

# CINÉMA TOPOLOGIQUE

Olivier Perriquet 2010 – <http://cesium-133.net> – [olivier@perriquet.net](mailto:olivier@perriquet.net)

article paru dans « ESTHÉTIQUE ET COMPLEXITÉ. Création, expérimentations et neurosciences »  
sous la direction de Zoï Kapoula et Louis-José Lestocart, CNRS Alpha, 2011, ISBN : 978-2-271-07169-9

« L'idée est un arrêt de la pensée ; elle naît quand la pensée, au lieu de continuer son chemin, fait une pause ou revient sur elle-même »

Henri Bergson, L'énergie spirituelle

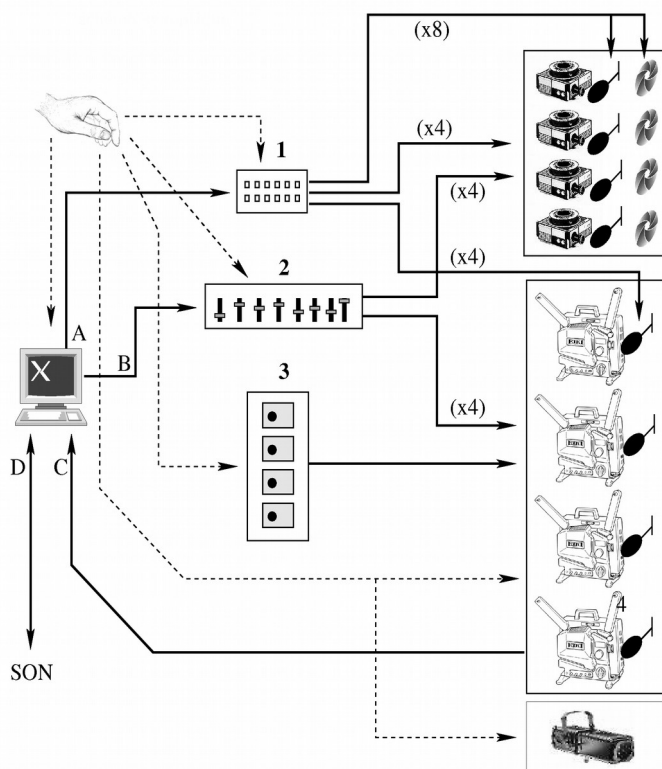
*Je discute avec Alexis. A un certain moment il prend un gros coquillage qui baignait dans l'eau, il le secoue et il en sort différentes choses vivantes que je croyais endormies depuis longtemps. Des sortes de petites écrevisses avec des pinces (deux, je crois) et des grosses moules et des grosses huîtres (deux aussi ?). Tout ça sort au travers d'un sopalin blanc (étonnamment conservé dans l'eau !) puis tout se réorganise devant mes yeux : je perds une moule et une huître, elles se cassent, et une des deux autres moules avale l'huître qui reste. Je suis très surpris : elle est belle et vivante. Elle ressemble à un écrin noir. Je les mets dans un aquarium dans la cuisine de mon enfance. La moule est rectangulaire comme un coffret. Elle s'ouvre et laisse apparaître l'huître avec un morceau de citron et un petit trésor en plastique. Ensuite j'essaie d'attraper une des deux écrevisses naines mais je ne sais pas comment prendre les pinces. Et je me coupe l'index gauche. La pince se casse et tombe au sol, je lâche tout et passe mon doigt saignant sous l'eau froide. Alex me dit que normalement à la cantine ils mettent des élastiques aux pinces pour qu'on ne se coupe pas... Puis, plus tard (?), en même temps, je ne sais pas... Un gros chien aux poils longs laisse échapper des cartes sous sa patte droite. Je m'approche avec inquiétude et saisis une carte (ou bien il me la tend, ce n'est pas très clair). C'est un As de Trèfle. Dans ma main elle se transforme en une carte hybride, un « 4 » dans le coin gauche et des « 5 » dans les trois autres coins. Toujours de Trèfle.*

Le rêve est très court, c'est en tous cas l'impression qu'il me laisse. Au réveil, je suis pris de sueurs froides et me mets à sangloter car, outre les moules et les huîtres, je *comprends* que ce chien est un personnage puissant, sans bien savoir expliquer pourquoi. En écrivant immédiatement mon rêve avant que son souvenir ne s'efface de ma conscience, je tente de figer ses images volatiles par des mots et c'est une expérience pénible car chaque mot écrit est comme un clou planté dans l'aile d'un papillon encore vivant, sacrifiant l'animal pour le donner à voir. Pire encore, tout le nuage de significations et de connotations avivées par les mots de la langue pollue la limpidité des images du rêve. Qui sait si l'image [ chien ] est conforme à ce mot < chien > qui la nomme. Si je m'allongeais sur le divan d'un Lacanien, probablement ce chien langagier (dog) deviendrait une figure de Dieu (god) ou plutôt même de son inverse, quel qu'il puisse être. Mais d'où viendrait cette connexion mystérieuse avec la langue que moi-même je ne ressens nulle part, on me l'indique, je suis prêt à la croire mais je ne la *ressens* pas. Mais allons plus loin, s'agit-il réellement d'images au sens où on l'entend habituellement ? Non, elles ont une substance autre que visuelle et si je m'appliquais à les dessiner je n'y arriverais pas, d'ailleurs la notion d'image est elle-même ambiguë, puisqu'elle peut désigner tout autant une représentation perceptible (donc susceptible d'être acquise d'une façon ou d'une autre par les sens) qu'une représentation mentale, c'est à dire l'engramme d'une telle perception, sa trace laissée dans mes réseaux neuronaux. Les impressions fugaces de mon rêve ne sont pas pour autant des sensations vagues, elles ont au contraire une présence très nette dont on pourrait se figurer les contours abstraits que je n'arrive pourtant pas à saisir au travers d'un quelconque langage. Il me revient cette aveu de Michaux, impuissant à décrire ses expériences psychotropes par le langage, même assoupli par la poésie : « *Un phénomène assez spécial s'y rencontre que j'appellerais bien la pensée néoténique. Avant qu'une pensée ne soit accomplie, venue à maturité, elle accouche d'une nouvelle, et celle-ci à peine née, incomplètement formée, en met au monde une autre, une nichée d'autres qui semblablement se répondent en renvois inattendus et irrattrapables et que jusqu'à présent je n'ai pas réussi à rendre.* ». En exprimant cette expérience par des mots ou des images, je m'oblige en effet à soumettre un système organisé de phénomènes intimes aux lois et contraintes d'un système de signes linguistiques ou visuels qui lui est étranger et j'éprouve une difficulté qui me semble être celle de la traduction. Dans l'espace onirique, je suis en deçà (ou au delà, comment l'affirmer ?) du langage, le temps se déploie selon des modalités inhabituelles, peut-être suis-je hors-temps tandis que la brusque reprise de conscience au réveil m'impose de mettre de l'ordre dans mes sensations alors même que j'y projette des significations.

Comment rendre compte de ce type d'expérience ? La création d'une fiction au sens traditionnel est une mise en forme qui implique des « linéarisations » implicites. La représentation habituelle du temps est linéaire, le vocabulaire en témoigne : timeline, flèche du temps, suite d'événements, même l'éternel retour d'Héraclite, de Nietzsche ou des Mayas peut faire naître dans ces conditions l'image d'une structure linéaire, comment faire en effet une boucle avec quelque chose dont la dimension serait différente de l'unité ?... Le support – pellicule argentique, fichier vidéo ou écriture imprimée – impose lui aussi ses contraintes qui sont entre autres celles d'un défilement linéaire. Nous partons ainsi dès le départ avec le handicap d'une expérience traduite, la langue naturelle ou le langage visuel tels qu'ils se sont développés au cours des siècles n'étant pas adaptés pour *dire* ce qui serait tout droit sorti d'un endroit de notre cerveau d'où le langage serait absent. Ce sont ces intuitions (non formulées, et pour cause...) qui ont constitué les prémisses à une série d'expérimentations que j'ai nommées « cinéma topologique ». Dans sa forme narrative, le cinéma a souvent été décrit comme étant lui-même un langage, sans qu'on soit toujours bien sur qu'il s'agisse seulement d'une métaphore. Certains cinéastes le considèrent aussi à l'instar de la musique comme un art du temps. Temps diégétique, temps du montage, temps narratif, temps du spectateur... La linéarité du temps et la simplification discrétisante du langage sont une façon de réduire la complexité pour pouvoir la penser. Que deviendrait alors un cinéma orienté vers le « hors-temps » et le « hors-langage » dont tout l'idéal serait d'exprimer la complexité sans l'aplatir ? Pour s'émanciper du langage et du temps, un tel cinéma doit s'affranchir du montage, du cadrage, d'une métrique rigoureuse. En contrepoint d'une image impeccable servie par les technologies numériques, l'image topologique conserve toute la densité de ses contradictions pour entrer en résonance avec nos figures mentales les plus archaïques, celles dont la profondeur insondable, résistant à toute réduction, ne saurait être exprimée dans un langage.

## I – PUSHING FORWARD

Les travaux que je vais décrire sont des performances de cinéma expérimental qui se situent dans la lignée des questionnements de l'expanded cinema (Gene Youngblood). Les images sont à chaque fois jouées en live au travers d'un dispositif de projection hybride conçu spécialement et manipulé comme un instrument constitué de projecteurs 16mm et Super8, ordinateurs, interfaces de contrôle, dispositifs électro-mécaniques, inspiré de celui utilisé dans les performances psychédélics des années 60 (Single Wing Turquoise Bird, par exemple).



L'image qui apparaît ne préexiste nulle part dans sa globalité, elle émerge devant le spectateur qui peut voir simultanément l'interprète en action sur les machines (je suis habituellement au milieu du public). Le dispositif est conçu en respectant un principe de parcimonie qui n'est pas sans rappeler le rasoir d'Occam cher aux théories scientifiques : toute modification dans l'image doit provenir d'une série d'actions simples sur les machines. Si les opérations sont conçues selon une certaine forme d'économie, chaque image élémentaire reste en revanche un objet épais et chargé de sens. Leur addition asynchrone à l'écran jusqu'à obtenir un « bruit visuel » refond les signifiés individuels en un signifié collectif plus plastique, dont le pouvoir narratif se trouve complètement dénaturé.

Le résultat n'est donc pas un film au sens classique du terme mais une expérience visuelle qui utilise les matériaux (film argentique, projecteurs) et paradigmes (public face à un écran) habituels du cinéma. L'adjectif « expérimental » et le nom « expérience » ont la même racine et désignent foncièrement la même chose. Le mot « expérience » porte en Français une ambiguïté presque paradoxale puisqu'on peut entendre aussi bien l'expérience sensible et intime d'un événement vécu que l'expérience au sens où l'imaginent les scientifiques, c'est à dire la vérification d'une hypothèse qu'on confronterait à la sanction du réel. Les expériences de cinéma *expérimental* peuvent aussi, comme leurs homologues scientifiques, procéder par hypothèses, mettre en place des protocoles et procédures, dérouler des résultats, avec toutefois la différence de ne pas chercher à prouver, mais simplement à mettre en scène, en corps, en lumière, et tenter de dévoiler quelque chose qu'on ne connaîtrait pas à l'avance. Elles ne prétendent se soumettre au départ à aucun impératif d'universalité, échappant ainsi au joug autoritaire de l'*objectivité* que la science se voit piégée de poser comme fondement (ou comme idéal) à chacune de ses entreprises.

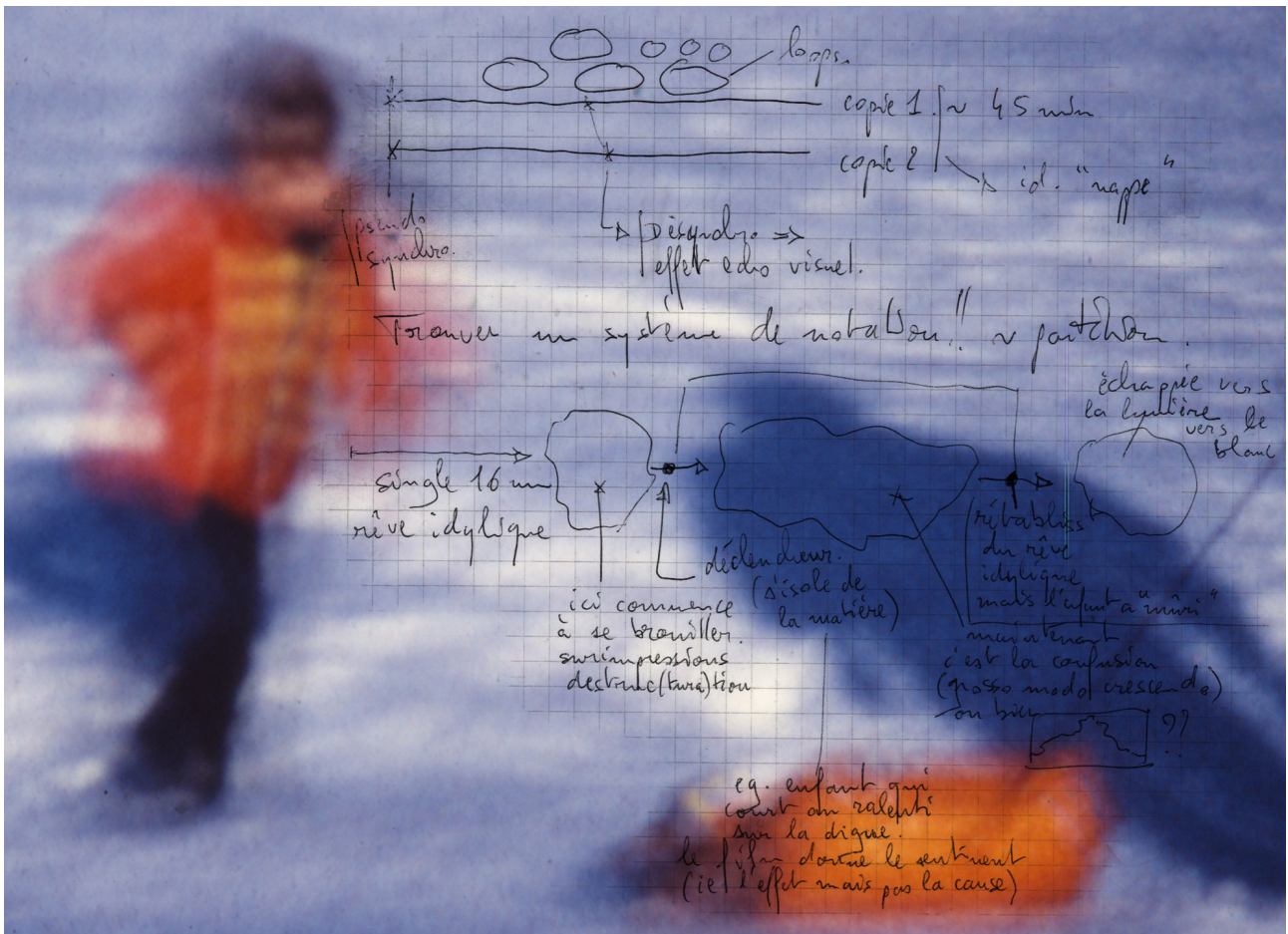
L'histoire du cinéma topologique commence officiellement en 2002, avec la chance nécessaire à tout projet naissant : la possibilité de participer indirectement à la Manifesta IV à Francfort en prenant part au projet curatorial que l'artiste Sal Randolph avait imaginé comme alternative ouverte et libre à l'économie habituellement très fermée d'une biennale d'art contemporain. Le projet que j'ai proposé, nommé **CLOCKWISE LIGHT**, a été la première occasion de partager avec le public les expériences cinématographiques que j'avais commencées à travailler en parallèle de ma thèse de doctorat scientifique. La collaboration entamée à cette occasion avec l'artiste sonore Julien Clauss s'est poursuivie pour la suite des expériences.



Nous avons présenté **PERSISTANCES** (120') en 2003 à la Galerie Intérieur à Lille, plongeant le spectateur dans le ressenti du souvenir. Une expérience artistique, comme je le suggérais, peut s'appuyer sur des hypothèses, ainsi l'idée qui a orienté la composition de *Persistances* est relative à la perception du souvenir : les échelles de temps raccourcissant en vieillissant, les pensées se modifient en conséquence et leur surimpression conduit à une temporalité très particulière, en tous cas sûrement pas linéaire. La recherche d'un souvenir lointain dans cette topologie singulière est un processus lancinant où la récurrence fait progressivement émerger les souvenirs à partir d'une matière que je souhaitais rendre presque palpable, tout au moins avec les yeux. Le matériau en question est ici cinématographique, il est extrait de films Super8 (« family footage » : films-souvenirs anonymes) qui correspondent au vécu collectif des

années 70 dans lequel le spectateur est invité à projeter ses propres souvenirs. Les projecteurs eux-même ont été récupérés sur les brocantes, additionnés de dispositifs électro-mécaniques et bricolés pour pouvoir interfacer les lampes avec un gradateur multipistes de fabrication personnelle. Les films sont projetés en surimpression à des vitesses plus lentes variant de 3 à 24 img/s. Lorsqu'on approche de 3 img/s, on atteint manifestement une limite où chaque photogramme peut être perçu consciemment comme une image figée sans pour autant perdre le sens du mouvement plus général auquel participe cette image, l'œil hésite alors entre une exploration spatiale de chaque photogramme et une exploration dans la profondeur temporelle. Face à la rapidité consumériste de l'époque contemporaine, l'épaisse et lente densité des images suggère une douceur patiente émanant d'une époque passée où une certaine forme de *persistance* peut donner le sentiment (suspect, certes) d'une permanence.

Les scènes sont quelconques, les films sont même parfois choisis au hasard. L'indifférence même des scènes montrées nous les rend d'autant plus proches et signifiantes, mais d'une signification libre, relevant peut-être de l'association libre de la psychanalyse, où chacun investit ses propres fantasmes. La confrontation avec ces souvenirs mystérieux qui pourraient être les nôtres est susceptible d'éveiller un sentiment d'inquiétante étrangeté, impression que l'on a parfois en rêve, d'étrangeté de ce qui est familier. Tout objet familier, tout événement quotidien, devient inquiétant ou menaçant. Cela aboutit à une expérience onirique, avec toutefois la particularité d'être partagée : devant les yeux du public se construit une fiction qui pourrait ressembler à un rêve collectif orchestré.



**REGARD SUR LE BRUIT (80')** a été présentée au Musée d'Art Moderne de Lille en 2005. La performance constitue une seconde étape dans ma recherche d'une écriture visuelle que j'aimerais nommer alter-narrative en ce qu'elle n'est pas complètement étrangère à une certaine forme de narration. La partition de jeu de la performance est en effet conçue selon le schéma du conte, tel qu'il a été dégagé par les pré-structuralistes (Propp). L'écran est initialement noyé dans le blanc, figurant une situation idyllique, puis « l'équivalent non-personnifié d'un héros » partira en « l'équivalent non-objectivé d'une quête », pour revenir après une danse cathartique à une situation d'équilibre, guéri et aguerri par son expérience. Il y a une curieuse symétrie dans cette structure, on pourrait la lire dans les deux sens, comme un palindrome. Le public est simplement mis sur la piste par un court poème : *Un enfant porte son regard vers l'avenir. Il*

*dévisage l'horizon en y projetant ses fantasmes, mais son œil est trop neuf. Il distingue mal. Devenu adulte il déporte son regard vers le passé. Ses souvenirs ont cristallisé et le temps y a déjà gravé son empreinte érosive. Certaines séquences lancinantes lui reviennent comme une obsession. Des évidences lui échappent. Ses yeux alors tentent de s'assouplir. L'enfant et l'adulte cherchent tous deux à discerner les formes qui se dessinent dans le bruit sonore et visuel de leur conscience commune. Portés par le même homme, ces deux regards se croisent et en se rencontrant s'additionnent.*

Regard sur le Bruit est à nouveau composé à partir de films super8 amateurs. Les matériaux sonores quant à eux sont en partie extraits des films mais leur source s'efface par la récurrence, au profit d'un aspect plus bruitiste. Signal et bruit visuels se côtoient, l'un étant vis à vis de l'autre à la fois sa matrice et son refuge. La performance est un poème audio-visuel dont les strates d'écriture s'additionnent pour former un palimpseste où la superposition de temporalités non synchrones remet en cause la présence habituellement structurante de la timeline dans la narration. Dans la continuation de Persistances, RSLB tente de donner à voir et à ressentir l'action érosive du temps sur les souvenirs d'enfance : lorsqu'on cherche un vieux souvenir par la mémoire, les images fusionnent et n'apparaissent pas clairement, pas immédiatement. Or l'écriture d'une fiction, en s'appuyant plus ou moins explicitement sur les schémas narratifs classiques (schéma actantiel, focalisation, etc.) gommerait ce processus de mise à jour par la mémoire. Je cherche au contraire une forme qui pourrait directement rendre compte de ces processus : la trame selon laquelle s'organisent les images, qu'on pourrait nommer finalement proto-narrative, précède l'avènement d'un langage qu'il s'agit de trouver avec le public.



**CHILDHOOD INVADER** (10') qui a été joué à La Malterie à Lille en 2005 propose une expérience un peu différente des trois précédentes. La performance met en regard sur des écrans juxtaposés deux espaces cinématographiques, l'un de type « film de famille », l'autre une parodie d'un jeu vidéo des années 80. Sur le premier écran des séquences de films amateurs des années 70 défilent au ralenti et renvoient par leur grain et leur facture à une époque qui évoque l'enfance. Sur le second, apparaît un personnage qui pourrait être sorti d'un jeu vidéo, mimant des gestes de combat et d'arts martiaux, postures typiques du jeu vidéo. Ce héros pseudo-virtuel, qui évolue dans une succession de décors figés, paraît inoffensif tant qu'il reste cloisonné dans son univers quelque peu rigide ; il cherche néanmoins à échapper à sa condition en tentant de pénétrer dans l'autre espace visuel.

L'acteur est filmé sur fond noir et son incrustation sur le décor est réalisée en live avec le même dispositif que pour les performances précédentes. Les mouvements du héros et les décors figés sont volontairement filmés en argentique (médium manifestement inadéquat) pour insister sur le contraste entre ces deux types d'images et mettre en évidence plusieurs simulacres : celui d'une interactivité qui n'existe plus même si l'avatar en conserve des séquelles, celui d'un univers dont la profondeur est absente (figures 2D plaquées sur décor 2D). Le jeu vidéo, subordonné à des contraintes de jeu et d'interactivité, met en place un espace discretisé où l'image est schématisée et décomposée (les jeux vidéo des années 80 utilisent des sprites, petits personnages 2D dont les postures sont prédéfinies, qui évoluent sur un décor 2D interchangeable). Décomposer l'image oblige à la simplifier et conduit à des formes qui deviennent des objets à part entière, avec lesquels il devient possible de composer, rappelant la catégorisation qui s'opère au travers du langage.



Après quelques années d'interruption, les projets en cours (**HORIZON** et **PARTIR DE NUIT**) investissent encore l'imaginaire de l'enfance avec une étude toute particulière du vertige. Ils prennent des directions qui rejoignent encore plus nettement celles de l'expanded cinema : se libérer de la configuration frontale du cinéma et questionner l'interaction corporelle du public tout en jouant avec les limites de ses perceptions.



## II – PULLING BACK

Mes recherches sont parties à l'origine d'une intuition plutôt que d'une ligne directrice clairement établie, mon approche cinématographique est empirique, je pourrais la décrire en m'inspirant de principes importés de la musique concrète : superposition, amplification, filtrages, travail sur le pitch ou sur le rythme de l'image. Tandis qu'une partie des recherches en musique contemporaine vise à doter le son d'une composante spatiale, ce qui a pour effet d'augmenter la précision de sa localisation mais aussi de l'écoute musicale, l'approche du cinéma que je propose tend au contraire à affranchir l'image de son exactitude spatiale et corrélativement de sa précision sémantique, afin de la rendre plus souple à l'interprétation. « Topologique » désigne précisément cette souplesse recherchée. Le choix de l'adjectif est contingent, il est inspiré du champ mathématique qu'on nomme la topologie. Dans un espace topologique, deux objets sont considérés comme identiques si on peut passer de l'un à l'autre par une déformation continue, c'est à dire sans qu'apparaisse une singularité. La surface d'un ballon de football, par exemple peut être déformée continuellement pour obtenir celle d'un ballon de rugby mais pas pour obtenir la chambre à air d'un pneu, il faudrait en effet faire apparaître un trou et nous aurions à un certain moment de la déformation la présence d'une singularité (il faudrait déchirer la membrane). Dans un espace topologique, les objets sont plus abstraits puisqu'ils sont des classes d'équivalence sous l'action de la déformation continue. Un espace topologique est ainsi plus général qu'un espace métrique, dans le premier, ballon de football et ballon de rugby sont considérés comme équivalents (c'est à dire *identiques* : ce sont un seul et même objet), dans le second ils sont différents et même leur proportion a une importance (un petit ballon est différent d'un grand ballon). Comme le choix d'un mot amène tout un cortège de significations satellites, remarquons que le cinéma que j'ai baptisé topologique contraste du coup avec le cinéma métrique de Kubelka où chaque photogramme est rigoureusement agencé selon des lois strictes et complexes. Jonas Mekas parlait du cinéma de Kubelka comme d' « *une pièce de cristal, ou un autre élément naturel : ça ne semble pas avoir été produit par l'homme...* ». En cinéma topologique, les images sont non seulement produites mais jouées par la main de l'homme. Je manipule les projecteurs de cinéma convertis en instruments de projection par une combinaison d'opérations simples, de sorte que la complexité qui apparaît est d'un autre ordre que celle d'un pur agencement combinatoire, elle émerge au travers d'un processus sensible car interprété, joué, incarné. L'image est pour ainsi dire doublement incarnée car la plasticité du *bruit visuel* est plus apte à accueillir l'intentionnalité et les dispositions physiques et mentales du public. Topologique est aussi évidemment une référence au lieu (« topos » en Grec) qui correspond bien à ma recherche du hors-temps. Le lieu existe hors-temps, c'est en le visitant que je l'instancie : il s'inscrit alors provisoirement dans le temps mais c'est un temps intime relatif à la durée qu'il m'a fallu pour le parcourir et qui m'est personnelle. Si le cinéma que je propose devait être un lieu, les objets visuels qui l'habiteraient ne seraient pas corrélés, ils s'y rencontreraient de façon non déterministe. Dans sa forme extrême un tel cinéma deviendrait un état stationnaire, une couleur, une forme purement contemplative, toutefois l'image ne se cantonne pas à cet état pur, qui serait alors vécu comme une défaite, mais entre en dialogue avec des éléments discursifs, des bribes de narration, des fragments de ritournelle. Elle s'accumule dans la densité en offrant un matériel visuel qui fait écho à l'état de la pensée quand elle ne s'inscrit pas (ou pas encore) dans un discours. L'image suggère l'état du chercheur, qui côtoie sans relâche ses objets et les appréhende dans la récurrence jusqu'à ce que l'objet bascule et tombe et que la solution lui apparaisse comme une évidence. Inopinément. L'entropie du temps s'efface dans la récurrence. C'est l'état du dormeur, qui lâche prise avec sa conscience. Dans l'idéal, nous aurions une forme stagnante, d'où émergerait l'image. Le dormeur serait un rêveur... C'est aussi l'état de toutes les pensées qui échappent à un discours rationnel, c'est l'état des souvenirs. Passé un certain étourdissement initial, le spectateur est invité à renoncer provisoirement à sa lucidité afin de ressentir l'étrangeté de cette expérience non pas comme inquiétante mais comme le signe rassurant qu'il est bien vivant.

### Références citées dans le texte

Gilles Deleuze, Felix Guattari, Capitalisme et Schizophrénie, tome 2 : Mille Plateaux, Editions de Minuit

Sigmund Freud, L'inquiétante étrangeté et autres essais, Gallimard

Henri Michaux, Connaissance par les gouffres, Gallimard, 1961

Vladimir Propp, Morphologie du conte, Seuil, Collection Points Essais

Gene Youngblood, Expanded Cinema, version PDF en ligne sur le site de Steina and Woody Vasulka – <http://www.vasulka.org>

Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains : production d'une partie des performances – <http://lefresnoy.net>

Free Manifesta, projet de Sal Randolph à la Manifesta IV de Francfort – <http://freemanifesta.org>

La malterie, lieu de création, d'expérimentation et de diffusion à Lille – <http://lamalterie.com>