit que l'observateur choisit ce qu'il observe, et il en est arrivé à d'intéressantes conclusions pour l'art. Cela m'a fait penser qu'une image acquiert une valeur distincte quand elle est combinée avec d'autres, et que cette combinaison rend visible des choses que nous ne voyons pas directement dans la réalité, éléments latents dans les images. Je m'intéresse aussi aux considérations qui portent sur la double nature des images, qui a toujours concerné mon travail. Par ailleurs, on trouve cette idée que la caméra révèle une réalité différente de celle que nous voyons, et comment cela dépend des possibilités techniques. Dali était fasciné par la façon dont le mouvement lent était capable de révéler des formes que le regard ne pouvait pas voir, et beaucoup de figures qui apparaissent dans ses peintures ressemblent énormément à celles que produit la caméra à grande vitesse. Je pense à ces figures qui paraissent constituées d'états de la matière que nous ne connaissons pas : des formes liquides transformées en solides, des formes solides qui deviennent molles, des corps sans poids, etc. La réalité enregistrée avec une caméra à grande vitesse prend cet aspect inhabituel, le monde cesse de se comporter comme nous l'attendons, et tout ce que nous avons appris paraît vain. C'est comme si nous pouvions contempler la vie secrète de la matière.

L'image en mouvement est liée au temps, mais presque toujours, lorsque vous voulez expliquer le temps, vous devez supprimer le mouvement, parce que le mouvement est une action qui nous distrait. Ainsi, si on élimine l'action, l'image ne peut pas être comprise ou expliquée par le langage, parce qu'il est nécessaire de la ressentir. La forme dans l'histoire moderne est fragmentaire ; nous ne voyons que des morceaux de réalité, jamais la totalité. La fragmentation qui est mise en jeu dans *Una noche sin fin* reconnecte des réalités distinctes comme l'usine et le théâtre ou la représentation, introduisant d'autres activités humaines comme manger, dormir... qui envahissent l'ordre même de la production et de la représentation. Le temps et la perception sont mis en jeu en mesurant une image à travers une autre.

WJ : Dans son brillant essai de 1935, *Psychologie non euclidienne d'un photographe*, Dali s'est attaché à la présence marginale d'une bobine de fil qui fait apparaître aussi la photographie normale de deux femmes debout dans une porte. Un des points de son analyse est que la photographie isole

phénoménologiquement des objets qui, sans elle, n'apparaîtraient pas à la conscience, et qu'elle ouvre ainsi des nouveaux chemins à la pensée. Comme il l'écrit : « Bien sûr, cette bobine sans fil réclame avec force une interprétation, car cet objet très exhibitionniste, en raison de son « existence imperceptible », et à travers son caractère propre et sa nature invisible, lesquels relèvent eux-mêmes de la soudaine irruption particulière des « apparitions paranoïaques »... cet objet, dis-je, appelle, une fois rendu visible, une fois qu'il a été découvert, une solution logique qui pourrait permettre une déduction, une solution logique qui pourrait permettre une réduction, même partielle, du délirant phénomène flagrant et incompréhensible auquel il donne corps. » Il me semble que Dali introduit ici une méditation sur la relation entre l'image statique ou en mouvement et la forme qu'elle donne à notre compréhension du monde, et en ce sens cela ouvre une problématique que tu explores dans *Una noche sine fin*. Quel lien vois-tu entre les idées de Dali sur la photographie et ce nouveau travail ?

MP : C'est une idée qui touche à la nature de la photographie. Et qui a à voir avec quelque chose que nous avons mentionné tout à l'heure : que la photographie, en arrêtant le temps, ouvre la possibilité d'une philosophie de la contemplation, en fixant une image de telle sorte qu'elle puisse être vue comme nous ne voyons jamais la réalité, parce que nous sommes immergés dans le temps. La photographie peut isoler les objets, des éléments du réel, pour permettre de les observer mieux, mettant ce qui est inconnu à la disposition de la pensée. Dali était conscient que la caméra révélait une réalité différente, que la photographie et le cinéma avaient fait naître une nouvelle façon de voir. Aujourd'hui, l'univers du numérique propose encore d'autres façons de voir, et il est intéressant de les explorer. *Una noche sin fin* a été enregistré avec une caméra enregistrant la réalité à des vitesses différentes, soit à grande vitesse soit selon des fréquences de temps différentes, d'une façon qui permet de voir ce que nous ne voyons pas ou, pour le dire mieux, des aspects de ce que nous ne voyons pas dans ce que nous voyons, ou ce que nous croyons voir. Cette caméra à grande vitesse, restituant l'effet d'un mouvement lent, se rapproche de la photographie parce que, dans la lenteur qu'elle impose, l'image est gelée, fixée, interrompant pour un moment la relation de cause à effet, ralentissant la narration et découvrant un espace pour l'observation qui s'apparente au propre de la photographie. L'image en capture lentefait le contraire : elle commence comme la photographie, mais elle est lancée dans un développement temporel, qui élimine certains aspects et en révèle d'autres. Avec cette technique, il y a une tension particulière entre la photographie et le cinéma, parce que des phénomènes apparaissent quicassent la continuité, ayant été captés malgré leur présence fugitive, comme des images subliminales qui enrichissent l'action d'événements contradictoires. Dans la capture lente, il y a un aspect paradoxal qui nous permet de percevoir simultanément la double nature de l'image : ce qui en elle n'a pas de durée, c'est la photographie, et ce qui maintient le mouvement continu, c'est la narration. Ce qui n'a pas de continuité est comme la bobine sans fil dans la photographie de Dali.

L'extraordinaire manipulation par lenumérique pousse les images à se combiner les unes aux autres, ce qui permet d'explorer les racines photographiques du cinéma. En ce sens, les « aspects inconnus » que l'œuvre propose proviennent non seulement de la technique employée pour l'enregistrement, mais aussi de la combinaison des images.

WJ : Peux-tu parler du rôle du temps et de la photographie en relation avec les espaces du théâtre et de l'usine représentés dans *Una noche sin fin* ?

MP : Dans *Una noche sin fin*, j'étais intéressée par la tension entre l'image statique et le mouvement, la possibilité de casser la narration et la capacité de l'image à résister à la narration en ouvrant

plusieurs chemins possibles ; pour cela, je voulais utiliser deux techniques différentes d'enregistrement traditionnellement associées à la recherche scientifique : l'enregistrement d'images à grande vitesse, et l'enregistrement d'images avec pose. Les deux ont été généralement utilisées à des fins analytiques dans l'étude scientifique de phénomènes transitoires mais, dans mon cas, elles m'ont aidé à poser des questions sur le temps, à partir de la différence entre la nature de la photographie et celle de l'image animée. Je voulais, à la base, associer quatre histoires sur le temps, compris dans le sens de la durée : un jour dans une usine, d'une durée de huit heures ; une représentation théâtrale d'une durée de deux heures ; trois personnes dormant chacune huit heures, successivement, dans le même lit, jusqu'à ce qu'ils arrivent à vingt-quatre heures ; une histoire de sept jours qui introduit le temps naturel de la matière à travers les restes d'un plat de fraises laissé sur une table après un dîner et qui, les jours passant, moisissent avant de quasiment disparaître. Ces quatre morceaux de temps ont été enregistrés puis leur durée a été égalisée à environ trois minutes, quelque fois avec la grande vitesse, d'autres fois avec des fréquences de capture variées, même si après coup ils sont combinés et complexifiés, avec une certaine désinvolture qui éloigne la méthode de toute prétention scientifique.

L'idée était de construire une histoire fragmentée qui connecte des réalités différentes, et c'est la raison pour laquelle il n'y a pas de protagoniste dans *Una noche sin fin*, mais plutôt un nombre assez élevé d'acteurs qui participent à tel ou tel rôle avec des instructions réelles, ainsi certains ne font que dormir. Ils forment tous ensemble une sorte de collectivité inconsciente.

Dans l'usine, une équipe de travailleurs à la chaîne est enregistrée pendant son travail par une caméra à grande vitesse. Ils travaillent le jour mais, durant la nuit, un autre personnage, enregistré en capture lente, les concurrence et réalise leur travail à tous. La répétition des mouvements gagne les plus petits gestes que les personnages répètent mécaniquement. L'usine ne s'arrête jamais. Au théâtre, la représentation dure conventionnellement deux heures et il semble, d'abord, qu'elle est clairement divisée selon la dualité scène-public avec chacun d'eux occupant respectivement un écran. Au même moment où le théâtre est comparé à l'usine comme dispositif, l'usine est reliée au théâtre, comme une condition qui fait échapper le public à l'espace réel et qui doit être étendue aux autres activités de la vie. L'apparition de la radio va au-delà de l'espace physique, étendant la condition du spectateur à tout lieu et toute temporalité.

Dans ce système de vie, le sommeil est aussi organisé comme à l'usine, en équipes de travail et en équipes de sommeil, comme les lits des immigrants étaient partagés par des vendeurs de sommeil, qui sous-louaient les lits à des équipes souvent déterminées par les horaires de travail. Vingt-quatre heures de sommeil enregistrées en fréquence lente avec trois personnes qui dorment chacune huit heures. Les dormeurs sont séparés dans le temps et l'espace ; ils jouent comme un seul corps, bougeant eux-mêmes selon une coordination inconsciente. Leurs mouvements accélérés sont enregistrés en fréquence lente, avec la caméra positionnée au-dessus d'eux, comme une caméra de surveillance, ou comme des cliniques du rêve, changeant le sommeil en activité intense. Ici, le sommeil n'est pas du repos, mais une activité organisée.

Mais il s'agit aussi du temps comme quelque chose de concret, qui est connecté à la nature temporelle de la matière ; dans un jardin, après un dîner, un plat de fraises est laissé sur une table puis enregistré pendant sept jours jusqu'à ce que la moisissure les recouvre. Ce temps « naturel », lié à la matière, est infiltré dans le théâtre, avec un glaçon qui fond dans un verre de whisky, un plat de fraises, etc. Mais, en raison du système d'enregistrement, ce temps semble dépossédé de sa « naturalité », dans la mesure où, pour le percevoir, est employé un artifice proche de l'idée de représentation. Le temps est bien, alors, à l'intérieur du dispositif, que ce soit le dispositif

d'enregistrement ou de projection ; et on pourrait se demander jusqu'à quel point nous sommes conditionnés par ce type de temporalité.

Une petite partie du film seulement a été enregistrée à la vitesse normale. C'est celle où l'on voit les mains du personnage qui achète une série d'objets, dans laquelle seul l'argent est montré à la vitesse normale. Et encore, ces séquences donnent l'impression d'être rêvées par l'un des dormeurs, puisqu'elles arrivent après eux ! C'est comme si la vitesse normale n'avait sa place que dans l'espace du rêve... même si le son est diffusé aussi à vitesse normale.

La révolution industrielle a généré une culture basée sur une régulation hautement stratifiée de quantités limitées de temps disponibles pour la production. L'usine est le plus clair exemple de la division et de l'organisation du temps, de la standardisation du temps. L'organisation du temps à l'usine se prolonge à tous les niveaux de l'activité humaine, et l'activité de représentation (théâtre, concert, cinéma) introduit une durée standard dans les conditions de la visualité, d'où il s'ensuit qu'il y a aussi une relation temporelle entre la réalité et la fiction, que la fiction est réduite à un temps spécifique, et que si elle dure trop longtemps, elle déborde dans la réalité. L'usine autant que le théâtre ont été, en partie, enregistrés en grande vitesse, parce que la fonction que ces deux espaces assument a inondé les autres aspects de la vie, à tel point qu'il est possible aujourd'hui de retrouver leurs traces presque partout.

L'enregistrement à grande vitesse relie l'usine et le théâtre comme les deux endroits spécifiques où le temps est interrompu et interprété de manière particulière, soit à fin de production soit à fin de représentation. La haute vitesse est capable de casser la relation de cause à effet, de telle sorte que, dans la combinaison des images il arrive que nous percevions souvent les effets avant les causes, créant ainsi une étrange forme d'ellipse. Dans *Una noche sine fin*, le temps est traité en relation avec la perception à travers l'utilisation de caméras qui ne voient pas la réalité comme nous la voyons, ce qui rappelle la définition que Bresson donnait du cinéma : montrer ce que vous voyez à travers un dispositif qui ne voit pas comme vous voyez.

WJ : Dans *Una noche sine fin*, tu présentes deux écrans qui se font face, lesquels représentent le mouvement dans les deux registres du mouvement lent et du mouvement rapide. Entre ces deux cadres du temps, il y a le spectateur dans un espace et un temps réels. De plus, le son a été enregistré en temps réel, de telle sorte qu'il existe entre les temps représentés dans les images. Plus encore, ce réel temps « audio » porte l'attention vers la nature de l'installation vidéo et sur la façon dont les modalités changeantes de temps dans les images projetées informent l'expérience phénoménologique du spectateur. Finalement, la musique recouvre le son. Il me semble que le son est utilisé d'une manière calculée. Peux-tu expliquer comment le son participe aux autres problématiques développées dans la vidéo ?

MP : Nous entendons le son en temps réel, mais il est relié aux images, ce qui revient à dire qu'il y a des vides et des saturations que nous ne pourrions pas percevoir dans des conditions de vitesse normale. Dans les images enregistrées à grande vitesse, les sons qui correspondent à ce que nous voyons, les sons *in*, sont espacés par les silences que le mouvement, ralenti dans la diffusion, impose ; c'est une sorte de suspension du temps traduite par une suspension du son. Par exemple, au théâtre, quand l'un des personnages renverse la table, le son réel enregistré est un fracas qui ne nous permet pas de percevoir isolément les sons de chaque bris particulier. En mouvement lent, nous voyons plus de détails, et cette perception se déplace vers le fait d'entendre aussi plus de détails ; en particulier, chacune des vaisselles éclate et résonne sur le sol en tombant. Parfois, il se produit un étrange effet : le son ne correspond pas à l'image. Quand les acteurs sautent de la scène



dans le parterre, par exemple, le son du saut ne semble pas correspondre à l'image, l'image est trop lente pour ce son distinctif.

Quelque chose d'identique se passe dans les séquences enregistrées en fréquence lente, mais d'une façon différente : nous entendons des choses que nous ne voyons pas, même si elles arrivent « dans le cadre ». Parfois, le son n'est pas synchronisé avec la vitesse de l'image, il ne peut pas l'être. Dans la représentation jouée au théâtre, nous entendons les pieds des acteurs en mouvement, bien que nous ne les voyons pas bouger ; nous les voyons seulement ici ou là, sur la scène. C'est que, lorsque les captures sont plus espacées, les personnages disparaissent parce qu'ils ont bougé ! On ne les voit plus mais on les entend, on entend leurs pas quand ils changent de place dans le théâtre, ou les plats, les couverts et les verres, quand ils dînent, dans la séquence de la table hors du théâtre. Si l'on veut synchroniser le son dans les séquences réalisées en capture lente, il faut le supprimer en grande partie, même les mots – il n'y a pas de temps pour les mots. Donc, dans le théâtre, les acteurs se voient dépossédés du texte ; la vitesse les pousse à faire une série de mouvements, de déplacements et de gestes qui ne laissent place qu'aux sons les plus concrets et les plus concis, ceux qui sont liés au monde matériel.

Au son, j'ai ajouté une musique, en me conformant au procédé le plus classique du recouvrement sonore. Le thème est une partition de film archétypale qui est répété avec des variations et des durées précises. C'est comme un code qui ne semble pas avoir de relation naturelle avec ce que nous voyons, mais qui le marque plutôt d'une sorte d'artifice générique. On a le thème en tant que tel au centre de la vidéo, la version que l'on entend à l'usine avec le travailleur de nuit, et quatre variations qui correspondent à l'usine de jour, au théâtre, aux dormeurs, et à la table. Toutes les versions sont séparées par des pauses et des transitions. Comme une partition de film, la musique est parfois portée par les sons de la vidéo pour gagner en dynamisme. Parfois, très peu d'éléments sonores sont conservés, et la répétition du thème comme les variations ne parachèvent pas l'action mais ajoutent de l'indétermination dans ce qui la compose, laissant toutes les options ouvertes.

Tu as raison de remarquer qu'il n'y a qu'une seule bande sonore pour les deux écrans. On peut la percevoir au milieu des deux temps, mais d'une façon particulière parce que le son peut parfois appartenir aux deux écrans, venir de l'un ou l'autre, ou devenir une réalité distincte liée au fait de regarder l'un ou l'autre écran. C'est ce qui arrive pour les sons du théâtre ; au moment où les éléments structuraux de la scénographie tombent, ils sont intégrés à l'usine comme s'ils formaient une partie de son environnement, comme s'ils participaient à une même activité ; ils relèvent de l'espace du théâtre, mais peuvent être une partie de l'usine. Le son est des deux côtés, mais contribue à briser la catégorisation spatiale ou, au moins, à y introduire une certaine ambiguïté. Quand l'ouvrier lance dans une caisse les pièces d'un moteur intégralement démonté, la toute dernière produit un son différent des autres. Sans l'écho de l'espace plus vaste de l'usine, cette pièce ultime résonne comme dans une salle plus petite et plus pleine, la chambre des dormeurs, et ce changement de lieu se manifeste à travers le son. Le son contribue à donner de l'unité et, comme tu le dis, il explore la nature de l'installation de l'œuvre, cassant l'unité spatiale des scènes, parce que le son est réellement à la position occupée par les spectateurs, qui doivent choisir entre l'un ou l'autre écran. Ce qui est « entendu » dans chaque écran n'est pas réellement « entendu » dans l'un ou l'autre, mais est seulement « entendu » dans la tête du spectateur.

Traduit de l'anglais par Emmanuel Latreille